Rarámuri Ri'écuara

Deportes y Juegos de los Tarahumaras

Rarámuri Ri'écuara
Deportes y Juegos de los Tarahumaras

Autores

Ramón López Batista
Ignacio León Pacheco
Albino Mares Trías
Luis Castro Jiménez

en tarahumara del centro
Samachique, Mpio. de Guachochi, Chihuahua
y en español

Calle 34 #1812
Chihuahua, Chih. Mexico

Prólogo

Una de las características más sobresalientes del tarahumara es su destreza física. Ningún otro núcleo indígena en México posee las capacidades físicas demostradas por el núcleo tarahumara. Su mundo le impone la necesidad de la perserverancia física, los ásperos cañones y las montañas le demandan gran destreza atlética y sus deportes reflejan esta característica. Los deportes desempeñan una función especial en su mundo: rompen la monotonía de las largas caminatas por las montañas, le ofrecen la oportunidad de interactuar socialmente y, como toda vida tarahumara, forman parte de su espíritu de devoción para comunicarse con Dios.

La manera exacta de practicar los deportes varía de una parte de la región a otra y no todas estas formas se incluyen aquí. Básicamente este libro trata de explicar cómo se llevan a cabo los eventos deportivos en Samachique, un pueblito situado en la parte central. No obstante, dos excepciones se incluyen. Una de ellas es el palillo, un juego parecido al "hockey sobre pasto" que es prevalente de las parte occidental del conglomerado, pero que aún es desconocido en Samachique. La descripción del palillo fue hecha por Albino Mares Trías, un excelente jugador de palillo. Fue traducido al dialecto tarahumara central por Ramón López Batista, autor principal.

La segunda excepción es el juego que se llama quince, y que se juega en el área de Guachochi. La descripción fue hecha por el director del Instituto Nacional Indigenista de la región tarahumara, Ignacio León Pacheco, quien es mitad tarahumara y quien originalmente tuvo la idea de la creación de este libro.

Ramón López es tarahumara de Samachique. Actualmente es miembro del Consejo Supremo de los tarahumaras y profesor de una de las escuelas tarahumaras.

Luis Castro también es de Samachique, y es el encargado en jefe de la tienda ejidal.

Se ha incluido un apéndice con el fin de dar más información sobre los deportes tarahumaras. En él, se incluye la descripción de un juego que data del siglo XVII y que empleaba una bola de hule, pero éste es desconocido para el indígena tarahumara moderno. También incluye la interesante narración de una carrera pedestre observada hace cuatro años por Ignacio León Pacheco, y algunas descripciones de juegos tomadas del libro de Campbell Pennington.

La descripción de cada deporte está dividida en dos partes: primeramente, la narración de cómo un evento se hubiera llevado a cabo (en algunos casos con descripciones documentadas), y en segundo lugar, una explicación detallada.

Las fotografías del juego "quince" fueron tomadas por Ignacio León. Las otras fotografías en el libro fueron tomadas por este servidor. El revelado y la impresión de las fotos en blanco y negro fueron hechos por Héctor Ramírez.

Ya que los tarahumaras de Samachique y los de la parte oriental tienen dificultades considerables para entenderse mediante sus idiomas, otro libro sobre el mismo tema (más específico en cuanto a la forma en que los juegos se llevan a cabo en el área occidental) está en preparación para el área occidental.

Los fondos necesarios para la preparación de estos libros fueron proporcionados, en parte, por Cross-Cultural Southwest Ethnic Study Center, The University of Texas at El Paso.

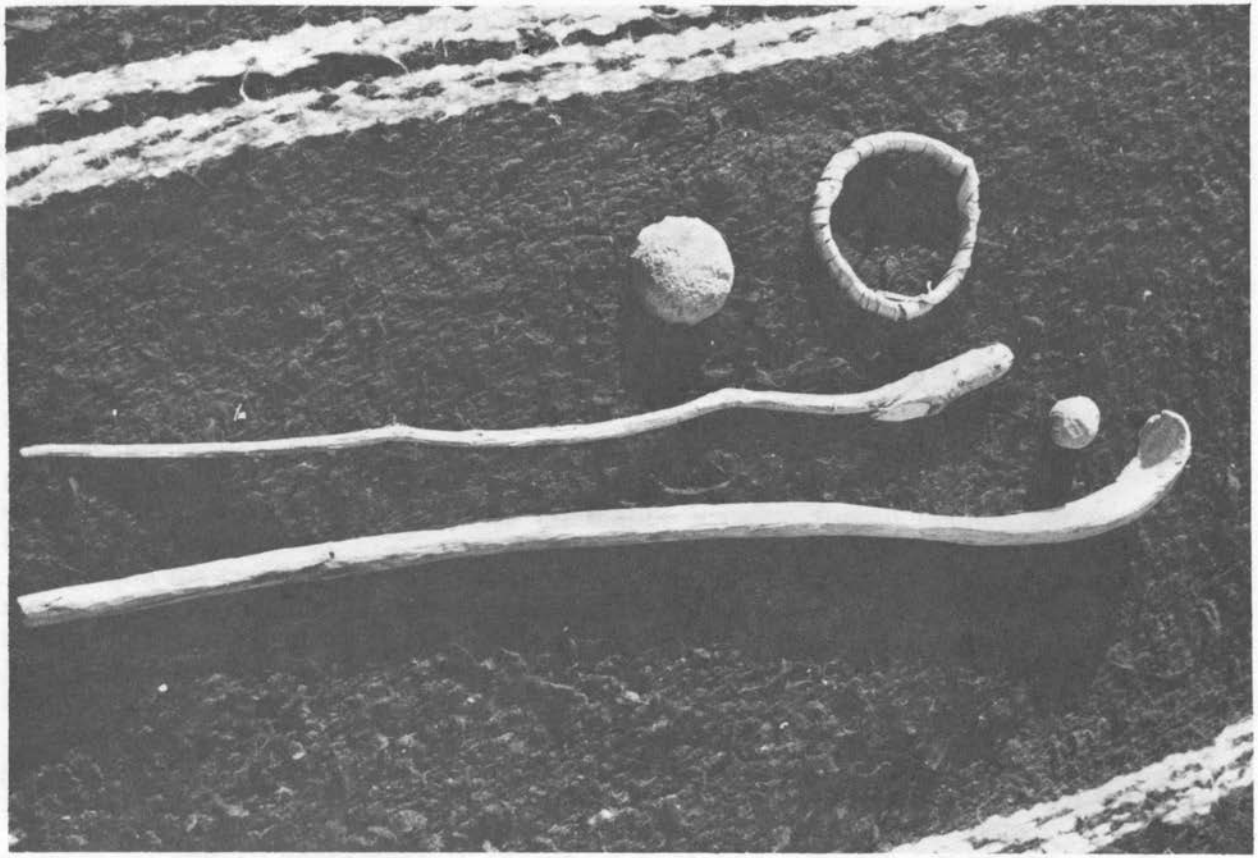
Las palabras tarahumaras se han escrito usando letras del alfabeto español. El signo ' representa al saltillo, que es una pequeña pausa que corta la pronunciación de ciertas palabras. Dos vocales idénticas no

separadas por el saltillo se pronuncian como una sola vocal de larga duración.

Puesto que este libro ha sido elaborado principalmente para la gente de la sierra tarahumara y para dar a conocer a otros una parte de su cultura, costumbres, manera de pensar, narrar, etc., hemos tratado de conservar en algunos casos, el estilo y el sabor del español que se usa en la sierra tarahumara.

Es mi esperanza que este libro sea una inspiración para que los tarahumaras continúen practicando sus deportes y para que no pierdan su tradicionalismo en este mundo que tan rápidamente está cambiando.

Don Burgess McGuire
Asesor Lingüístico y Editor



Rarámuri Re'écuara

Deportes y Juegos de los Tarahumaras

Rarajípuami

Mapalí ralajípua ocuá rijoy choquirama, echi ocuá rijoy i'bílica ohuima aboni apanéruala mapu cu'huírama. Echirigá nihuama comácali capólami alibiché ralá jiti ripabé cayáhuaca pama echi comácali, mapalí echi comácali ne galá ocubá atí hue galá sapúraca pama. Ayena huicabé rojuá nilú mapu nihuabo comácali, echi rojuá rosácami hue galá ju nihuásua comácali, echi ulé ayénacho hue galá ju, echi culúbasi ronola ayénacho hue galá ju, echi cahualí ayénacho hue galá ju comácali nihualihua. Echi jaré hue hualínaca ralajípami a sinibí arihuema echi jaré aboni apanéruala mapu hue sinibí pama

---

Carrera de Bola

En la carrera de bola, hay dos equipos, cada uno con su bola del tamaño de una pelota de beisbol. Levantan la bola con el pie, y la avientan también con el pie 30 metros o más. Si la bola no está en un lugar muy feo, la pueden lanzar sin detenerse.

Hay varios árboles que sirven para hacer la bola: el encino blanco (rojá rosácame) y el fresno español (ulé). También son buenas las raíces del madroño (gurúbasi) y el tascate (cawarí).

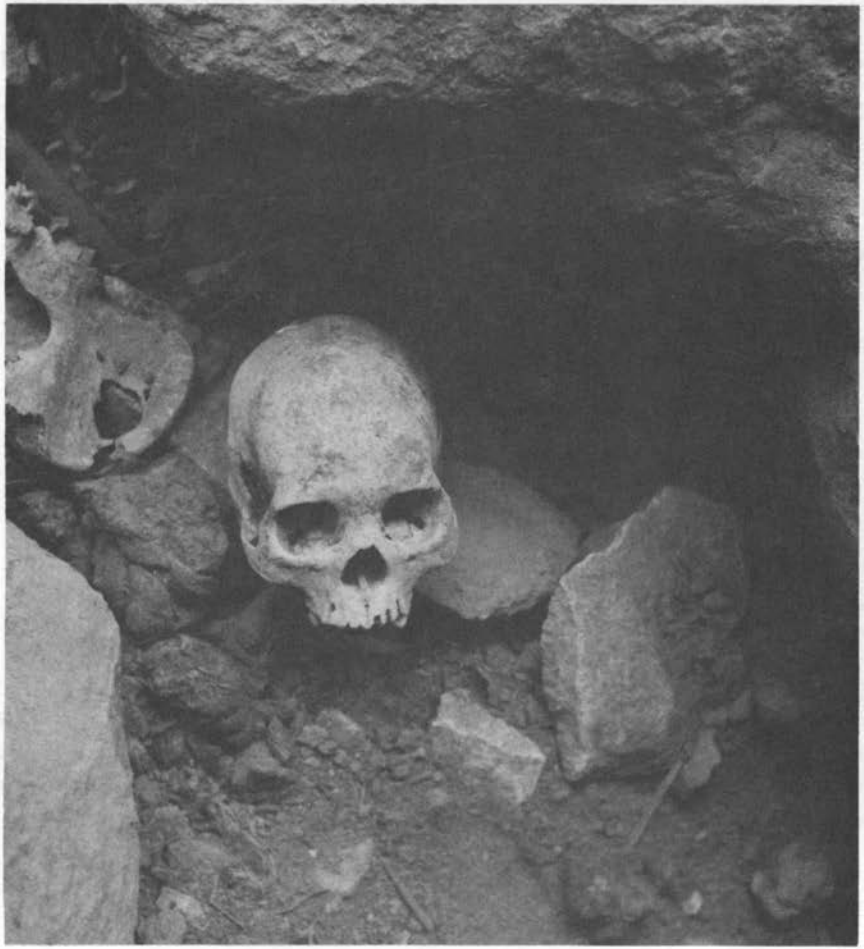
risimea, alibiché ne jubáa pama echi jaré hue hualínami mapuyénasi sunima. Auché jaréana quetasi naquíibo mapu sicati chapimea arigá mapuná pachana jochi asibásachi quetasi chapimea, echijiti echi taa cusí jiti machí pama mapuyénasi echo'ná ocubá asibama mapu echi ralá jiti cu pama. Mapalí hualú ralajípuachi auché jarena pueblo piréami sayéraca hue tubuli ahuimea bi'yánala rococó. Mapujiti ayénacho nahuama bilé ohuirúami mapujiti hue ohuima echi ralajípami hue galá 'nátali 'yama mapurigá hue hualínama echi ralajípami.

Ayénacho hue sucubuma echi jaré asayé mapurigá quetasi

Usualmente, los mejores corredores dejan que sus compañeros tiren la bola hasta que se cansan. Entonces los mejores jugadores la avientan hasta terminar. En algunas partes no dejan tocar la bola con la mano, aunque haya caído en un lugar feo y tienen que usar un palito para sacarla hasta donde se pueda usar el pie.

En las carreras grandes (importantes), tal vez entre dos pueblos, cada equipo hace un baile la noche antes del encuentro. Cada equipo tiene su curandero que da un "sermoni" o consejos para animar a sus corredores.

También hacen cosas para hechizar a los contrarios. Sacan un hueso



hualínama, machiná pama bilé chu'huí ochilá coná yuhua batuma. Alibiché echi ralajípami biléana chinírali racoga tomea mapu echi aboni asayela echo'ná ronochí pásama mapurigá quetasi niyúrama echijiti quetasi naquimea mapu hue napahuica júmama ayénacho siné cáachi coná chopi pásama. Auché jaréana echi chu'huí mo'ola machí pama alí echi chu'huí mo'ola echo'ná buhuichí ro'huílachi togá achama mapurigá echi asayé chapimea mapujiti ma bachá galá machimea chigá hue hualínami ju, echijiti echi chu'huí mo'ola hue sipabuma.

Huicabé namuti bulema echi bo'huá bo'huala, cabólaca chiní huinomí huáasi ayénacho, pe bilé peso bulesagá ayénacho echi bilé

---

de un entierro (tumba) y lo muelen junto con sal. Los corredores llevan una bolsa de este polvo y lo tiran a los pies y a las rodillas de los contrarios. Por eso, siempre luchan por no correr juntos. A veces usan pura sal. En otras partes sacan una calavera de una cueva usada como tumba y le cuentan quiénes son los mejores corredores del otro equipo. Entonces entierran la calavera por donde van a correr para que hechize a los contrarios.

Apuestan muchas cosas: hilo, lana, manta, dinero, espejos y hasta animales. Si una persona apuesta un peso, alguno de los contrarios tiene

sayé echirigá bulema, echi mapu mémaco ocuá peso tomea ayénacho bilé cusí tomea mapurigá echo'ná bulema echi bulélami. Mapalí ma cu jábasa echi ralajípami hue uchema echi ba'huí cahualí sahuala basúrami, echi silé ba'huila basúrami ayénacho.

Auché jaréana puéblochi peréami ocuá rahué miná rococó yuhua ralajípama chopi quetasi me hualínaca júmama, mapalí pe téeli niráa ro'huinico pe siné rahué ralajípama.

Ocuá rijoy nacaréhuaca ra'íchaca anili mapu ralajípama. Echirigá ma galá ra'ichasa jeanili:

---

que apostar lo mismo. El que gana se lleva los dos pesos. Llevan un palo donde amarran las apuestas.

Después de correr se untan en las piernas agua hervida con una rama de táscate o de sotol.

En algunas partes de la sierra las carreras duran hasta dos días y dos noches, pero los corredores no corren tan recio como en las más cortas que duran de 5 a 20 horas.

Una vez dos personas acordaron tener una carrera. Se pusieron a platicar un buen rato. Entonces dijeron:

—Nijé galá mayeni mapu pe ocuá tarali mapu ralajípabo, echirigá alá níima.

Alíbiche ma sébali ocuá tarali. Jeanili echi bilé apanero:

—Ma simabo echoná puéblochi napahuica mapu huicabé namuti bulebo.

Echi pagótami ma huicabé si'néami napahuili alí bilé apenero anili:

—Nijé bulema bilé huáasi toro, chigá hue majama.

Auché birecho apanero jeanigá:

—Nijehuali nijé ayénacho nihua bilé huáasi toro ma bulebo chigá nalina mapu huabé rijoy níima.

—A mí me parece bien dentro de dos semanas.
—Bueno. Entonces así quedamos.
Pasaron las dos semanas y uno de los compañeros dijo:
—Estaría bien irnos al pueblo juntos para apostar.
La gente se juntó y cuando estaban todos juntos, uno de los amigos dijo:
—Yo apuesto un toro, a ver quién se hace a un lado.
El compañero le contestó:
—Yo también tengo un toro, vamos apostando, a ver quién es más hombre.

Alíbiche galá ˈnátaga anili mapu chuquipi roˈhuícoami muchuhuama jaré anili:

—Galá níima malisa macoy roˈhuícoami muchuasa mapujiti ma hue alihua.

Ma pali echi comácali alí jeanili:

—¡Echomí inaro comácali! Galá tibusi mapurigá quetasi huicama. Mapu huicasa quetasi ˈmebo.

Mapo yena ma basiá roˈhuisa bilé ralajípami anili:

—Mani coˈnali cobisi mapujítini ma hue loché chigá tami ˈyama.

Echoˈná mulubé asali bilé muquí, echi ˈyali cobisi, alí jeaneli:

Se comenzaron a poner de acuerdo sobre el número de vueltas que iban a dar y dijeron:

—Sería bueno hacerla nada más de cincuenta vueltas porque ya es tarde.

Tiraron la bola, y un amigo dijo:

—Allá va la bola. Cuídala bien para que no se vaya a perder, porque perdiéndose la bola no vamos a hacer nada.

A la tercera vuelta dijo un corredor:

—Quiero comer algo. Tengo hambre. A ver quién me da.

Por ahí estaba una mujer que le dio pinole. La mujer le decía:

—Hue sapú locasa mapujiti ma mi sabama echi asayé.

Ma alíhuachi ma chónali alí jeanili echi bilé ralajípami:

—Quetasi sihuesi apanero hue galá jihuélasi bají je'ná ba'huí bajisa mapurigá quetasi ratálama.

Echirigá ma suhuíbali ralajípoami alí si'néami pagótami.

Hue caníili mapujiti echi ne bachá bilé huáasi toro buleli ma galá niyúrali echi mapu quetasi 'meli hue canílica nijali mapujiti echirigá anili ne chocuchí niráa. Alibiché echi jaré canílica jeaniri:

—Natétaraba.

—Tómatelo pronto porque te alcanza el sallo (contrario).

Cuando obscureció, un corredor dijo:

—Prendan ocote porque ya no se ve muy bien, se pierde la bola.

Todos los compañeros tomaron un ocote en la mano y se echaron otro a la espalda, porque el ocote se acaba. Toda la gente gritaba:

—No te hagas a un lado (no te desanimes), compañero. Ponte fuerte. Tómate esta agua para que se quite el calor.

Terminó la última vuelta y toda la gente estaba muy contenta porque el que apostó primero había ganado el toro. El que perdió lo entregó con todo gusto, pues ese era el trato. Para hacer reír a los demás, dijo:

—Muchas gracias.

Rohuécuame

Chabé ma huicabé bamíbali ocuá muguí nihuali rohuécuami, bilé echi muquí María Aniceta rihuéami níili, auché bilé muquí María Neria rihuéami níili. Aniceta jeaneri echi Neria:

—Bilé rohuécuami nihuabo echalí ocuá tarali, mujemi ohuima baquiá niráa nahuó niráa querema mujé apanéruala. Nijé ayénacho ohuima baquiá nahuó querema. Echirigá ma galá ocuánica muguí nacaréhuali.

Neria jeanili:

—¿Quípumi tamí yama bachá bululíhuame?

Carrera de Mujeres

Hace algunos años dos mujeres hicieron una carrera de aro (o arihueta). Una de ellas se llamaba María Aniceta y la otra se llamaba María Néria.

Aniceta le dijo a Néria:

—Vamos a correr dentro de dos semanas; tú invitas a 3 o 4 de tus compañeras y yo invito a otras tantas.

Así fue cómo se pusieron de acuerdo las dos mujeres.

Néria dijo:

—¿Qué vas a apostar primero?

Aniceta nijehuaca anili:

—Nijé nimi 'yama ocuá metro chiní mapurigá mujé ayénacho ocuá metro uchema.

Alibiché echirigá ma chótali huicabé pagótami ohuiya mapurigá huicabé napahuica bulema echalí rahué rohuécuachi. Ayénacho ohuílati echi rohuéami Aniceta ohuili echi baquiá rohuéami, Neria ayénacho ohuili baquiá rohuéami.

Echirigá ma sébali echalí oméachi rohuécuachi. Alibiché huicabé pagótami ¡napahuísacá! ¡napahuísacá! ¡napahuica! huicabé namuti buleli echi muguí huicabé chiní buleli jaboni ayénacho, natépali ayénacho, bo'osali ayénacho, huinomí ayénacho, colocaca auché

Aniceta contestó:

Yo voy a apostar dos metros de manta para que tú también pongas otros dos metros.

Entonces empezaron a invitar a mucha gente para que trajeran apuestas. Para el día de la carrera, también invitaron a las que iban a correr. Aniceta invitó a sus tres corredoras y Néria también invitó a sus tres corredoras.

Llegó el domingo de la carrera y la gente empezó a llegar y a llegar. Se juntó mucha gente y se hicieron muchas apuestas. Las mujeres apostaron manta, jabón, natépari, lana de borrego, dinero, collares y muchas otras

huicabé namuti ayénacho buleli, ayénacho echi huicabé rijoy ayénacho huicabé namuti buleli, huicabé huinomí ayénacho buleli.

Mapalí ma sunili buleya Aniceta jeaneli echi Neria:

—Ma rohuepo. Ma hue alihua.

Echi Neria nijéaca jeanili:

—Ayena ma rohuepo.

Echirigá a'nagupi jáhuali aboni apanéruala. Alibiché ma pásaga huabé ihuéraga júmali. Huicabé ma hue sapúriga quetasi omérali júmiya huicabé ne huabé jubá 'yénali, macoy miná malí tali muchúhuali.

Echi Aniceta apanéruala huabé hualínica júmali hue sapú micabé

---

cosas; también los hombres apostaron muchas cosas y también mucho dinero.

Cuando terminaron de apostar dijo Aniceta a Néria:

—Vamos ya a correr, ya es muy tarde.

Néria contestó:

—Sí, vamos a correr.

Se puso cada quien a un lado de sus compañeras; entonces tiraron el aro. Empezaron a correr muy recio. Muchas se cansaron muy pronto y casi no podían correr. Muchas corrían muy atrás. Dieron quince vueltas.

bachá júmali. Echi Neria apanéruala ma ne huabé risisá ne jubá júmali. Alibiché echi pagótami Neria yuhua buleli jeanili:

—Ma ritúrabo mapurigá hue canílama.

Echirigá olali huicabé rijoy huicabé muguí ritúrali echi rohuéami. Echirigá hue canílica júmali echi muguí rohuéami suhuaba pagótami hue sapúrica jeaneli:

—¡Huírihui! ¡Huírihui! ¡Huérica! ¡Huérica!

Echi huicabé rijoy ne huabé sinácaca ritúrali echi rohuéami. Ayénacho echi Aniceta apanéruala achigorigá hue sapúrica sináchali echi rohuéami. Echirigá ne siné rahué rohueli ma hue alí arihueli.

23

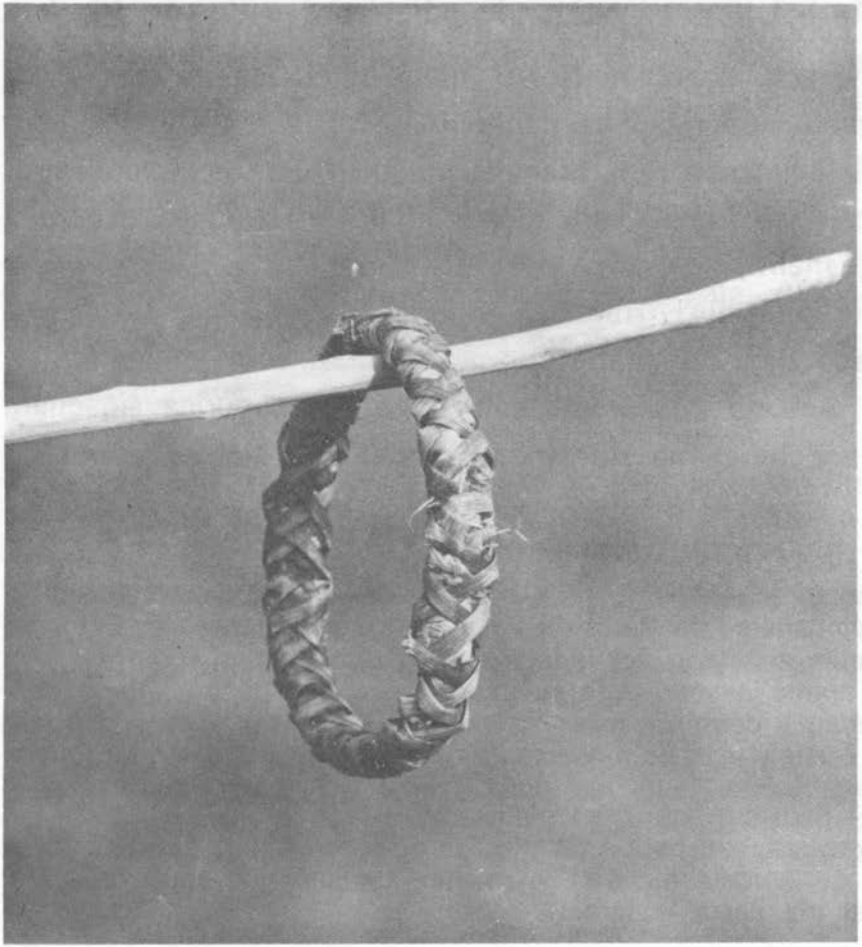
Las compañeras de Aniceta corrían muy rápido, y pronto se fueron muy adelante. Las compañeras de Néria iban muy atrás, muy cansadas. Entonces la gente que había apostado del lado de Néria dijo:

—Vamos a animarlas para que se apuren.

Así lo hicieron, y corrieron muchos hombres y mujeres apurando a las corredoras. Así corrían más animadamente. Toda la gente que las apuraba decía:

—¡Huíruhui! ¡huíruhui! ¡huérica! ¡huérica!

Hasta los hombres gritaban para animar a las corredoras. Entonces también los compañeros de Aniceta hicieron lo mismo; también las apuraron. Corrieron todo el día hasta la tarde.



Mapujiti echi Aniceta apanéruala hue hualínica rohueli echijiti echi Neria apanéruala mitírati ayénacho huicabé mitílati echi mapu Neria yuhua buleli echijite ne huabé sihueca muchili. Echi jaré mapu ma mélico hue canílica hue sinácali jeanigá:

—¡Mata mélipa! ¡Mata mélipa!

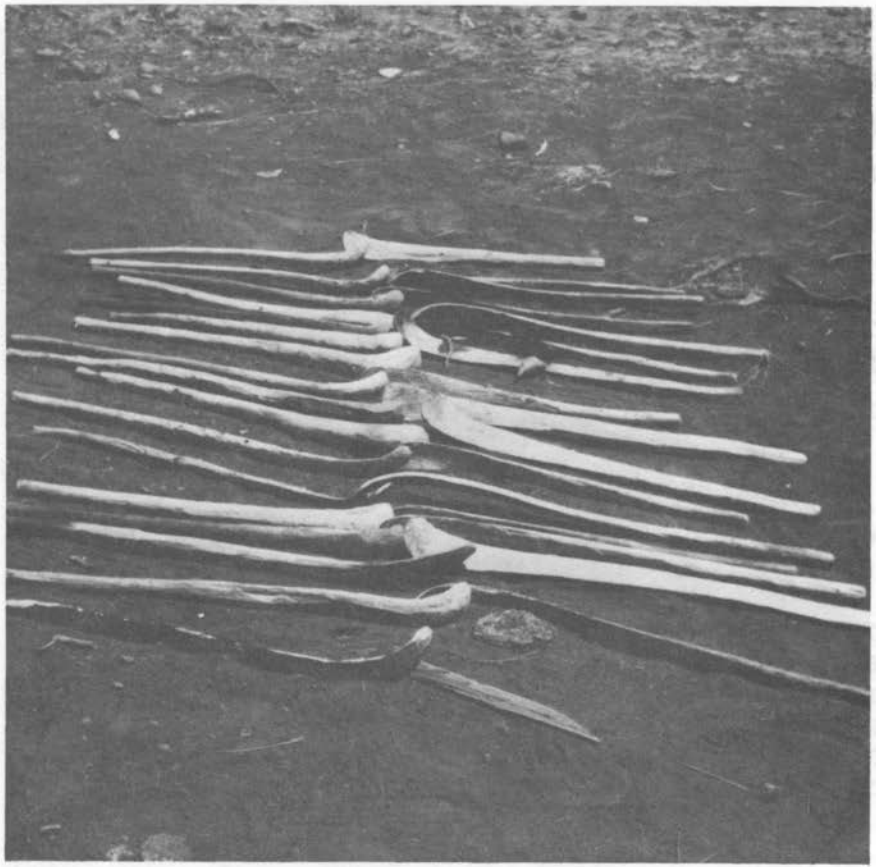
Mapalí nihuabo rohuela ayénacho nihuabo echi mapu hualí nihualihua. Echi culú mapujiti huabé rijoráami ju, ayénacho nihuabo echi silé. Echi rohuera pe taa sitúlami hu. Ibila asayé nihua bilé rohuela mapo bilé chiibula niráa pasá echi cusí jiti bachama pama.

Como las compañeras de Aniceta corrían muy recio, ganaron la carrera. Perdieron las compañeras de Néria. También perdieron mucho los que apostaron del lado de Néria y se pusieron muy tristes. Los que ganaron estaban muy contentos y gritaban de alegría, decían:

—¡Ya ganamos! ¡Ya ganamos!

Para hacer los aros, usan hojas de las mismas matas que usan para hacer canastas: palmillo chiquito, que es el más durable, y sotol.

Los aros tienen como 10 cm. de diámetro. Cada equipo tiene un aro que levantan con un palito, y con el mismo palito lo tiran hacia adelante.



Ra'chuela

Mapalí echi pagótami echi cusí jiti ri'écanali, bachá nihuá bilé cusí, ra'chuela anilíhuami. Echi cusí nihualíhuami hue galá ju echi huásima anilíhuami cusí. Echo'ná huérachi quetasi nirú echi huásima chopi echoná rilibé ulí nirú. Mapalí quetasi nirú ayena galá níima nihuasa mapuyíripe cusí, ayena bichíhuali huicabé cusí nirú mapu galá nihuabo echi ra'chuela anilíhuami. Echi ra'chuela ne huabé galabé nihu . ami níima, echo'ná cuhuárachi pe chipéraga jótami níima mapurigá galá chapimea echi taa capórami comácali. Mapalí nihuama echi ra'chuela machete echi piyá jite nihuama.

Palillo

Cuando la gente quiere jugar palillo, primero hacen un palillo. La mejor madera es la de huásima. El palillo de huásima dura más. En la sierra no hay huásima, solamente en las barrancas. Si no hay, entonces se puede usar cualquier clase de palo, pues muchas clases de árboles sirven para hacer palillo. El palillo tiene que estar muy bien hecho. La punta del palillo que es más ancha se ahueca en forma de taza para poder levantar y pegarle bien a la pelota. Para hacer el palillo se usan un machete y un cuchillo.

Echi taa comácali ayénacho ne galabé capólaga nihuárami níima mapurigá micabé pama. Ayénacho echi huásima hue galá ju, chopi ayénacho maporí cusí nihuasa arigá galá níima.

Echi ra'chuela ri'écuami oméachi chopi ri'écabo ayénacho rijoy chopi ri'écami muguí chopi hue nema, mapalí muguí ri'écasaga mapurigá rijoy nírama echi mapu nahuí anélua. Je'ná ri'écuami septiembre michá o'huinama echoná mayo michá 'yénasi si. Echalí baminú balá quetasi galá ju ri'écua mapujiti echalí ri'écasaga hue ucumea rijéque. Mapalí ralajípaca ri'écua huicabé cúruhui napahuima arigá nirú jaré mapu chota ri'eca ra'chuela, ayénacho ne huabé chota

---

La pelota también tiene que estar muy bien hecha y ser redonda para poder aventarla lejos. El mejor árbol para hacer la pelota es el de huásima, pero se puede usar cualquier otro. Se hace del tamaño de un huevo.

El juego de palillo se debe jugar solamente en domingo y deben jugar nada más los hombres. Las mujeres nada más deben mirar. Algunas creen que si una mujer juega va a parecer hombre (marimacho). La temporada en que se juega palillo es desde el mes de septiembre hasta mayo. El verano no es buena época para jugar. Dicen que jugando en el verano, o sea en tiempo de aguas, cae mucho granizo. Cuando hay carreras y se juntan muchos jóvenes, siempre hay algunos que empiezan a jugar palillo. Muchas veces safía (se hacen desafíos) para un juego grande para el siguiente domingo.

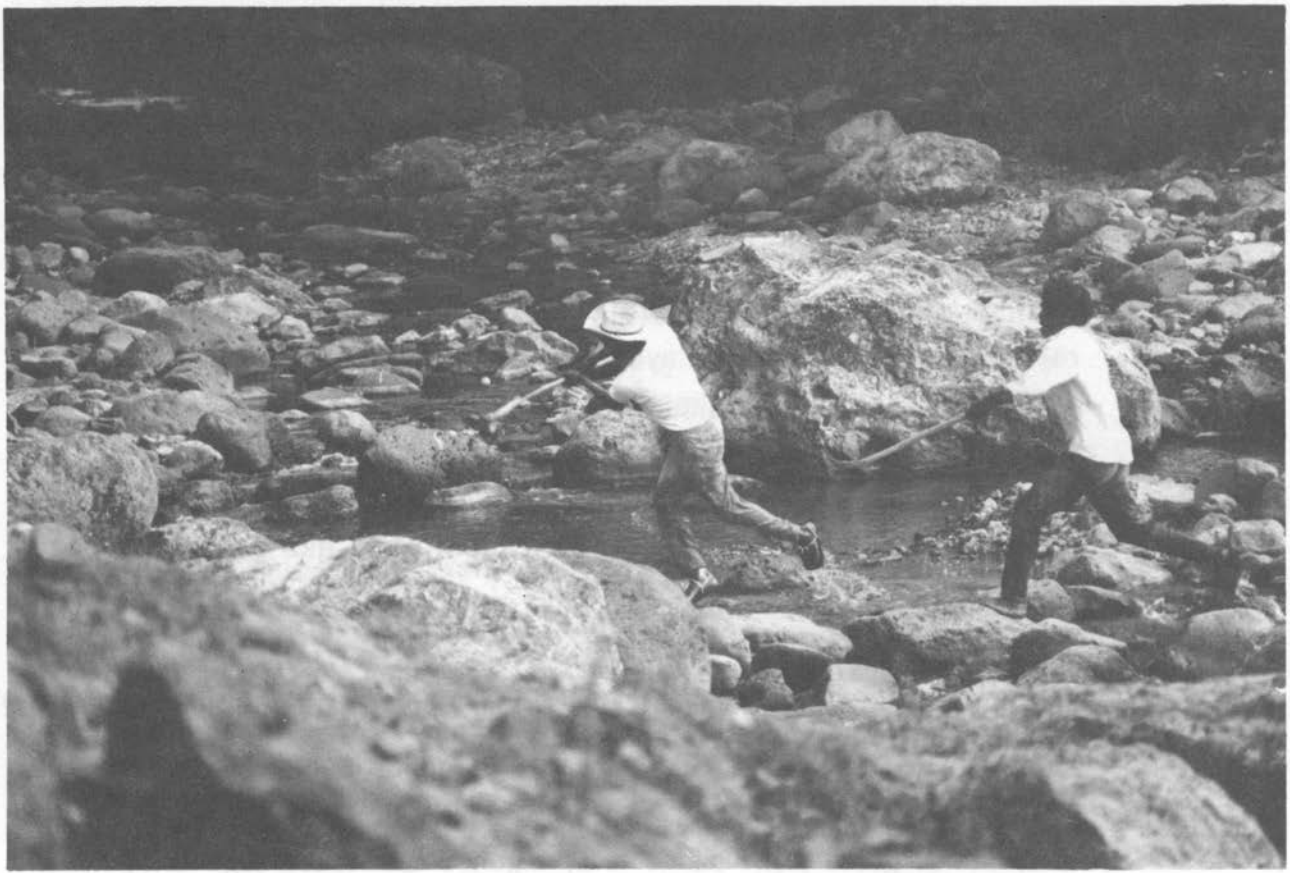
najisaya echalí biléala oméachi.

Quetasi suníame machi riˈeca raˈchuela. Echoˈná Oribo piréami, echoná Apórabo, echoˈná Ocóbiachi, echoˈná Huajisaco, echoná Roˈcorobo piréami hue canílica riˈeca raˈchuela. Echi mapu San Alonso quetasi riˈeca echoˈná Quirírachi, echoˈná Samachique. Echoˈná Huajisaco piré jaré guarijío aniríhuami ralámuli, échico hue caníliga riˈeca raˈchuela. Jaré echi huarijío hue gará machí riˈeca raˈchuela. Echi chabochi ayénacho hue canílica riˈeca raˈchuela, ayénacho jaré hue galá machí riˈeca.

Jeˈná raˈchuela riˈécuame ju maponá galá ipórachi echoˈná ipó arigá huilibé nirá níima comichi baˈhuéachi rité muchúachi rojuá jáhuachi yétachi ayénacho jeˈná jericáachi arigá hue galá ju riˈécohua.

No se juega palillo en todas partes. Por ejemplo en Cerocahui no juegan palillo. Pero en lugares como Oribo, Apórabo, Ocóbiachi, Huasisaco y Rocoroibo, vive gente que le gusta jugar palillo. A la gente que vive en San Alonso no le gusta jugar, ni tampoco a la gente de Creel. En Huajisaco viven algunas gentes guarijías y a esos guarijios les gusta mucho jugar palillo. Hay algunos de ellos que son muy buenos para jugar. A los mestizos también les gusta jugar palillo. Hay algunos que saben jugar muy bien.

Juegan al palillo en cualquier lugar que esté más o menos parejo. El



Quetasi pichítachi chopi níima.

Mapalí ma ri'écama ayena huicabé bulema, achigóriga mapalí ralajípoachi mapuyíripi bulema huinomí, napáchala, pantaloni, chibá, huáasi. Mapurigá gará isábama hualú suguí nihuama.

Mapalí ma ri'écamare echoná nasipa ipó napahuisa ibili anagupi nasayega huisúlaga rohuá echi ra'chuela. Ayénacho echoná jochi pachana achamá echi taa comácali mapalí ma sunímare buleya echalí echi ri'écame ma chapimea ra'chuela. Alíbiche echi ocuánaca choguila machí pama echi taa comácali echoná tétalachi nahuama. Mapalí simírama echoná tétalachi aniríhuami mapu bilé rité níima bilé ticochi quérema auché siné ayénacho niyúrama mapalí echi taa

---

campo puede tener hasta dos kilómetros de largo e incluir un arroyo, agua, piedras, árboles y cercos. No se trata de lugares limpios.

Cuando se va a jugar, se puede apostar bastante, así como se hace en las carreras. Se puede apostar cualquier cosa; dinero, camisas, pantalones, chivas, vacas. Para descansar después del juego, hay que hacer bastante tesgüino (bebida fermentada).

Antes de empezar a jugar, se juntan los jugadores a medio campo y cada equipo pone sus palillos en fila del lado opuesto de los palillos de los sallos (equipo contrario). También entierran la bola un poquito en la tierra. Entonces cuando ya han sido hechas las últimas apuestas, los jugadores

comácali echoná mulubé asibasa mapo'ná tétarachi. Je'ná echirigá orohuahua mapalí ma arihuema mapujiti ma rococó ju mapalí ayénacho hue cama echoná ma bachá ne galá ra'íchaga olali mapurigá sunima.

Mapu chuquipu niráa ri'écama, chabé siné echo'ná Oribo, bilé siento miná osá macoy rijoy ri'écali. Echalí ocuá oméachi 'yénasi ri'écali. Jaré ri'écame echi comácali jiti nacóhuaca olali jaré echoná jubá ripima mapurigá galá nema echi asayé mapu quetasi cu cuhuana ro'huínama echi taa comácali ajarecho bachá simíbaca buhuema echi comácali. Echi cusí ra'chuela jiti hue ihuáraca ripabé pama echo'ná

---

agarran sus palillos y los dos cabecillas sacan la bola con sus palillos y empieza el juego.

Ese juego se juega entre sallos (dos equipos contrarios). Gana el equipo que hace llegar la bola a la meta que puede ser una piedra, trinchera, etc.. Otras veces, gana el lado que tiene la bola más cerca de su meta. Eso sucede cuando se tiene que parar por obscuridad, o cuando llega la sombra al lugar donde están jugando. Antes de jugar, siempre arreglan cómo va a terminar el juego.

Pueden jugar el número de jugadores que quieran. Una vez en Oribo jugaron como 120 hombres y el juego duró dos domingos. Unos jugadores pelean la bola. Otros se quedan atrás, listos, por si acaso los sallos devuelven la bola. Otros se van adelante para esperar a que llegue la bola.

ripana inárachi hue ihuéraca chihuásua hue micabé simea.

Arigá hue chihuiboa echi ra'chuela jiti ri'eca.

—Ma ri'écabo ra'chuela.

Chopi nijé quetasi machí ri'ea ra'chuela. Auché jaré yuhua nijisá, echi auché jaré a naguiméeré.

Ma ri'écabo ra'chuela.

¿A galá nímiré ri'écoa?

Ayena galá níima. Galá ju auché beléala oméachi ri'écabo, huabé bi'yá nahuá mujé.

Alibiché mapalí ma napahuili echalí oméachi jerigá aniri:

Echan la bola hacia arriba con el palillo y ya que está en el aire le pegan fuerte. Cuando le pegan fuerte se va muy lejos.

Es peligroso jugar palillo porque los jugadores se golpean mucho.

—Vamos a jugar palillo.

—Pero yo no sé jugar palillo. Safía otros por ahí, a ver si ellos quieren jugar.

—Vamos a jugar palillo.

—¿Será bueno jugar?

—Sí cómo no. Vamos jugando pues, el otro domingo. Vengan muy temprano.

Cuando se juntan el domingo esto es lo que dicen:

—Ma bulesi, jenaˈí atique mapurigá ma riˈécabo.

—Galá juco ma bulebo quiná to nijé burema. ¿Chuquipu ju jeˈná bululíhuami?

—Pe ocuá ju.

—Ma galá níima echi raˈchuela rojonasa, bachá rojonabo mapurigá machiboa chigá ju apanero alico huaminabi bulebo.

—Ma rojonabo mapujiti ma hue alihua, echi bululíhuami mata suhuaba buleli, ma galá níima mapu ma riˈécabo hue sapú chotabo ma cu ˈhuisí echi raˈchuela hue sapúrasi apanero ma chapisí raˈchuela jenaˈí muchúi mapujiti ma chotabo riˈeca.

—Casen la apuesta (apostar algo del mismo valor). Aquí está, para que empecemos a jugar.

—Pues casaremos; échala por acá para que yo la case. ¿Qué tanto es esa apuesta?

—Es poquito.

—Sería bueno empezar a repartir los palillos. Si repartimos primero, vamos a saber bien quiénes son los compañeros y entonces podremos apostar más.

—Repartamos pues, porque ya se está haciendo tarde. Ya casamos todas las apuestas. Sería bueno empezar a jugar. Empiecen pronto. Levanten sus palillos. Apúrense, compañeros, a levantar sus palillos. Aquí están, porque ya vamos a empezar a jugar.

—¿Chuyénaco arihuebo ri'eca? ¿Arihuebo mapalí ma rayénari bocohuila?

—Galá níima arihuesa mapu 'yénasi choná, alibiché echi mapuyíripe echi comácali echoná abónichi nihua échico 'mema arigá quetasi nahuásagá echoná tétalachi.

—Aboni simírami huicabé ju mapu machí ri'eca ra'chuela ma to echi comácali nijé mayé mapu ma niyúrama tamujé pe ocuá ju. Mapu galá machí ri'eca ma mi rilibé, tohuahua ma quetasi cu nolínama ma hue 'mema.

Mapalí ma seba echo'ná tétalachi suhuaba pagótami jeaní "yócate".

—¿A qué hora vamos a parar de jugar? ¿Paramos cuando se meta el sol?

—Es mejor jugar hasta que se obscurezca, y los que tengan la bola de su lado ganarán aunque no lleguen a la línea.

—Hay más de ellos que saben jugar palillo. Ya llevan la bola. Yo creo que ellos van a ganar. Nosotros somos pocos los que sabemos jugar. Ya la llevan para abajo. Yo creo que ya no regresa. Ya van a hacer un gol y ganar.

Cuando la pelota llega donde está la meta, toda la gente empieza a decir "¡yócate!".

—Mabá ma cu simabo sinéami napahuica mapurigá auchecho siné chotabo ri'eca.

Echirigá chótali ri'eca, echirigá huisabé chotama ri'eca quetasi mapurigá ralajípami niráa.

—Auchecho siné chotabo— echirigá aní echi choguila— hue sapú chotabo mapujiti hue alihuama echoná ricasi ra'chuela nijé mani ricali huicabé bulesi bachá huicabeta buleli.

—Jena'í muchuhui echoná 'ya.

Echirigá anema echi apanérola.

—Bulesi ma hue sapú chotabo ri'eca mapujiti ma hue alihua.

Jerigá aní echi ri'écami.

—Vámonos regresando todos para empezar a jugar otra vez.

Diciendo eso, empiezan a jugar otra vez. Se pueden hacer varios juegos al día, no como las carreras, que sólo se corre una.

—Pues empecemos otra vez —así dicen los cabecillas. —Pues empecemos de nuevo. Hay que empezar luego luego, antes de que se haga más tarde. Pongan, pues, sus palillos. Yo ya puse el mío. Apuesten bastante así como en la anterior; antes apostamos bastante.

Aquí está esta; ésta dáselo pallá (para allá).

Así deben decir los compañeros.

—Casen, aquí está la apuesta, pa (para) empezar luego a jugar. Ya hay que empezar antes de que se haga más tarde.

Eso dicen los jugadores.

Najarápuami

Siné rahué ocuá rijoy najisali najarápibiya bilé rijoy José Luisi Moreno rihuéali, auché bilé José Bautista Batoli rihuéali. Ibili niráa mayeli mapu ne huabé jihuérali mapujiti pe riculí níiri. José Luisi jeaneli echi José Bautista:

—Ayena ne huabé jihuérami níisaga mujé mapurigá nijé jihuera, arigá tamí yuhua nijirapa.

Auché biré jeaneli:

—Baji, ¿Achamí ne huabé simírami jihuérami ju mapurigá nijé. Arigá najarápabo mapu chigá nalina niyúrama.

Lucha

Un día dos hombres se safiaron (desafiar) a jugar luchas. Uno se llamaba José Luis Moreno; el otro se llamaba José Bautista Baloli. Cado uno se sentía muy fuerte, pues estaban un poco borrachos. José Luis le dijo a José Bautista:

—Si eres tan fuerte como yo anímate a luchar conmigo.

El otro le contestó:

—¡Bah! A poco tú eres tan fuerte como yo. Vamos luchando a ver quién gana.

Echirigá ocuániga ne huabé chapigá najarápali, echi José Bautista ripabé mutuca osá cu'línaca olóhuaca miná tuna napisótali pálate echi José Luisi, echirigá echoná hue napisoca buhuíbaga pe mucuami níili. Pe huilibeco auchecho siné cu asíisa ne huabé naquili mapu nijirápama echirigá ne galá ihuéraga chapili echi José Bautista umílachi. Auchecho siné a'chigóriga oráanali chopi quetasi omérali. Echi José Luisi ne huabé jihueraga chapili echoná José Bautista umílachi. Alí echirigá pe huilibé quetasi 'huesi bu'huíbali, ayénacho quetasi 'huesi nocali. Alibiché echi José Luisi quetasi sainá mutúsali echi José Bautista, alibiché ripabé mutusa baisá cu'línaga miná micabé tuna pali ayénacho hue napisoga ba'huíbali.

Echi José Luisi Moreno pe taa rijoy níili, echi José Bautista Batoli

---

Los dos se agarraron fuerte. José Bautista le dio dos vueltas en el aire a José Luis y lo aventó lejos. Este se llenó de polvo y medio se desmayó, pero al rato se levantó nuevamente con mucho brío. Muy animado agarró fuertemente a José Bautista y le quiso hacer lo mismo, pero no pudo. José Luis se quedó pegado a la cintura de José Bautista y estuvieron buen rato sin caerse ninguno de ellos; casi no se movían. De repente José Luis levantó a José Bautista y le dio como tres vueltas en el aire y también lo aventó lejos de ahí. Cayó envuelto en polvo.

José Luis Moreno era chaparrito y José Bautista era un hombre alto pero los dos eran igual de fuertes. Como los dos ya habían caído por igual, ya

hualú rijoy níili, chopi ocuánica a'nahuí hue jihuérali, mapalí ocuánica anagupe niyúrali ma quetasi naquili mapu auché najarápama alí jeaniri:

—Ne a'nahuita huabé jihuera echirigá quetasi 'huesi o'mónama, arigata hue garabé amigo ju.

Echirigá ocuániga hue ripabé rihuigachi jóhuali sicala chapica.

Ayénacho nolíruachi hue najarápami asinibí nirú oconá rojuami omahuami, auché biléana moló anélua, auché biléana bariseo anélua je'ná ocuániga hue najarápuma mapu mi'limea echi júrasi. Jaré animea mapu echi moló ne huabé simírami jihuérami ju, echi bariseo arigá quetasi jihuérami ju, mapalí ma sunisa najarapa ma simama

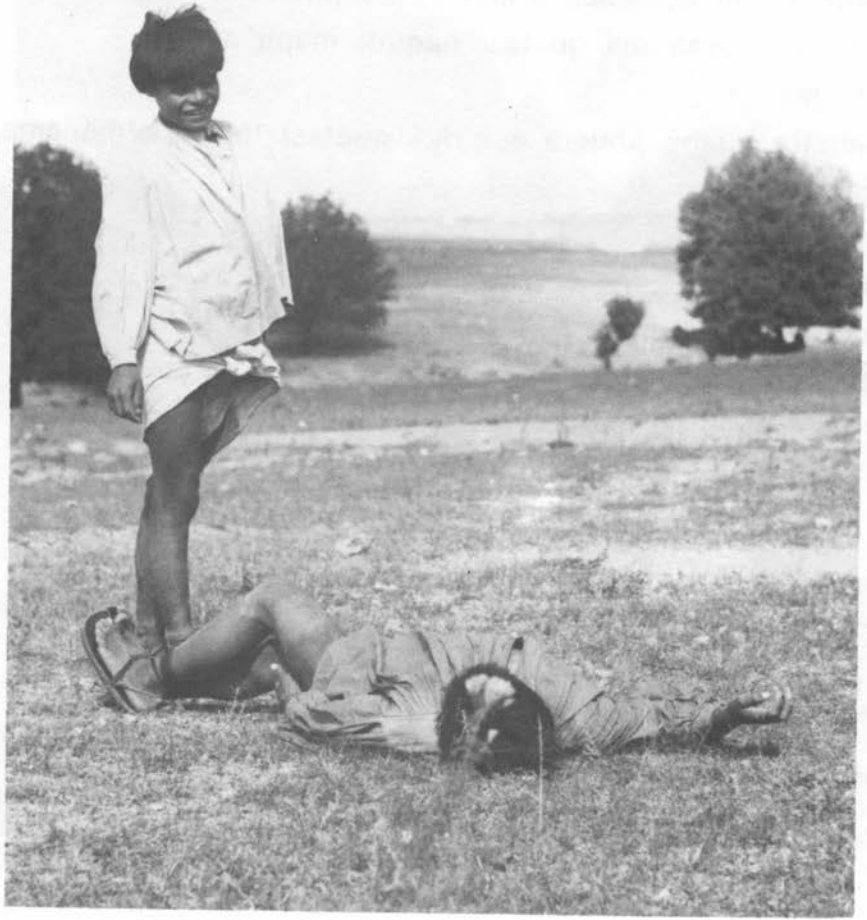
---

no quisieron luchar más y dijeron:

—Somos los dos igual de fuertes y ninguno queda sentido; siempre somos buenos amigos.

Entonces los dos levantaron sus manos al viento.

También en la Semana Santa se lucha así. Siempre en la Semana Santa hay dos grupos de fiesteros. Un grupo se llama los moros y el otro se llama los fariseos. Estos dos grupos tienen que luchar para matar al Judas. Dicen que siempre son más fuertes los moros y siempre más despreciados los fariseos. Cuando termina la lucha se van a tomar tesgüino, pero también cuando andan tomando se encuentran los dos grupos y luchan, y allí



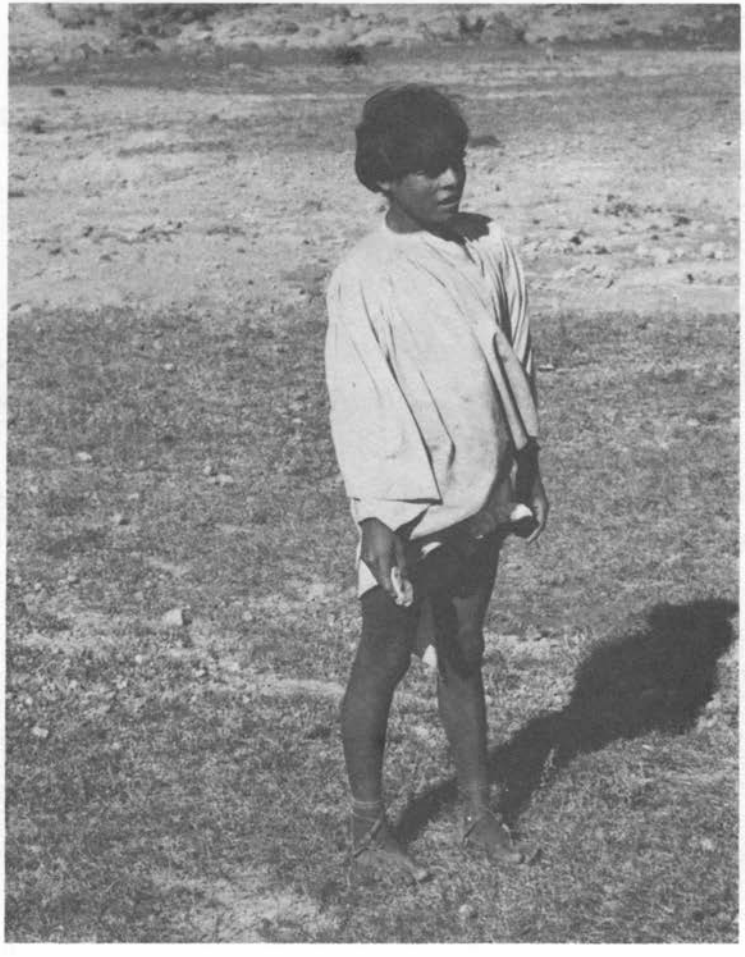
bajíbia suguí, ayénacho echo'ná bajíhuachi napahuisa echi oconá rojuácami hue najarápama, alibiché hue naponama echi cusí saquélohua echi mapu bariseo níhuala ju, ayénacho hue casinama echi mocoyólaca echi mapu moló níhuala ju.

Echi nolíruami, aní ralámuli mapu riosi ripá rihuigachi atíami nulali chabé quiyá jonsa mapu echijite sinibí bamíbali echirigá omohuama, mapujite quetasi omahuásagá riosi hue yoma aboni ralámuli yuhua, echijite baisá rahué omáhuama mapujiti echirigá nulali riosi, mapalí echali omahua hue nolerama mapo'ná echi arco anilíhuami jahua echo'ná chocoba jaga ayénacho hue amachima. Aboni aní mapu ne sinéami ralámuli arigá huérali ju mapu nolírama mapu jite riosi cúchuala ju.

---

quiebran los palos y las espadas que cargan los fariseos y también quiebran las coronas con plumas que usan en la cabeza los moros.

La fiesta de la Semana Santa, dicen ellos, es un mandamiento de su dios desde el principio; por eso tienen que hacer la fiesta todos los años, porque si no se hiciera la fiesta, dios se enojaría con ellos. Por eso hacen la fiesta de tres días porque dios así lo mandó. Cuando hacen la fiesta, dan la vuelta por atrás del templo y pasan en medio de los arcos que ponen allí y allí mismo rezan de rodillas. Dicen ellos que todos los tarahumaras tienen la obligación de celebrar la Semana Santa porque son hijos de dios.



Rijibara

Siné rahué najisali nahuó rijoy mapu rijibaca ri'écama, bilé peso buleli bilé rijoy. Auché bilé jeanili:

—Pe bilé peso burebo mapurigá quetasi riócasi re'écabo.

Echirigá ma chótali nihuayá rijibala rité jiti, mapalí nihuali echi rijibala nihuali biréana chipérami sitúlami, bilé rijoy nihuali baquiyá rijibálaca, bilé asayela bilé jochi nihuali. Mapalí ma suhuaba galá níili echi rijibala, bilé bachá pali, auché bilé ayénacho pali, echirigá ri'écali

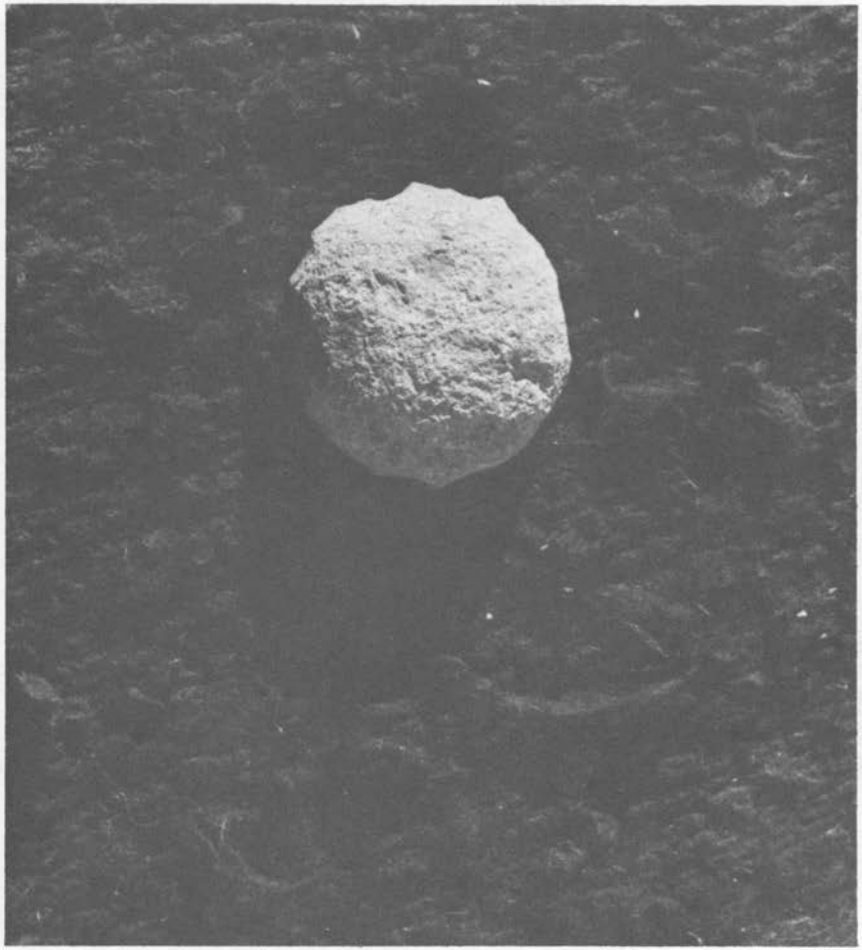
---

Cuatro
(tejas)

Un día se safiaron (desafiaron) cuatro hombres para jugar cuatro (tejas) y apostaron un peso cada uno. Uno dijo:

—Vamos a apostar un peso cado uno para que el juego no sea de oquis (para que valga la pena).

Empezaron a hacer las tejas de piedra, de un lado redondas y planas del otro lado. Cada uno hizo tres. Uno de cada grupo hizo un pocito. Cuando ya estaban listos con sus tejas, tiró primero el de un equipo y luego uno del otro.



nasipa rahué yénasi, mapalí pachana jochi baquisáaga bilé rijibala nahuó niráa tarama, echi jaré apanérua hue canílica anili, chopi mapalí ocuánica asayé mo'huisáaga hue o'mónami níima mapujiti echirigá quetasi huesi tarali. Siné cáachi echo'ná jochi murubéanasagá échico bilé tarali.

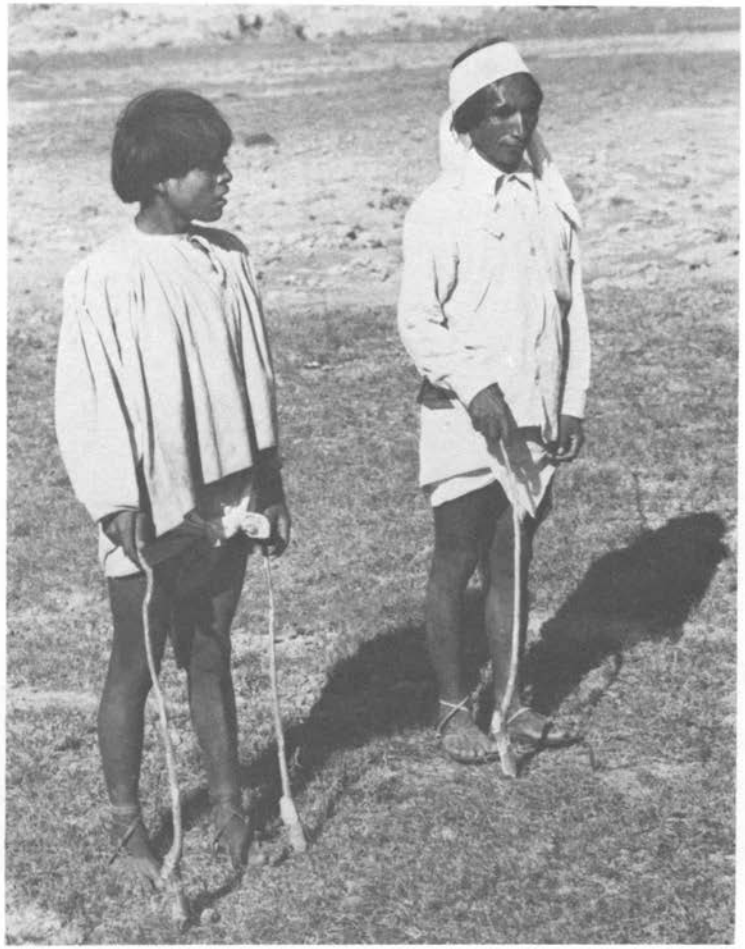
Echirigá ri'écali nasipa rahué yénasi, echi jaré mapu metílate hue sihueca simíbali echo'ná cu bitichí mapujiti hue nátali echi huinomí biré peso mapu bureli, echi jaré mapu mélico hue ganíliga cu simíbali echo'ná bitichí mapujiti ma meli echi bilé peso.

Así jugaron hasta el mediodía. Si entraba la teja al hoyo contaba 4 puntos y los compañeros se ponían muy contentos. Si el otro equipo tiraba una teja y le entraba al hoyo, pero caía sobre la primera teja, entonces no contaba nada. A veces la teja caía cerca y contaba un punto. Si el contrario hacía caer cerca dos tejas, entonces ganaba un punto.

Así estuvieron jugando hasta el mediodía. El grupo que perdió se fue muy triste a su casa pensando mucho en el peso que cada uno había apostado. El grupo que ganó se fue muy contento porque había ganado un peso cada uno.

Ocuá rijoy apanero niráa rijibaca ri'écama. Echi jochi pe micabé nirá joma, mapu yena périco sabama echi rijibala paya, echi jiti mapu yíripe quetasi 'me machico rijibaya quetasi 'mema. Auché siné cáachi ri'écoa echo'ná bilena comichi bo'omi paca rijibala. Echi jochi auché rapé huilibé nirá jótami ju echi rijibala. Ayénacho jipi auché jaré huicabé rijibá echi huinomí peso jiti. Echi sicati paca.

El juego de tejas se puede jugar con dos o más compañeros. Los hoyos se pueden hacer bastante lejos (como a 40 metros), de modo que apenas alcance a llegar el tiro con la teja. Por eso el que no tiene mucha práctica en este juego, pierde. Muchas veces tiran de un lado de un arroyo al otro. Los hoyos se hacen un poco más grandes que la piedra. Ahora muchas personas usan pesos. Tiran con la palma de la mano hacia abajo.



Jubara

Je'ná ayénacho ri'écabo ocuá rijoy anagupi jaga, ayénacho ri'écabo huicá nirá. Ibili echi ri'écami nihuama echi cusí jubala echi cusí pe i'huela nima mapu yénasi galá jubama sicachí chapigá echi jubala biléana pe hualú mo'huéami nima, mapo'ná chapibóaco pe taa cuéami nima. Echi cusí jubala samíame rojuá súluala chopi nima ayénacho auché bilé cusí nihuama echi mapo muquí anéloa. Abilé pama echi muquí anilíhuame jubala pe huicabé micá nirá. Auché jaré ri'écame ayénacho pama echi jubala mapurigá machimea chuyiri nalina mulubé sabama mapu na echi muquí jubala bu'huí. Echi mapu mulubé bu'huíbaco échico bilé 'mega tarama.

Cuatro de Palitos

Se puede jugar con una persona en cada lado o con varias. Cada jugador corta un palito. El largo del palito debe ser la distancia de su mano hasta la tierra. La punta de abajo del palito es como de cinco centímetros de ancho. La parte que agarra el jugador es menos ancha. El palito debe ser verde y es preferible que sea un brote que haya salido de un encino cortado. Además de estos palitos, se corta uno que se nombra 'mujer' o 'novia'. Un jugador tira la 'novia' con la palma de la mano hacia abajo, lo más lejos que pueda.

Entonces uno por uno los otros jugadores tiran sus palitos, para ver

Siné rahué echi Francisco Mancinas hualú suguí nihuali mapurigá echi pachí ichirúami napíhuaga nochama echo'ná Basigochi. Huicabé rijohui ohuili mapu nochama echo'ná Basigochi. Echirigá huicabé simasa hue sapúriga napíhuaga nóchali mapurigá hue sapú hue biyá niráa sunima echirigá sunili nasipa rahué. Alí ma cu rihueli echi nóchali, echi Francisco Mancinas jeaneli:

—Pe téeli isábaga locasi cobisi echi co'lí ayénacho bajíisi guilibá yuhua.

Ayénacho jeaneli:

—Pe tebélico simabo echo'ná Samachique mapu bajibo suguique mapu nijé nihuali mapu nóchami bajima.

---

quién puede llegar más cerca de la 'novia'. El equipo que tiene un palito más cerquita de la 'novia' gana un punto.

Un día Francisco Mancinas hizo bastante tesgüino (bebida fermentada) para trabajar en la escarda de la siembra del maíz en Basigochi. Invitó a muchos hombres para que fueran a trabajar allá en el rancho de Basigochi. Muchos fueron y empezaron a trabajar en la escarda; trabajaron muy apurados para terminar luego, cuando todavía fuera temprano. Terminaron como a mediodía. Luego suspendieron el trabajo y Francisco Mancinas les dijo a sus trabajadores que descansaran un buen rato y tomaron pinole y esquite con quelites cocidos y que al rato se irían a Samachique a tomar el tesgüino que él mismo había preparado para sus trabajadores.

Echirigá ma sébali echoná Samachique simáluami. Alibiché oconá niráa rojuali mapurigá hue ri'écaca simama echo'ná buichí echoná yénasi mapuná echi suguí maní echirigá baquiá niráa rojuali.

Echi Antonio Pilar jeaneli echi Juani Frias:

—Ma najisapo tamujé.

Juani jeaneli:

—Ayena galá níima mapu ri'écabo, echi mapu metihuáhuaco natétama baquiá labachi ne buchuhuí suguí.

Echirigá ma simíbali. Antonio Pilar jeaneli echi Juani:

—Mujé bachá chapí mujé apanéruala.

Juani chapili echi José Larea, echi José Albino. Antonio chapili

---

Llegó la hora de ir a Samachique y formaron dos grupos para ir jugando en el camino hasta donde estaba el tesgüino, tres hombres en cada grupo.

Antonio Pilar le dijo a Juan Frías:

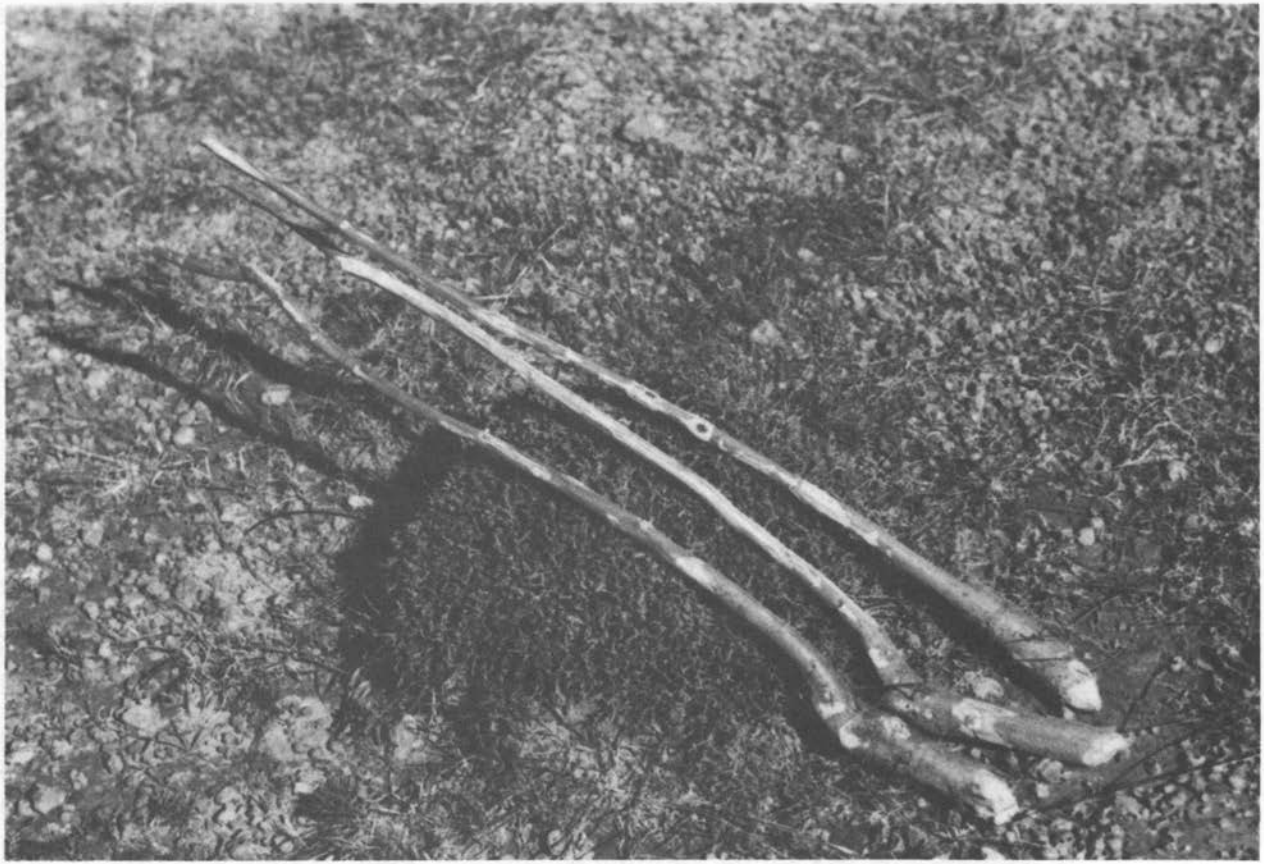
—Vamos safiando (desafiándonos) nosotros.

Juan le contestó:

—Vamos a hacer el juego. El grupo que pierda que pague con tres huejas llenas de tesgüino.

Empezaron a caminar. Entonces Antonio Pilar le dijo a Juan:

—Escoje a tus compañeros.



echi Epifanio Valenzuela, echi José Cornelio.

Ibílaca nihuali ocuá jubara mapu echijiti ri'écama, chopi mapujiti echi Antonio Pilar bachá nijisali echijiti baquiá jubala nihuali, auché bilé mapurigá sinibí bachá pásama, echi jubala mapu nijiyúrami níima, mapu ayénacho muquí anéluami ju, ayénacho tihué cunénalami anélua mapu echi cúruhui hue najata.

Ma sinéami sunili nihuayá ma chótali ri'équisia echo'ná buhuichí, mapujiti echi Antonio nihuali echi jubala muquí echijite bachá pali, ayénacho pali echi Juani Frias auchecho siné pali echi Antonio Pilar. Alibiché pale echi José Larea Juani apanéruala, echirigá sinéami

---

Y Juan escogió a José Larea y a José Albino. Antonio escogió a Epifanio Valenzuela y a José Cornelio.

Cada uno empezó a hacer dos (los palitos) jubara para el juego, pero Antonio Pilar Sofio hizo primero tres jubara; uno más para tirarlo primero o sea el palito que sirve como guía en ese juego y que también la llaman 'la mujer' o 'la novia' que siguen los jóvenes.

Terminaron todos de hacer sus palitos y empezaron a jugar por el camino. Como Antonio había hecho el palito 'mujer', tiró primero. Luego tiró Juan Frías y luego tiró otra vez Antonio Pilar y luego José Larea, compañero de Juan. Siguieron tirando hasta que se les acabaron todos los

suhuaba ahuali jubálaca echirigá echo'ná buhuichí chopi ri'écaca simíbali, tarásaga tarásaga tarásaga. Echi mapu pe huicabé niráa tarálico jeanili:

—Tamujeco macoy miná malí tara.

Auché biléana anili:

—Tamujeco tará usani.

Echi jaré mapu quetasi huicabé tarálico hue sihueca 'yénali mapujiti quetasi bajima rihuéali echi baquiá labachi buchíami suguí. Chopi arigá anili:

—Quetasi sihuesi, arigá niyúrabo echi labá quetasi sihuesi, mapurigá anihuá quetasi chaquena natasi apanero.

Arigá ma sébali echoná Francisco Mancina bitélachi, mapujite

---

palitos y así siguieron jugando y jugando por todo el camino, contando, contando y contando. El grupo que llevaba más decía:

—Nosotros llevamos quince.

Y el otro decía:

—Nosotros llevamos seis.

El grupo que tenía menos puntos se ponía muy triste porque no iba a tomar las tres huejas de tesgüino. Pero se decían:

—No se hagan a un lado (no se desanimen). Sí, vamos a ganar las huejas. No se rajen, compañeros (no se hagan a un lado).

echi Antonio Pilar apanéruala hue galá machíami níili echi jubala jite ri'ega echijiti omérali echi Juani Frias apanéruala je'naco hue sihueli mapujiti ma oméralate.

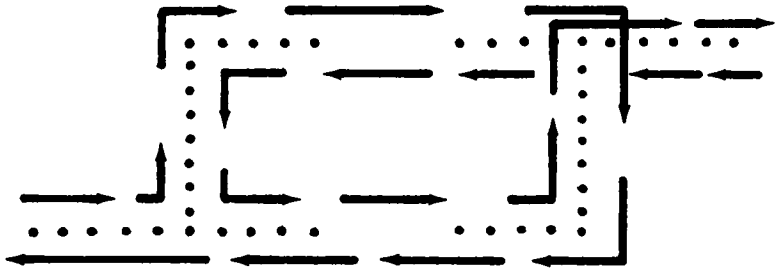
Francisco Mancinas 'yali echi bilé sicolí echi José Rosecio mapurigá rojonama echi mapu iquí nóchali mapurigá natétaca niráa mapurigá nóchali, echi mapu quetasi mélico ma natétali echi baquiá labachi bachíami suguí, jaré mapu quemé machiami níilico bajiya quetasi omérali suhuaba bajiya, chopi echi asayela arigá hue aneli mapu arigá baquiá labachi suhuama echirigá périco suhuali. Alí arigá hue opésali, echi jaré mapu oméralate hue cachiyá muchúami níili echi aboni jiti.

Al fin llegaron a casa de Francisco Mancinas. Como los compañeros de Antonio Pilar eran buenos para ese juego, les ganaron a los compañeros de Juan Frías. Estos se pusieron muy tristes porque les habían ganado.

Francisco Mancinas le dio la olla de tesgüino a José Rosencio para que la repartiera entre los trabajadores, como pago por su trabajo. Los que perdieron empezaron a pagar las tres huejas. Se llenaron de tesgüino los que habían ganado, pero como no eran muy buenos para tomar no podían terminar; sin embargo, los contrarios les exigían que se acabaran las tres huejas. Apenas pudieron acabar y empezaron a vomitar, mientras que los que habían perdido se reían de ellos.

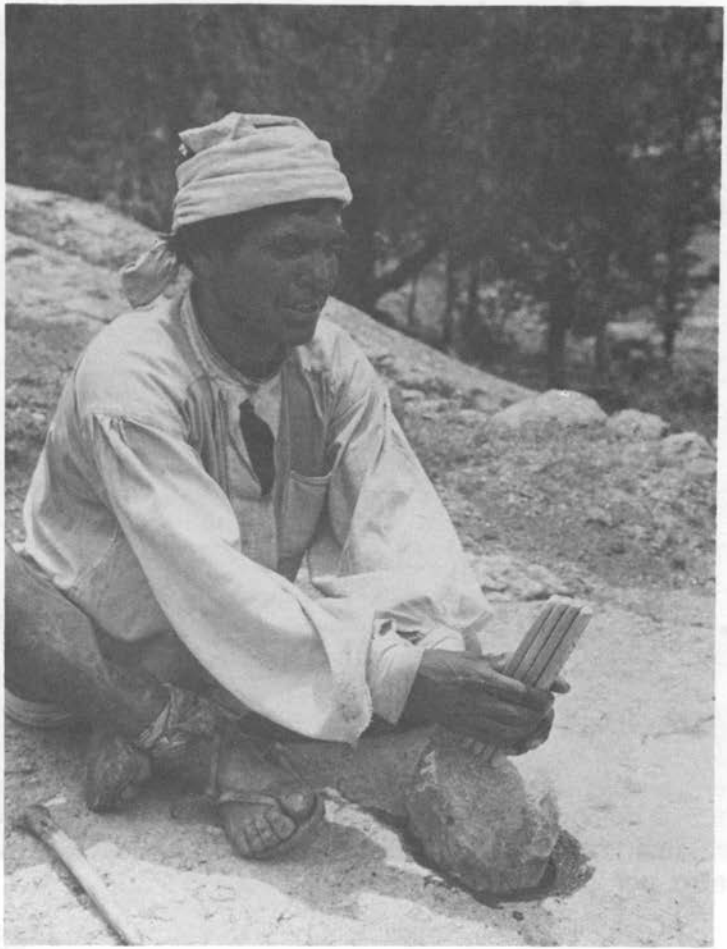
Romayá

Jena ri'écuami ocuá rijoy niráa ri'écuami ju, bilé rijoy echo'ná bacháami rahueca asimea echi auché bilé yuhua pe micabé niráa rojuaca. Echo'ná murubé huicabé jochi nirú mapurigá ju jenaí nihualachi osá macoy miná biquiyá cuuchi jochi ju echo'ná a'nagupi biléana, echi mapu je'ná jerigá ri'écuami ju.



Juego Del Quince

El juego se realiza entre dos jugadores, colocados uno frente a otro. Al frente de ellos y alrededor se han perforado en el suelo 23 hoyos por cada lado. Esto se hace sobre una explanada, generalmente piedra de aproximadamente un metro por dos, según el dibujo.



Mapalí ma chotama echi riˈécuami echi bilé riˈéami sicachí chapimea echi naónica cúuchi cusí, sicachí chapigá hue ihuéraga huipisoma echoˈná riterali mapu echoná mulubé riˈéami yuhua atí, echirigá minabi hue bacháami raquibuca olá ronólachi jiti mapu ralajípami anélua.

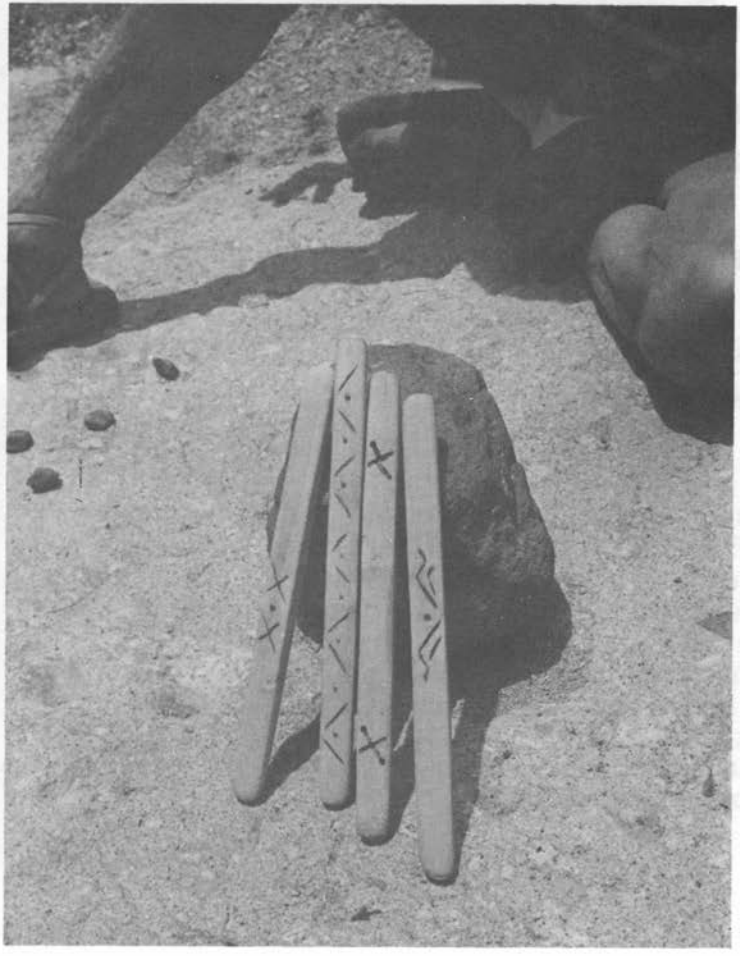
Bilé riˈéami ríhuama ocuá biquiyá cúuchi rité quelema mapu echoˈná cúuchi jochi muchuama mapalí echi cúuchi cusí aˈhuaca galá mega olásaga, ibili bilé cusí ayena natéami ju. Echi cúuchi cusí huicaná mésaga alí echi cúuchi rité huicaná jochi pochima.

Además del tablero de juego perforado en el suelo, se emplean cuatro palitos como de 15 x 3 x 2 centímetros con dibujos que tienen un cierto valor. Se emplea sólo uno de estos juegos de palitos por partido.

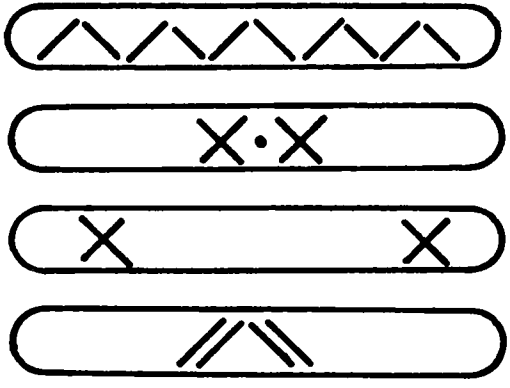
Los cuatro palos se apoyan en una piedra colocada enfrente de cada uno de ellos, para que estos salgan impulsados hacia adelante y caigan enfrente del jugador contrario; una vez contados los puntos, recogen los palitos con una varita sin necesidad de levantarse.

El tiro es alternado.

Se tienen tres o cuatro corredores; son prendas que van ocupando los hoyitos según los puntos que se vayan ganando al impulsar los palitos. Si



Minabi niráa ju mapurigá nériga aní echi nihuárami. Mapalí ma sunima echi ri'écuami echi cúuchi rité ne suníami jochi simárama. Bilé echi cúuchi cusí osérami ju echo'ná biléana ayénacho echi ibili bilé cusí natéami ju.



Vale 15 puntos.

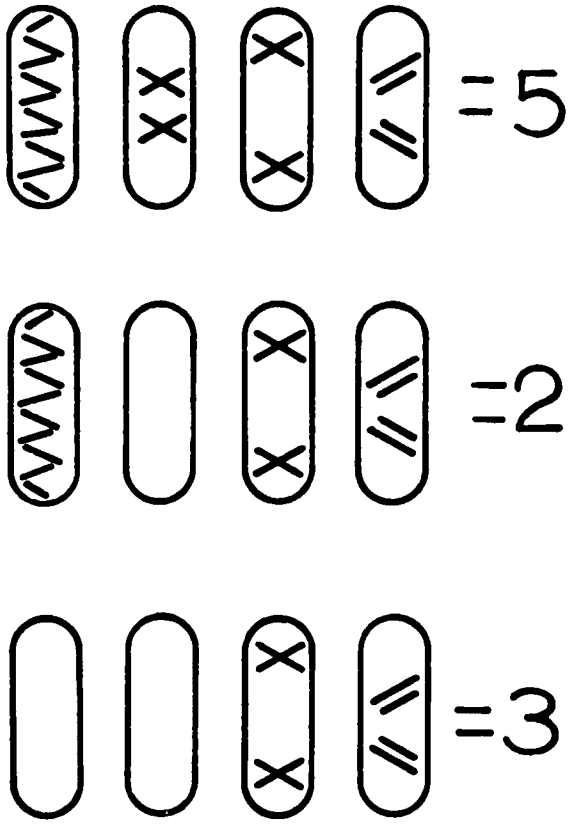
Vale 14 puntos.

Vale 6 puntos.

Vale 4 puntos.

se juega con más de una prenda, el jugador va avanzando estas prendas según quiera, ya sea que saque un corredor adelante o los vaya avanzando, más o menos a la misma distancia.

Para ello cada palito tiene un valor según la figura que tenga dibujada sobre una de sus caras.


=5
=2
=3

Mapalí ma ulúsaga echi cúuchi cusí, ayena suhuaba echo'ná oséramichi rihuiná niráa bitibásaga alibiché echi ri'éami malí niráa taraga mema, suhuaba echi osérami ayénacho biquiyá echi cúuchi cusí rihuiná niráa osera bitibásaga echirigá biquiyá taraga mema.

Ocuá cúuchi cusí ri'huiná niráa oséraga bitibásaga echirigá ocuá niráa taraga mema, pe bilepi echi taa cusí rihuiná oséraga bu'ubásaga echirigá taraga mema mapu iquí natéami niráa echi taa cusí. Abilé echi taa cusí echo'ná osirúachi ca'yena niráa bu'ubásaga echirigaco tarahua mapurigá ripáruhui niráa oséraga bu'huíbami.

Pero si en el juego caen todos mostrando sus caras dibujadas, se cuentan cinco puntos; si todos caen cara abajo se cuentan 10 puntos; si tres palitos caen cara arriba se cuentan tres puntos; si dos palitos muestran su cara cuentan dos puntos, y en caso de que caiga uno sólo mostrando su cara se cuenta según el valor del palito. En caso de que un palito cayese de canto, éste se cuenta como si hubiese caído cara arriba.

Mapalí bilé echi taa rité baisá macoy miná ocuá jótachi simírasaga, alibiché choná baisá macoy miná biquiyá tarárami jótachi, alico cu naculihua echi cúuchi cusí natigala, echi cusí mapu macoy miná naó natéami níili echirigá jipe natiguí pe bilepe niráa, jípeco chopi pee bilepe paga machí pama echi cúuchi cusí echi mapu baquiyá ju.

Mapurigá machínama mapurigá suhuibama bilé taa rité, echijiti pabo echi tarárami echi mapu achigóriga ju mapurigá echi cúuchi jochi mapu aripí. Echi ri'éami mapu machí a'huásaco bachá mema.

Al llegar al hoyito No. 33 el corredor avanzará si al impulsar los palitos, éstos marcan dos o tres puntos; de esa forma, sólo avanzará hasta que logre salir. A esta altura del juego, el 14 sólo cuenta un punto.

Sale o termina el recorrido la prenda que da el número exacto en el tiro, y gana el juego el que saque primero todos sus corredores prendas o bukérames.

Abilé taa rité echo'ná jochi baquisáaga maponá maa auché bilé sayé atí, echi taa rité sayé echo'ná a ripima chopi echi auché bilé arigá cu machí pátami níima alí echo'ná cu torúami níima mapuná jonsa chótali ri'écuami.

Asiné cáachi je'ná ri'écuami ne huilibé rahué ri'écua, ne bilé tarali niráa ri'écoma rahué rococó niráa chopi pe téeripe niráa isábaca, ayénacho ne huabé bulema anagupe asayé niráa echi ri'écami.

En cualquier punto, si un corredor llegara a un hoyo ocupado por el contrario, éste (el que ocupaba el hoyo) automáticamente está muerto y tiene que volver a empezar el juego.

Este juego es de mucho abolengo entre los tarahumaras y en ocasiones juegan hasta una semana de día y de noche, descansando solamente algunas horas. Se realizan grandes apuestas entre los equipos de cada jugador.

Se juega romayá en Cabórachi, Norogachi y Choguita del municipio de Guachochi y en Tecorichi del municipio de Balleza.

Apéndice

El Juego de la Bola de Hule

Presentamos a continuación la descripción de un juego que ya no es jugado por los tarahumaras actualmente. Fue descrito hace más de 200 años, en 1767 aproximadamente, por el sacerdote Matthäus Steffel.*

Ulama. Este es el nombre del lugar mejor arreglado y más importante de los lugares donde los tarahumaras practican sus deportes. La palabra proviene del hecho de que ellos juegan con una pelota (ulé) en este lugar. El campo es un largo rectángulo, que se ha desyerbado perfectamente y es parejo como una mesa de billar. Los jugadores están casi desnudos, con sólo el área púbica cubierta; usan un pedazo de piel no curtida para cubrir sus asentaderas, a fin de no lastimarse al tirarse para golpear la bola en el aire. La bola es negra y pesada, y está hecha de hule. No debe ser golpeada con la mano sino sólo con la cadera, el hombro o la rodilla. Si la pelota toca alguna parte blanda del cuerpo, se pierde el juego. Se trata de un juego bárbaro y verdaderamente extenuante que parece propio para romper brazos y piernas.

*Matthäus Steffel. **Tarahumarishes Wörterbuch nebst einigen Nachrichten von den Sitten und Begrauchen der Tarahumara in Neu Biscaya, in der Audiencia Guadalajara in vice-Konigreiche Alt Mexiko oder Neu Spanien,** que se encuentra en Murr Gottlieb, **Nachrichten von Verschieden Landern des Spanischen Amerika,** Halle, 1809. La porción incluida aquí fue traducida del alemán al inglés por John Ahouse y fue tomada de un manuscrito transcrito por Campbell Pennington.

La Carrera de Bola Tarahumara

Ignacio León Pacheco

Tres meses antes se había concertado una competencia de esta naturaleza: contenderían pueblos del **Sur** y del **Norte** de la Alta Sierra Tarahumara. En ese lapso de tiempo, cada región había ido seleccionando a sus mejores corredores. Para ello, se realizaron carreras cortas entre gentes de un mismo pueblo; posteriormente entre un pueblo y otro.

Los pueblos del **Sur** comprendidos dentro de esta justa, son: Guachochi, Caborachi, Tónachi, Rocheachi, La Soledad, Santa Anita y Pino Gordo. Los del **Norte:** Norogachi, Choguita, Sehuerachi, Aboreachi, Tatahuichi, Papajichi y Pahuichique.

La competencia se desarrollaría en un punto central a los pueblos competidores; se decidió que fuera una larga meseta entre Aboreachi y Sehuerachi.

Los pueblos del Sur llevaban corredores de Cabórachi y Pino Gordo, que habían seleccionado entre ellos, cinco en total. Igual número llevaban los del **Norte,** con corredores de Norogachi y de la región de Bocoyna. Los del **Sur** cifraban sus esperanzas en Giltro Ramos: corredor de Pino Gordo, hombre de mediana estatura y más o menos robusto; los del **Norte** llevaban a Pancho Madero: de Panalachi, hombre espigado, y corredor profesional, casi, pues toda su vida, 30 o 33 años, los ha pasado en competencias de esta naturaleza, en toda la región Tarahumara. Ambos grupos llevaban sus mejores cartas; los cuatro corredores que acompañaban al principal actuarían como ayudantes, pero todos, en sí, eran consumados y astutos en este tipo de lides.

Se dijo que los corredores del Sur iban pagados con quinientos pesos el principal y docientos pesos los cuatro restantes. Igual suma recibían los del **Norte,** agregando que a Madero desde hacía tres meses lo tenían entre

ellos y, para lograrlo, le habían dado tierras y mujer para que no se fuera a otra parte. El grupo ganador recibiría, además, una gratificación de todos los apostadores.

En el último mes antes del día de la competencia, los corredores estaban bajo la vigilancia de personas encargadas de procurar que estuvieran en buenas condiciones. Los viejos, corredores algunos en sus años mozos, daban toda clase de consejos. Los owuirúames o doctores les daban indicaciones sobre los alimentos que debían tomar y, sobre todo, que no tomaran tesgüino en exceso. Los sukurúames o brujos tarahumaras estaban atentos de que los competidores no fueran objeto de maleficios. Total, gozaban de una postura especial y cómoda dentro de su grupo.

Durante este tiempo los Choquéames u organizadores de la competencia se encargaban de la selección de los corredores, de enviar las invitaciones y de ir fijando las condiciones del evento. Este cargo descansa, por lo general, en hombres de mucho prestigio dentro de la comunidad. En este caso, ambos habían sido gobernadores en sus respectivos pueblos; Nacho Nevarez comandaba el grupo del **Norte** y Silverio Cruz, el grupo del **Sur**. Ellos habían establecido las condiciones generales de la carrera, seleccionado el lugar sede, y señalado la fecha.

La fecha indicada fue el día 10 de junio, época con buen clima templado. Se habían iniciado las primeras lluvias de la temporada y si acaso llovía ese día, no importaba una vez iniciada la competencia.

Desde el día anterior empezaron a llegar las primeras personas, algunas familias completas; otros habían iniciado el viaje tres días antes para estar puntuales en esa fecha, y se habían quedado cerca del lugar de la competencia.

En cuanto el **Sol** calentó, ya se había reunido el primer millar de gentes: hombres, mujeres y niños. Más tarde llegaron más, de los parajes cercanos con toda la familia completa y con sus animales: vacas, cabras.

borregos y perros. Para el mediodía había más de 2000 gentes, que presentaban un espectáculo maravilloso y multicolor. Se intercambiaban ligeros saludos y cada quien se reunía en el lugar que le correspondía a su región. Al sur y al norte de una explanada, en donde pastaban todos los animales cuidados por mujeres y niños, se concentraron los pueblos. Todos los hombres rodeaban a los organizadores de la carrera que estaban junto con sus corredores. Al principio había seguridad en ambos grupos y platicaban de todos los temas. Pero conforme se acercaba la hora para iniciar la carrera el tema obligado era el de la carrera: se hacían remembranzas sobre las veces en que se había ganado y en las que se había perdido; se hablaba de la calidad de los corredores y, en ambas situaciones, se decían cuántos y qué importantes eran los eventos que habían ganado; nadie decía si alguna vez había perdido. Los corredores, con actitud modesta, cuando les preguntaban si ganarían la carrera o les interrogaban sobre cómo se sentían, contestaban: "Estamos bien", y "No sabemos si ganaremos la carrera, porque los contrincantes son muy buenos". Cada pueblo tenía la seguridad de que ganarían sus representantes.

Se acerca la hora; el ambiente es más tenso; se percibe un ligero nerviosismo, sobre todo en aquellos que van a apostar. Los corredores se mantienen tranquilos en todo momento.

Es el gobernador del **Norte**, Nacho Nevarez, quien ordena reunirse a todo su pueblo, detrás de una banderola roja que coloca inmediatamente, y, con todo orden, se reúne. Los del **Sur** también se ponen en movimiento, y en unos cuantos minutos se colocan detrás de su banderola, que es blanca. Ambos grupos quedan en las orillas opuestas del llano, a trescientos metros unos de los otros. Casi al mismo tiempo, empiezan a avanzar, a paso lento para encontrarse exactamente en el centro del plano, se saludan haciendo ondear las banderolas, y después se saludan únicamente los jefes de ambos

bandos, deseándose bienestar personal para ellos y para sus gentes; y además, en forma cortés también se intercambian deseos de que ganen la carrera.

Realizados los saludos de rigor, se ultiman los detalles de la carrera; aquí intervienen también los corredores: se discute sobre el número de vueltas, los del **Sur** dicen: "cinco", los del **Norte**: "seis", finalmente quedan en cinco; cada vuelta tiene veinte kilómetros (el terreno es más o menos plano, y la brecha ancha, aunque no desprovista de piedras y algunos troncos de árboles atravezados); se discute el número de bolas que llevará cada equipo y se decide que dos (después de quebrar las dos o extraviarlas en el campo, el equipo quedará descalificado); también se decide que únicamente los corredores tendrán derecho a tomar la pelota con las manos en caso de que ésta cayera en un lugar difícil de aventar —las personas que los ayuden sólo podrán indicarles con la mano o con una vara el lugar donde está la bola—; todos los corredores tienen que llegar hasta la meta fijada, de no ser así quedan fuera de la competencia, sin embargo, la carrera podrá continuar hasta con un solo corredor, en caso de que los demás se cansen antes. Ultimados estos detalles, se inician las apuestas; para ello se sientan formando dos filas, una al norte y otra al sur, y frente a frente empiezan a cruzar apuestas: dinero contra dinero, manta contra manta, telas de colores contra telas de colores, radios contra radios, cuchillos contra cuchillos, bolas de lana contra bolas de lana, cobijas contra cobijas, etc.; se apuestan cabras, vacas, burros, collares, camisas, sombreros y hasta naguas de mujer. En esta ocasión de la gran carrera, apostaran, contando desde el dinero, artículos y animales, no menos de veinticinco mil pesos por bando.

Cada corredor, por sí mismo, apostó con su contrincante alrededor de mil pesos en efectivo; más en artículos, otros quinientos. Después de dos horas de iniciada la cruza de apuestas o "casa", los corredores terminaron

de concertarlas; se retiraron a sus lugares y quince minutos después estaban listos para empezar la carrera. Tomaron el lugar de partida y uno de los gobernadores allí presentes, que previamente en forma breve arengó a los corredores e hizo saber a los pueblos allí unidos las condiciones en que se desarrollaría la competencia, es decir, el número de vueltas y las reglas que se habían discutido anteriormente, dio la voz de arranque. Al frente salió una banderola; insignia que seguirían los corredores en la primera vuelta, indicándoles el recorrido y los lugares en donde debían dar vuelta; indiscutiblemente, de esto se encargaba un tarahumara bastante veloz, pues en esa primera vuelta iría siempre delante de los corredores. Una hora diez minutos después, completaban la primera vuelta; los ganadores de la segunda vuelta disminuyeron cuatro minutos y con un promedio entre una hora seis minutos y una hora ocho minutos, terminaron la carrera; el ritmo de la carrera no bajó en ningún momento. Las gentes de los pueblos continuaron apostando hasta el cierre de la segunda vuelta; después de ese tiempo ya no debían seguirse casando apuestas. Hasta ese momento los equipos se mantenían más o menos nivelados, pero para la tercera vuelta, los del **Sur** ya habían tomado una ventaja de cien metros; para entonces las gentes de cada bando, por cientos, contando hombres y mujeres, seguían a sus corredores, acompañándolos en su carrera, pronunciando expresiones de ánimo y frases: "we sapuka" y "guériga" (apúrate, rápido) se escuchaban por todo el recorrido. Las mujeres corrían con recipientes llevando agua o pinole para refrescar a los corredores.

Hasta la tercera vuelta los equipos se habían turnado para lanzar la bola y guardaban a los mejores —más resistentes, más veloces y mejores lanzadores— para las dos últimas vueltas que serían las decisivas. Para la tercera vuelta el **Sur** había aumentado aún más la ventaja; los del **Norte** corrían animados por todo su pueblo sin flaquear ningún momento, pues era muy posible que los corredores que iban adelante estuvieran forzándose al

máximo para mantener la delantera, y en un momento dado, sufrir calambres y abandonar la carrera; podían perder la bola, tropezar, clavarse una astilla, y por eso aunque se vaya muy atrás no hay que darse por vencido.

No hay jueces en el recorrido. Sin embargo, las carreras se realizan con toda limpieza; sólo cuando hay chavochis (mestizos), a veces interfieren con sus caballos. No son necesarios los jueces, pues en todo el recorrido siempre hay gentes de un bando y de otro.

La carrera terminó al anochecer. Ganaron los del **Sur**. Ordenadamente y con gran júbilo, recogieron lo que habían ganado. Los del **Norte** se retiraban silenciosamente, esperando tener oportunidad de recuperarse en la siguiente carrera, dos o tres meses después.

Otros Juegos de los Tarahumaras

*Campbell W. Pennington

Actualmente las mujeres tarahumaras participan en una carrera de bola, en el cual la bola es arrojada con una horqueta o con una especie de tenedor grande tallado en madera con una larga agarradera. La carrera no es tan larga como las que corren los hombres, pero es igual de difícil.

El nakiburi es otro juego rudo, jugado solamente por mujeres. Se juega en equipos de cinco a diez miembros que tratan de hacer llegar a la meta dos trozos de madera que están amarrados por un grueso cordel de cuero o por un mecate. El largo del lugar donde juegan es de un poco más de kilómetro y medio y las mujeres arrojan los trozos con un palo grande hecho de alguna madera dura. A este palo se le saca punta en uno de los extremos.

Un juego de azar se juega con los huesos de las patas de chivo, borrego o venado. Se usan dos, tres o cuatro huesos y los puntos se ganan de acuerdo a la posición en que caen los huesos sobre la tierra después de haber sido aventados. Lumholtz encontró, acerca de este juego, que solamente usaban un hueso. La puntuación necesaria para ganar puede variar entre los veinte y los cuarenta puntos. Los jugadores se ponen de acuerdo sobre la parte del hueso que consideraran la parte de arriba, la de abajo y la del extremo, y a cada uno de estos lados le dan un valor. Si, por ejemplo, el hueso queda parado sobre un extremo al ser aventado, el jugador que lo aventó gana diez puntos. Gana cinco puntos si queda parado sobre la parte de enfrente, cuatro si queda sobre la parte trasera, dos si queda sobre la de abajo y nada si queda sobre la de arriba. No hace mucho, de acuerdo a Lumholtz, se tenían que juntar doce puntos para

ganar un juego, y cada jugador llevaba su puntuación con doce granos de maíz. Para ello, dibujaba dos círculos en la tierra con un palo, y ponía los granos dentro de uno de ellos. Cuando uno ganaba puntos, cambiaba el mismo número de granos de maíz al otro círculo hasta que completaba el juego.

En casi cualquier lugar de la región tarahumara se realizan concursos de arquería**. En ellos, los participantes disparan sus flechas, tratando de pegarle a una linea dibujada en la tierra a una distancia de unos sesenta a noventa metros. Los participantes van ganando puntos de acuerdo a la proximidad con que caigan sus flechas a la linea. Para medir la posición de cada flecha usan unas varas largas cuidadosamente marcadas; la medición se hace desde la punta de la flecha. La persona que primero llegue a los quince puntos gana el juego. Lumholtz reportó que en una ocasión, una flecha fue usada como blanco y fue enterrada a unos cuarenta y cinco metros de la linea de tiro. Al jugador cuya flecha cayera a cuatro dedos o menos de la flecha que servía como blanco, se le acreditaban cuatro puntos. La distancia era tomada desde la cola de la flecha. Cuando una flecha formaba una cruz con la flecha que servía como blanco, el jugador que lo había hecho ganaba cuatro puntos; pero cuando dos flechas formaban una cruz, los puntos se perdían.

***The Tarahumar of Mexico,** University of Utah, 1963, pp. 173-177.
Para mayor información sobre los juegos de los tarahumaras, consúltense:
Campbell W. Pennington, **The Tepehuán of Chihuahua;**
Carl Lumholtz, **México Desconocido;**
Wendell Bennett and Robert Zingg, **The Tarahumara.**

**El uso del arco y la flecha ha decaído grandemente en los últimos años.

Esta edición consta de 1000 ejemplares
se terminó de imprimir en junio de 1981.