
TIRITOS Y TROMPO: EVIDENCIAS ARQUEOLÓGICAS DE JUEGOS POPULARES EN MÉXICO

REINA A. CEDILLO VARGAS
MARÍA DEL CARMEN LECHUGA GARCÍA¹

Tiritos y Trompo Evidencias arqueológicas de juegos populares en México.

El presente artículo busca rescatar la tradición oral en torno al juego de las canicas en México. En ese contexto, se realiza una clasificación de las canicas a partir de la materia prima y el tamaño, para luego describir las diversas maneras en que se desarrolla el juego, recopilando la riqueza del habla popular expresada en la terminología aplicada a esta forma de esparcimiento tradicional.

Igualmente, en el artículo las autoras analizan el proceso artesanal de elaboración de las canicas, cuyo material de fabricación más común es el vidrio.

*Bolita pequeña,
soy de cristal,
méteme al hoyo
y nunca perderás.
(Las canicas)*

*No tengo pies ni manos,
bailar es mi destino,
en palma soy llevado
y entretengo a los niños
(El trompo o peonza)*

Introducción

En 1991, durante los trabajos de salvamento arqueológico que se realizaron en el subsuelo de un estacionamiento en la calle de Bolivia núm. 16, en el Centro Histórico de la Ciudad de México, se localizó la planta arquitectónica de una casa vecindad del siglo XVIII². Entre los materiales recuperados en contexto de relleno y en los tubos de barro vidriado del drenaje se ubicó una cantidad considerable de pequeñas esferas de piedra, barro y vidrio como mudos testigos de juegos infantiles de antaño que paulatinamente van desapareciendo.

Cuando se revisaba el material variado localizado en el referido rescate, mientras se separaban las canicas clasificándolas por categorías y tamaños, algunos compañeros al verlas sobre nuestra mesa de trabajo, se interesaron en ellas y así se estableció una plática sobre los nombres que las distinguían, las categorías de dichos objetos y los diferentes juegos que jugaban con ellas; recordando emocionados cómo, durante la niñez, escogían su “tirito” y la expresión de “...chiras pelás” con que se finalizaba el juego.

Por esta razón decidimos darle un tratamiento diferente a las canicas “arqueológicas” y realizar este trabajo de rescate de la tradición oral, de un juego cuya influencia cultural fue determinante como medio de identidad social. Para la investigación recuperamos parte de la información del “juego de las canicas” que aún se conserva en la memoria de los encuestados cuyas edades fluctúan entre 30 y 70 años. A través de la consulta en fuentes y entrevistas personales armamos parte de la vida cotidiana y de las expresiones culturales asimiladas en la infancia por medio del juego.³ Un dato que resulta curioso es que ninguno de los interrogados recuerda cual era la temporada

de juego y como se fijaba esta. El resultado de la investigación se publicó en tres ediciones distintas.⁴

UN HALLAZGO ARQUEOLOGICO ¿INTRASCENDENTE?

¿Hasta dónde un investigador, ante un hallazgo arqueológico, realiza lecturas “científicas” que no corresponden a la realidad? ¿Cuáles son los paradigmas de conocimiento? ¿Su interpretación corresponde a una aproximación real o equívoca tanto de la historia como del significado del contexto general donde se ubica el hallazgo?

Por otro lado, lo que en otra época pudiera haberse sobrevalorado, en este momento durante los rescates y salvamentos arqueológicos en la Ciudad de México el hallazgo de las canicas es menospreciado porque forma parte del relleno de un estrato contemporáneo; y en el mejor de los casos sólo se contabiliza dentro de la miscelánea encontrada, se depura el material y se reporta por escrito en un informe técnico como un dato intrascendente.

Después de la experiencia referida sobre las canicas, para algunos investigadores el acercamiento a un objeto arqueológico adquirió una percepción distinta a los acostumbrados estudios, considerando los artefactos de uso cotidiano como reflejo del comportamiento de una sociedad, es por esto que algunos colegas arqueólogos ya hacen referencia al hallazgo de canicas, trompos, soldaditos de plomo, y muñecos de plástico, en diferentes excavaciones realizadas en la ciudad de México como es el caso del convento de Betlehemitas que, después de la exclaustación, tuvo diferentes asentamientos habitacionales⁵ y diversas exploraciones más. Asimismo en los tubos de desagüe de la Fabrica de La Fortuna en la calle de Lerdo (Col. Guerrero, D.F.)⁶

Así tenemos que en el Proyecto rector llamado “Arqueología Histórica Urbana de El canal de la Perla”, en Torreón, Coahuila,⁷ en el 2003, contamos con cuatro ejemplares de canicas y un trompo.

Lo anterior llevo a realizar un análisis de las canicas y el trompo, los juegos que más han atraído a los chicos de todas las naciones y de todos los tiempos, aunque lentamente la moderna tecnología en juguetes los ha

desplazado como objeto de entretenimiento infantil. Todavía hace tres décadas, para un niño llenar una bolsa con canicas, jugar el balero, el trompo y el tacón lo mantenían felizmente ocupado todo un atardecer. El reto “A que tú no puedes”, común en los juegos infantiles, lo motivaba a descubrir sus capacidades y habilidades.

LOS JUEGOS POPULARES Y LOS JUGUETES. ¿Qué es un juego? Un juego es esencialmente una prueba de fuerza, de ingenio, creatividad o habilidad y la jugada o jugadas se realizan dentro de un modelo regido por reglas; lo importante es la competencia amistosa, indispensable para el desarrollo de la personalidad.

Los juguetes han estado históricamente ligados a la existencia de los niños en cualquier época. El juguete tiene casi siempre una aplicación, una significación práctica, una razón de ser; es uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos, y se presenta además como el microcosmos de nuestro universo.

Los antiguos juegos populares infantiles, con el paso del tiempo se convirtieron en tradicionales al ser transmitidos de generación en generación y los juguetes como las canicas, el trompo y el balero, con que se realizaban pasaron a formar parte de la vida cotidiana. Estos dos últimos juguetes eran elaborados por artesanos, para el caso de las canicas su fabricación si requería, aunque en forma incipiente, de una industrialización, es decir, una pequeña fábrica de vidrio.

Las canicas se han jugado en todo el mundo desde que existe la humanidad, prácticamente desde el momento en que el hombre descubrió que un pequeño guijarro redondo podía rodar. El trompo era considerado un juguete entre los romanos y los griegos, de igual manera en las culturas de Oriente, China y Japón, quienes fueron los artífices de su introducción en Occidente.

Los juegos populares como las canicas y el trompo formaban parte de las actividades lúdicas habituales entre los niños, por lo que han permanecido en el tiempo a través de las adivinanzas, las canciones, la cinematografía, la

fotografía, la pintura, la poesía, los relatos, las rimas y los sellos postales. De ello dan constancia la canción “La marcha de las canicas” de Cri-Cri⁸, el tango titulado “El trompo azul”⁹, el poema “Mi corazón me recuerda” de Jaime Sabines aludiendo al cuerpo como un trompo, el relato “El trompo” de Kafka¹⁰. En el óleo *Cuadro familiar* del alemán Manfred Bluth aparece en primer plano un trompo musical¹¹, el escritor y xilógrafo chileno Carlos Hermosillo es autor del grabado *El niño de las bolitas*¹².

Las canicas

ORIGEN DE LA PALABRA Hay diferentes versiones de la procedencia de la palabra canica posiblemente sea del vocablo germano “knicher” que se refiere a “bola con que juegan los niños”, o del verbo knicken que significa romper o aislar o también de la palabra francesa canique, derivada del neerlandés knikker.

Según los países o las regiones, las canicas reciben otros muchos nombres: balas, bellúas, billas, bochitas, bolas, bolitas, chocolo, chibolas, cinco, pichas,

Denominaciones en AL y España	País
Canicas	Argentina, Costa Rica, Guatemala, México, Perú, España
bellúas	
<i>bochitas,</i>	Perú
Bolas	Cuba, Ecuador, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, España
<i>Bolitas</i>	Argentina, Cuba, Brasil, Chile, Perú, Uruguay:
Bolindres, balas y	España
<i>Bolinhas de gude, biroasca, firo, ximbra, piroasca</i>	Brasil:
<i>Chibolas</i>	El Salvador
<i>Cinco</i>	Guatemala
<i>Cuirías o Cuicas en el Altiplano, Pichas en Nayarit</i>	México:
<i>Chócolo, bolitas de uñas</i>	Colombia
<i>mecas,</i>	España
<i>Balas, chinas ,chivas, pitones, pitones, pedrolas, cantillos, golones, sampecas, singuetes</i>	España
<i>Metras, pichas.</i>	Venezuela:
<i>Tijchi, t'iski</i>	Bolivia:

Otros idiomas	País
Eine kline ball. Knicker, existen 195 palabras en alemán	Alemania
<i>Knikker o knikkeren</i> (Región de Flandes)	Bélgica
<i>Marbles</i>	Estados Unidos, Irlanda e Inglaterra
<i>Petite boule, billes</i>	Francia
<i>Trigonaki-mpaz</i>	Grecia
<i>Goti</i>	India
<i>Kelereng-gundu</i>	Indonesia
<i>Biglia o biiglie, pallina o paline</i>	Italia
<i>Knikkeren</i>	Holanda
<i>Berlindes</i>	Portugal
<i>jocul cu bile</i>	Rumania

bolindres, metras, pitones, entre otros como puede observarse en el siguiente cuadro. Los más generalizados acaso sean los de “bolas o canicas”. Este último es el tradicional y, a diferencia de bolas, designa única y exclusivamente a esas esferillas de piedra, barro cocido, vidrio o cristal, como de un centímetro o centímetro y medio de diámetro, con las cuales se puede practicar una gran variedad de juegos.

UN JUEGO ANTIGUO. Se han encontrado entre los restos de la Edad de Piedra unas pelotillas tan pequeñas que se cree que sólo podían servir para algún juego. ¿Serán ésas quizá las primeras canicas? En el Museo Británico existen canicas que fueron usadas por los niños egipcios y romanos para jugar desde tiempos remotos. En el mural de Tepantitla, en Teotihuacan, México, se observan unos jugadores con bolitas que pudieran ser para algún juego semejante al “patolli”¹³.

En Europa se jugaba a las canicas en la Edad Media. En Inglaterra se cree que el juego fue una especie de adaptación de los bolos. En América, el juego de las canicas como tal es de origen español, según Vicente T. Mendoza, y en los romances de Delgadina de los siglos XVII y XVIII se cantaba el siguiente estribillo: “A los tres días de encerrada/ se asomó en otra ventana, a donde estaba su hermano/ bolitas de oro jugaba...”

En Frankfurt, Alemania, hay un Museo de las Canicas. En algunos países como Australia y Chile se han realizado torneos de canicas premiando a los campeones. También en noviembre de 2000 se efectuó el Sudamericano de Bolitas en Santa Fe, Argentina participando, Argentina, Bolivia, Brasil y Chile.

CLASIFICACION. Las canicas se clasifican de acuerdo al material con que están elaboradas, a su tamaño y a las características que presentan, mismas que les dan un nombre y un valor de cambio en el juego. A continuación las enumeramos de menor a mayor jerarquía: de barro, de piedra, de vidrio; entre estas últimas encontramos: agüitas, ponche o “tirito”, trébol, ojos de gato, pericos y ágatas.

Las agüitas son de vidrio de un solo color que permite el paso de la luz y las hay de tonos muy variados, transparentes, verdes, azules, café y ámbar. El Ponche generalmente es opaco, de un vidrio más sólido, de un solo color, aunque puede estar combinado, también se le llama “tirito”, éste podía cascar y hasta romper a las agüitas.

El trébol es transparente y al centro tiene pinceladas de uno o varios colores en forma de cuatro pétalos. El perico es una canica blanca con líneas onduladas verdes, amarillas, rojas y azules, semejando el plumaje de un perico.

La ágata destaca entre todas no sólo por su valor sino por su belleza; las líneas finas de color se aprecian a través del transparente esférico. Una derivación de esta canica puede ser la llamada “ojo de gato” que tiene solamente dos líneas amarillas. La mayoría de los informantes refiere que con la ágata competía el “diablito”, canica que tenía mayor valor debido a la rareza de su color rojo y a que había pocos ejemplares; por esa razón durante la excavación no se localizó ninguno. Como resultado de la investigación observamos que las canicas han adquirido nuevos nombres; entre ellos están el “pirata” y la “flama”.

Se pueden distinguir tres tamaños de canicas: las más aptas para el juego son las de 1.5 cm. Sin embargo, hay de 1cm. y de 2cm. Estas últimas recibían el nombre de “bombonas”, “toninas” “bombochas”, “bocholas”, “macalotas” o “caniconas”. Una mas grande conocida como “mogollón”.¹⁴ Las “bombochas”, actualmente se utilizan en el “juego de las canicas” de las ferias populares, pero se trata de un juego totalmente distinto al que nos referimos en este trabajo.

Las canicas se adquirirían -y todavía se pueden comprar- en los merca-

dos, tlapalerías¹⁵ y papelerías. Igualmente se podían ganar por medio del juego.

Actualmente, para jugar a las damas chinas, se utilizan canicas de plástico de tamaño mediano.

JUGADAS. El terreno de juego preferentemente debe ser plano y sobre tierra compactada en espacios abiertos que permitan libertad de movimientos.

Para hacer una tirada común y corriente la mano con que se va a arrojar el tiro descansa firmemente sobre la tierra. También se tira permaneciendo de pie. Se puede tirar de varias maneras, las más comunes son de “huesito” y de “uñita”.

En la primera, la de “huesito”, con el dedo pulgar doblado se sostiene la canica entre la falange de éste y la huella del dedo Índice, mientras que con el dedo medio se detiene el pulgar; al soltarlo se impulsa la canica con el objeto de darle mayor fuerza al tiro. Esta forma de tirar era la más aceptada entre los niños para demostrar hombría. En la segunda, la de “uñita”, se coloca entre la uña del pulgar y el hueco formado por la curva del índice, apuntando cuidadosamente a la canica que le sirve de blanco, el dedo pulgar arroja el tiro contra ella. El tiro de “uñita” era considerado propio de las niñas, por lo que a un niño que tiraba así se le tildaba de afeminado y llorón; sin embargo si el niño era muy buen jugador resultaba bien aceptado.

El “tiritito” o “tiradora” es una canica que se seleccionaba por su redondez, figura y por su facilidad para deslizarse, de tal manera que el jugador se acomodaba mejor para realizar la tirada, era la más apreciada y la mente infantil la consideraba un amuleto.

Podemos considerar tres tipos de juegos básicos por sus figuras: el “hoyito”, la “rueda” o “círculo” y el “cocol” o “rombo”. Algunas variantes se derivan de estos tres juegos.

EL HOYITO, Se trazaba una línea de salida, entre tres a cinco metros de distancia, sobre la tierra se hacía el “hoyito” o agujero que podía ahuecarse con una bombocha por presión con el tacón del zapato, con una

corcholata o con una varita.

Para determinar quién iniciaba el juego se “picaban”, es decir, se retiraban unos metros de la línea trazada para tirar; el jugador que lograba que su canica quedara más cerca de la línea llevaba la mano, es decir tiraba primero, luego la “trás” era el segundo; la cola, el tercero; y “retíncola”, el cuarto. Si había más jugadores el nombre del turno se designaba por número en proporción a la distancia en que quedaban las canicas a la línea de salida.

El “hoyito” podía jugarse por parejas. En este juego no se apostaban las canicas. El objetivo era entrar al hoyito y adquirir “vida”, “poder” o “ponzoña”. De esta forma, se podía perseguir a los jugadores contrarios para “matarlos” ya sea con uno dos o tres golpes, dependiendo de las reglas establecidas antes de iniciar el juego. Si otro jugador entraba al hoyo, le quitaba la facultad de “poder” al que primero lo había ganado.

Si al primer tiro un jugador atinaba al hoyito decía “Calacas...”, esto implicaba que automáticamente todos estaban muertos recogía la canica de cada jugador y el juego terminaba. Pero también el jugador que al primer tiro entraba al hoyito podía quedar “calacas”, es decir muerto, si así se establecía al iniciar el juego. Si uno de los jugadores, veía la oportunidad de sacar a un contrincante por la posición en que éste se encontraba, es decir, cerca de la salida decía “Pido tiro...”, se regresaba a la línea de salida y tiraba para “matar”. Otra expresión usual cuando un jugador se encontraba en esta posición era la de “calacas y palomas”, (estas muerto y te vas a volar). El ganador era el que finalmente había eliminado a los demás jugadores.

Entre las variantes del hoyito se encuentran: el aumento del número de agujeros, los cuales ofrecen más dificultades para que los jugadores demuestren su destreza.

Cuando un jugador veía que era inminente que lo mataran recurría a las siguientes frases: “Altas desde tu mano”, “Altas desde la rodilla”, y “Altas y bien paradas”, con la finalidad de “ciscar” a su compañero, es decir, de dificultar el tiro como recurso para salvarse. A veces el mismo tirador lo expresaba porque de esa manera se le facilitaban las posibilidades

para matar al compañero.

Si el campo de juego no estaba muy limpio o parejo el jugador que iba a tirar decía “Limpias...” y quitaba todos los estorbos entre su canica y la del contrario, pero también el otro podía expresar “Sucias...” para que se quedara así o incluso echarle más basura y dificultar el tiro. El jugador que ya había ganado el hoyito, si volvía a entrar a él se moría, pero si decía “Ahogado vuelvo” o “Tache vuelvo” podía seguir jugando.

LA RUEDA O CÍRCULO. Una vez escogido el terreno de juego, se trazaba un círculo de dos a tres metros de diámetro. Se fijaba un número de canicas para apostar y las colocaban dentro del círculo, nos refieren que había diferentes formas para distribuirlas: todas al centro, en la circunferencia o radial. Las canicas de mayor valor iban al centro y las de menor en la orilla.

Al igual que en el “hoyito” el objetivo era sacar de la figura geométrica las canicas de los contrincantes y éstas pasaban a ser propiedad del ganador. Si el jugador quedaba dentro del círculo peligraba, porque otro jugador podía tirarle para sacarlo de la figura y así quedar fuera del juego.

También en la rueda se utilizaban las expresiones comunes del juego, por tanto, era general escuchar “Zafín, zafado, no es perdonado” o “Zafín zafado, sí es perdonado”, en los casos en que los tiros no salían bien. Cuando se mencionaba “Pinto mi librito de oro” el jugador mágicamente quedaba resguardado de cualquier regla establecida; mientras que con “Pinto mi raya” se podía retirar del juego para regresar después.

Otra manera de jugar el círculo o rueda era colocando un número determinado de canicas por cada jugador en el centro de la rueda, y a una distancia aproximada de tres metros se pintaba la raya para tirar. Cuando un jugador se disponía a tirar, otro compañero le podía gritar “Chiras pelás”; esto quería decir que solamente podía pegarle a una canica y sacarla del círculo; si sacaba dos debía dejarlas junto con su tiro y ya no jugaba. Si nadie decía nada ganaba las que sacara pero su tiro no podía quedarse dentro del círculo porque en tal caso perdía. Por lo tanto “chiras” era pegarle a más de una canica y por esta razón se consideraba “pelás” es decir muerto.

En Chile, una fórmula para impedir que el rival golpee la canica es hacer *pilatos diciendo*: “Por aquí pasó Pilatos, haciendo mil garabatos”.

COCOL O ROMBO. El niño que mejor podía trazar el rombo era quien lo marcaba en el piso. El número de participantes fluctuaba entre 3 y 5, aunque en esta forma se prefería el juego por parejas.

Las canicas se ponían en el perímetro de la figura, el turno de tiro se daba alternadamente, se tiraba desde la raya no se podían sacar canicas de un tiro, sino en tres tiros. Si se sacaba más de una canica el ganador se podía quedar con ellas, pero el “tiritito” no podía quedarse dentro de la figura. Si el “tiritito” se llegaba a quedar dentro de la figura debía esperarse hasta que otro jugador lo sacara y podía seguir jugando. Debido a la dificultad de la tirada ésta se podía realizar lateralmente, para evitar que se sacara mayor número de canicas.

Tanto el círculo como el cocolito lo practicaban los mejores jugadores que de esta manera incrementaban su bonche de canicas; a unos les importaba el número de canicas y a otros la calidad de las mismas. Generalmente las guardaban o llevaban en un calcetín o en una media, o en las bolsas de los pantalones, que con el peso se rompían y causaban el disgusto de las mamás.

OTROS JUEGOS CON CANICAS. Era frecuente jugar a las “perseguidas”, “cuartas” o “corrido”, donde un jugador seguía la canica del otro a campo traviesa. Otras modalidades eran: el “óvalo”, “cuadrado”, “la tortuga”, “el de los tres agujeros”, el “juego del ojito”, “círculo con ejes”, el “banqueteado”, el “ahogado”, “las veintiuna”, “los nueve agujeros”, “la pirámide”, “la culebra” y algunas más.

MANUFACTURA DE LAS CANICAS. Una de las primeras fábricas de vidrio -El Crisol- que se estableció en Texcoco durante la época virreinal elaboraba canicas por medio de una técnica que consistía en dejar caer sobre una rampa metálica gotas de vidrio líquido, que al rodar se enfriaban y caían convertidas en canicas.

Otra fábrica establecida en Tacubaya, en la calle de José Morán, en la Ciudad de México, fabricaba canicas por medio de un vibrador: se dejaban

caer las gotas de vidrio derretido en un recipiente o charola en constante vibración y de ese modo por el movimiento se formaban las canicas.

Actualmente las canicas de vidrio se hacen derritiendo el material, colocándolo mientras está caliente dentro de moldes de metal pulido, en máquinas automáticas que producen cientos de canicas en poco tiempo.¹⁶ La única fábrica que produce canicas de vidrio en México “VACOR”, está ubicada en Guadalajara, Jal., y es la que abastece de este juguete a toda la República e incluso exporta grandes cantidades de canicas a otros países.

El trompo o peonza.

La misión del trompo es girar, bailar de ahí la expresión “la Tierra gira como un trompo”; con él se pueden hacer piruetas en el suelo¹⁷ y en la palma de la mano. El trompo era fabricado por los artesanos y construido con maderas duras y resistentes, como el arce, el cornejo, el espino, naranjo, encina, boj



y haya, entre otras, con el propósito de que soportarán los golpes recibidos de los adversarios.

A diferencia de las canicas, los niños podían tallar su trompo y como punta le colocaban un clavo de hierro sin cabeza.

Como se mencionó al principio del artículo, el juego del trompo es antiguo, se reporta que en el curso de unas excavaciones realizadas en Troya han encontrado ejemplares de trompos hechos de barro, también han sido localizados en Pompeya. “Los indios Hopi”¹⁸, después de echar a rodar los trompos, mantenían la rotación azotando, con los rápidos movimientos de un látigo la punta del trompo.”¹⁹

Aunque aseguran que en América, antes de la llegada de los primeros colonos, este juego estaba también muy extendido entre los amerindios del Norte y del Sur; las autoras no tenemos referencias de ejemplares de trompos americanos que den testimonio de su existencia anterior. Algunos autores postulan que en Veracruz en tiempos prehispánicos las bellotas pudieron utilizarse como pequeños trompos.

En Panamá, los niños chocoes hacen trompos sonadores con frutas secas, mientras que en Colombia, los niños guayaberos tienen trompos pequeños hechos con nueces de palma de Cumare.²⁰

A través de Internet se puede consultar con facilidad lo que sucede

Idioma	designación más común	Variaciones
Español	Trompo	Cuspe en Colombia, peonza, peón, piuca, repión, mona. En la zona oriental de la provincia de Huesca en España, se le llama galdufras. En Cataluña: baldufa, baralluga, ballaruga.
Alemán	kreisel a la peonza	‘peitschenkreisel’ trompo tradicional, ‘dilledopp’ al trompo clásico
Inglés	Trompo	Trowing top en Estados Unidos
Portugués	‘pião’	
Ruso	Тромпо	

en otros lugares del mundo y en nuestros días existe mayor información sobre los juegos populares infantiles. En Wikipedia reportan que algunos trompos también se hacen con cabezas de aerosoles ya que el sistema para liberar el contenido de estos al colocarse como punta en el trompo disminuye el impacto al caer.

Actualmente hay trompos fabricados industrialmente en hojalata que bailan, por presión, al son de su propia música. Su fabricación se ha masificado y se elabora con diferentes maderas, inclusive con materiales sintéticos como plásticos, la fibra de carbono y polímeros y son importados usualmente de países asiáticos como China, Taiwán o Estados Unidos.

DENOMINACIONES DEL TROMPO. La más conocida en español y en inglés es la de trompo, pero varía de acuerdo al país y la época.

CARACTERÍSTICAS DEL TROMPO. El diseño original del trompo semeja una pera, pero se ha diversificado según la temporalidad y la región. En general posee forma cónica y es macizo, sin embargo se pueden encontrar distintas características de acuerdo al lugar donde se elaboran. Pese a las particularidades existentes, lo más esencial en el diseño del trompo es que su forma sea la adecuada para propiciar el efecto giroscópico.

El tamaño del trompo suele variar, aunque el promedio de medidas va de seis a diez centímetros de alto con diferentes diámetros. Por ejemplo, los trompos taguas son más achatados permitiendo una mayor estabilidad.

En los trompos se distinguen tres partes: extremo inferior, sobre el cual gira el trompo, que llaman *herrón* con una punta de metal (pico, púa o rejón) sobre el que se lo hace girar; cuerpo del trompo, que puede ser alargado o abultado, al que algunas veces llaman *barriga*, y *cabeza*, En la parte superior tiene una especie de cilindro chato o sombrero, llamado espiga, que sirve de apoyo para enrollar el hilo, piola o cuerda que hace girar él trompo.²¹

El cuerpo del trompo puede pintarse a mano, existiendo toda una artesanía en su ornamentación. Este concepto artístico del trompo ha cobrado importancia en Sudamérica utilizándose motivos mayas y aztecas. Es usual realizar dibujos de forma horizontal a modo de bandas, que al girar se difu-

minan y hacen un curioso efecto multicolor en el trompo.

Cabe especial mención a las marcas realizadas en el cuerpo. Éstas recorren el perímetro del trompo de forma paralela unas de otras. Normalmente de poca profundidad no hacen sino cumplir una función decorativa, sin embargo, en algunos tipos de trompos como aquellos que carecen de punta, la función es sujetar el cordel enrollado para que no resbale sobre la superficie.

En Japón,²² para la fabricación de los trompos se hacía una meticulosa selección de la madera, teniendo en cuenta que el tronco de un árbol en su lado norte puede tener un peso diferente al lado sur y no permite ubicar el centro de gravedad exactamente en el punto indicado, dicho punto es el más importante para que un trompo gire bien. Además era necesario que la madera estuviera bien seca.

En la actualidad hay muchos trompos interesantes tales como los trompos que tararean cuando son girados y trompos traviesos, los cuales parecen que no pueden ser bailados en absoluto. Los trompos pueden ser divididos, de acuerdo a como se hacen girar, en cuatro categorías: trompos de torsión, trompos de frotación, trompos de hilo, trompos para lanzar.

El cuerpo de la peonza termina en una punta sobre la cual se apoyará en el juego. De esta forma el trompo quedará de pie sobre la misma, algo impensable sin el efecto giroscópico, que provoca el efecto.

La punta, también llamada pico, púa o rejón y puya es el gran elemento influyente en la normativa que regula el juguete, al ser el elemento más peligroso del objeto. Además, para mayores de 7 años, se pueden encontrar dos grandes grupos de púas diferentes: las redondeadas y las puntiagudas que son las más comunes.

De esta forma en Estados Unidos y Europa la punta determina la edad del usuario para la cual se dirige el juguete, para menores de 7 años se destina el trompo sin punta metálica, el cuerpo termina en forma de punta, siendo ésta normalmente de materiales más blandos. Aquel trompo que carece de la

incisión entre la punta y el cuerpo para comenzar a enrollar la cuerda presenta una hendidura con el mismo objetivo en el cuerpo de la peonza.

Algunos trompos tienen una incrustación de metal dentro del cuerpo, el cual en su parte inferior observa un orificio para tal efecto. Las puntas incrustadas suelen ser metálicas (acero o hierro comúnmente) y se pueden observar dos grandes grupos: Es la punta del trompo que tiene forma redondeada se llama punta de garbanzo o punta chata o puya zaíta, no sirve para juegos como el rompetrompos, por lo que algunos niños le llamaban “punta maricona”. En contraposición con la punta de garbanzo ésta la “punta carrasca”, “afilada” o “púa chueca” es más puntiaguda, considerándose más agresiva, la púa era afilada con limas, o con el mismo asfalto de la calle²³, esta punta es característica del trompo cucarro.

El cordel, también conocido como cabuya, cuerda, guaraca, sogá, soguilla, cochaillo, curricán, chirrión, lienza, piola, piolín, pita, látigo, cabuya, hilo, tralla, zumbel y zurriago; es el elemento que, tras haberlo enrollado en el cuerpo, a tirar de él permite imprimirle la fuerza que desarrollará el efecto giroscópico. A mayor rapidez al tirar de él, más rápido será el movimiento de giro. El cordel puede ser de algodón y hasta de ixtle. La longitud suele medir entre 30 centímetros y medio metro y el grosor de la cuerda, unos dos o tres milímetros; aunque depende del tamaño, del peso del trompo y de la amplitud del surco del cuerpo o de la punta.

Para evitar que el cordel se escape de la mano a la hora de lanzar, se puede anudar en el extremo un trozo de madera, una arandela, un clip, o lo más común, una moneda, las cuales, aprovechando su agujero, se introduce el cordel y se hace un nudo, así se consigue que al tirar el trompo, el lazo quede entre los dedos evitando que la cuerda salga disparada, facilitando tirar de ella.²⁴

La cuerda se enreda alrededor del trompo y tirando violentamente de uno de sus extremos, este se lanza contra el suelo, consiguiendo que el trompo rote sobre su punta manteniéndose erguido y girando rápidamente.

El lanzamiento puede hacerse totalmente de pie o con el cuerpo encorvado (a "agachaditas"), lo que reduce el impacto contra el suelo. También,

puede lanzarse con la punta mirando hacia abajo e imprimiendo un movimiento horizontal de giro con el brazo o con la punta mirando hacia arriba con una sacudida vertical hacia abajo de giro con el brazo.

JUEGOS DEL TROMPO. Lo importante del juego “es la competencia y pericia (agilidad) para manipularlo y hacer muchas figuras, como llevarlo a la mano desde el piso, sacarlo con la piola (pita), cogerlo al vuelo, bailarlo en una uña, e incluso lucha de trompos en las que hay que sacar de un círculo dibujado en el suelo a los adversarios.”²⁵

Entre los trucos están “tiro al suelo”, boomerang, el cohete, el túnel (boomerang bajo una pierna) y boomerang por delante, "wirewalker" o puente.

Para jugar el trompo existen muchas variantes o modalidades, tanto individuales como grupales. Entre los individuales están:

Hacerlo bailar en la mano: Consiste en hacer girar la peonza y luego tratar de cogerla con la mano, sin que se pare, y hacerla girar en la palma de la mano, o recogerla con el dedo índice en cuyo caso se llama “copita”. Otra forma es darle un certero golpe y hacer que salte a la palma de la mano.

Puente o teleférico: Se cogen con una mano los dos extremos del cordel y se estira. En el rail que se forma se hace bailar al trompo. Al levantar una de las dos manos se puede inclinar el cordel de tal manera que el trompo se desplace.

Pico al aire: consiste en lanzar el trompo y antes de que éste haya tocado el suelo y la cuerda se haya desenredado se “cacha” con la mano, buscando que el trompo quede girando allí. ^[3]

Deslizamiento: Mientras que el trompo gira, con la ayuda del cordel se jala de un lugar a otro. También con la cuerda se le da una vuelta a la punta del trompo, se eleva para cacharse con la mano.

Lanzamiento: Mientras el trompo gira en el suelo se lía el cordel suavemente sobre su punta y se tira hacia arriba. El trompo salta y ha de caer girando de nuevo, ya sea en el suelo o en la mano.

Tomar de uñas - Con el dedo índice en forma de arco y con el dedo

pulgar, se recoge el trompo del suelo, colocándolo en principio en la yema del pulgar. Lo más importante y más difícil de este juego es pasar el trompo de pulgar a pulgar o a otro dedo. Este juego sólo es posible si el clavo del trompo es lo suficientemente puntiagudo y afilado.

Entre los juegos grupales o colectivos están:

- 1) Saca trompos. Se traza un círculo (“olla”) en el suelo y se hace girar un trompo. Luego otro compañero de juego lanza el suyo con la finalidad de sacar al de su compañero del área marcada. El trompo que termine saliendo del círculo a causa de los impactos con el resto pierde. Gana quien logra mantener su trompo dentro del círculo o área de juego.
- 2) Saca objetos. El mismo método que el anterior juego, pero poniendo objetos en el círculo o área de juego. Los turnos para participar se daban por “volados”. Se ponían canicas, chapas o principalmente monedas. Había que tratar de sacar estos objetos del círculo. Si el trompo deja de girar entra otro jugador. Una variante es la *palomita*, que consiste en empujar una moneda a golpes con la púa del trompo y, mientras éste baila, sacarla afuera de la meta señalada lo cual dependía de la forma de tirar y la destreza de cada participante.
- 3) Librarse - Significa recoger el trompo en pleno movimiento, con la palma de la mano, para darle toques al trompo en pena, sin que éste pierda su fuerza de movilidad. Cada jugador manotea y lanza lejos el trompo dando el último toque, hasta completar el recorrido planeado y llegar de nuevo al punto de partida, la troya.
- 4) Rompe trompos es jugar a “trompo roto”. Se forma un círculo en el suelo, en cuyo centro se coloca un trompo, contra el cual se tiran los trompos con el fin de destruirlo.²⁶ Se lanza de forma “brusca” sobre otros trompos para tratar de parar su movimiento. Las consecuencias era que podían destrozarse o salir con heridas.²⁷
- 5) **Rompertrompos de mayor dificultad**, los participantes lanzaban su trompo para que girara dentro del círculo y los demás trataban de pegarle. Si el trompo al terminar de girar quedaba dentro del círculo, pasaba a ser trompo “víctima”, y los que quedaban formaban “una piña”, el trompo sólo podrá salir con los golpes o choques de los otros.

Después de cada golpe todos los niños paran el juego para buscar el daño causado por el impacto sobre su querida peonza, la peor derrota era el destrozamiento del trompo a la mitad.

Otro juego es el de los quiños o golpes del adversario. En esta competencia, dos jugadores lanzan el trompo, con el fin de que uno de ellos logre golpear al otro para hacerlo avanzar hasta una línea de meta.

La Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, A.C.²⁸ **reporta el juego antiguo denominado** Kuachancaca o Trompo de Cuarta, cuyo origen se desconoce, en la región sur de la Huasteca Potosina en las comunidades de Picholco, Tancuilin, La Providencia y La Peña, “consiste en lanzar con un chirrión (cinto) enrollado previamente al pilón de madera y hacerlo girar a través de golpes dados con dicho chirrión. Participan varias personas, gana el que mantenga más tiempo girando su kuachancaca o trompo y también se puede practicar individualmente en forma recreativa.”

Actualmente, en youtube pueden mirarse cerca de quinientos videos donde los jugadores de distintas nacionalidades demuestran su pericia, encontrando incluso videos del baile de rock and roll con el trompo. Existe una versión de [“Ed, Edd y Eddy y los Trompos. Un juego super divertido!”](#)²⁹ donde sólo se usa el mouse para mover y tirar el trompo.

CONCLUSIONES

Jugar canicas y trompo implicaba habilidad, destreza desarrollada, actividad motora fina, posturas corporales, ejercitación nemotécnica que se mejoraba por la tradición oral, desarrollo de la agudeza visual, el manejo del tiempo y el espacio no sólo en cuanto a lo físico sino que determinaba que al llegar a cierta edad se dejaba de "ser niño o vago abandonando los juegos de canicas, trompo y balero".

En estos juegos la participación del niño era física, mental, emocional y psicológica. Se aprendían actitudes para relacionarse con el grupo de juego y se adquiría una identidad social de integración al barrio, a la colonia y a

la familia. También constituía un nexo de identificación con los individuos de su mismo sexo, es decir, era un juego propio de varones.

La pavimentación y la reducción de espacios, debido al desordenado crecimiento urbano han disminuido las posibilidades de juegos como "el trompo y las canicas"; aunque aún se practican de manera aislada ya no propician la integración social de los niños.

Es importante destacar que en la actualidad todavía se utiliza el lenguaje de las canicas sin ninguna conexión con éstas. Las expresiones verbales propias del juego pasaron en general al dominio común del vocabulario masculino, con connotaciones de diferente índole que van desde una broma hasta el albur; por ejemplo: un camión de dinamita, para indicar que su cargamento era peligroso, llevaba un letrero en la defensa trasera que decía "Chiras pelas", señalando con ésto que si no se guardaba la debida distancia un golpe podía ser... ¡mortal!. La expresión "¡Chanfle!" que se usaba para definir el efecto o energía, buena vibración que se daba al tirar la canica, ahora denota que al ponerle chanfle a alguna acción se hace con cariño, con interés o sentimiento. "Pinto mi raya"³⁰ significa marcar un límite para algo o con alguien; "Calacas" quiere decir "se murió, se acabó, se terminó". También, para calificar a un hombre como homosexual se dice que "... tira de uñita". Estas expresiones siguen usándose y no se circunscriben a un determinado estrato social.

En cuanto a las expresiones derivadas del juego del trompo hay generales y locales, como "echarse un trompo en la uña", significa realizar algo muy difícil; ser trompo de niques, ser el blanco de todos los tiros; y muchas sogas para un mismo trompo, varios interesados para un mismo cargo, haber muchos pretendientes a una cosa. *Cuspe* es una voz quechua *chuspi*, que quiere decir perinola. Hoy es un americanismo.³¹ En España refieren que:

"Así llamamos *puyazo* a cualquier golpe que da el trompo a otro que se encuentre bailando en ese momento; sin embargo recibe el nombre de queque, cuando al tirarlo a bailar, da con el pico a alguno de los trompos que se encuentran en el suelo; pique cuando se le tiene bailando en la mano y se le echa contra el otro.

De igual modo se habla de *mazada*, *tripotada* o *testarazo*, cuando en

la mano se le hace tomar un movimiento oscilatorio para que dure un poco más y antes de morir se le arroja de coronilla contra otro o contra cualquier objeto que se encuentre en el suelo”.³²

La proliferación de los modernos juegos electrónicos, y los videojuegos pasivos en actividad física aunque con una gran carga de violencia – que propician el aislamiento social y emocional, han limitado grandemente el desarrollo de las habilidades físico-intelectual-motoras de los infantes desplazando la creativa forma antigua de jugar en la que se lograba identidad social entre la niñez y la juventud. Los juegos populares, ahora tradicionales son recordados con nostalgia y emoción por las generaciones pretéritas y actualmente han pasado a formar parte del perdido patrimonio cultural intangible de la humanidad. n

Glosario botánico de la madera para el trompo.

Los arces, son árboles y arbustos, género *Acer*, pertenecientes a la familia de las sapindaceas, del orden Sapindales. Comprende 18 especies.

Cornejo, Árbol de la rabia, Albellanino, Sanguiñuelo, Sanapudio blanco. Nombre científico o latino: *Cornus sanguinea*. Árbol caducifolio de pequeño porte, pero que puede llegar a medir hasta 8 metros de altura. (<http://www.infojardin.net/fichas/plantas-medicinales/cornus-sanguinea.htm>)

Espino blanco, majuelo, espinos albar. Planta procedente del centro de Europa, Norte de África, América del Norte y del oeste de Asia. Su nombre científico es *Crataegus oxyacantha* L., del *Crataegus laevigata* griego, está formado por las palabras kratos (duro), y akantha (espina). Pertenecen a la familia de las Rosáceas. (http://www.botanical-online.com/medicinals_es-pino_blanco.htm)

Naranja, de la familia de las Rutáceas. Originario del sudeste de Asia, fue domesticado en China y se cultiva ampliamente como árbol ornamental y alimentario en los países mediterráneos. Nombre científico *Citrus sinensis* (L.) Osbeck, *Citrus aurantium* var. *Sinensis*, *Citrus brigardia* Riss. (<http://www.botanical-online.com/medicinalstarongercastella.htm>).

Encina de la familia de las Fagáceas. Nativo de la región mediterránea de talla mediana. Va del *Quercus ilex* al *Quercus rotundifolia* f. *expansa* (Poir.) F.M. Vázquez (1998). (<http://www.botanical-online.com/florecina.htm>)

El boj común (*Buxus sempervirens*) es un arbusto o pequeño árbol siempre

verde, originario de Europa, donde crece en forma silvestre desde las Islas Británicas hasta la costa del Mar Mediterráneo y del Mar Caspio. (http://es.wikipedia.org/wiki/Boj_com%C3%BAn)

El cumare (*Astrocaryum aculeatum* G.Mey.1818) es una palma nativa de la Amazonia, la cuenca del Orinoco y de Trinidad y Tobago. (http://es.wikipedia.org/wiki/Astrocaryum_aculeatum). Aunque el cumare, la gaita y el wérregue son plantas que están desapareciendo del bosque.

El haya cuyo nombre científico es *Fagus sylvatica* L., de la familia Fagaceae. Árbol caducifolio, alcanza hasta 40 m. de alto. El haya está emparentada con los robles y los castaños, cuya familia, las Fagáceas, domina las zonas boscosas de la franja templada de nuestro planeta.

Bibliografía.

Araujo Goes R, María Do Carmo de, Artesanías de América, Revista del CIDAP No. 27. Cuenca, Ecuador. 1988

Cedillo Vargas Reina A y Ma del Carmen Lechuga García *Chiras pelas y al tiro*”, en UMBRALES Y VEREDAS, DSA – INAH. México. 1997. pp 243-257.

Cedillo Vargas Reina y Antonio Gudiño G. Informe Final: Exploraciones en la calle de Bolivia 16, Mecanoescrito, Archivo de la Dirección de Salvamento Arqueológico, INAH, México 1993

Cedillo Vargas Reina y Ma del Carmen Lechuga García. “*El juego de las canicas en México*”, revista **México en el Tiempo, Año 6, N° 37**, julio / agosto 2000.

Cedillo Vargas Reina y Ma del Carmen Lechuga García. *Chiras Pelas y al Tiro*” en: PATRIMONIO HISTÓRICO Y CULTURAL DE MEXICO. IV SEMANA CULTURAL DE LA DIRECCIÓN DE ETNOLOGÍA Y ANTROPOLOGÍA SOCIAL, Colección Científica del INAH, Núm. 393, 2001. México. Pp. 195-209.

Cedillo Vargas Reina y Ma del Carmen Lechuga García. mexicodesconocido.com.mx/notas/6221-El-juego-de-las-canicas-en-México

Enciclopedia Barsa. Tomo IV. Encyclopaedia Britannica Publishers Inc. Impresora y Editora Mexicana. México. 1979

Enciclopedia de la Vida, Tomo 3. Editor Víctor Civita Abril S.A. Cultural e

- Industrial Sao Paulo, Brasil.1970
- Enciclopedia Hispánica Tomo IV. Encyclopaedia Britanica Publishers Inc. Impresora y Editora Mexicana. México. 1990
- Enciclopedia Universal Ilustrada, Tomo 11. Europeo Americana. Hijos de I Espasa Editores. Barcelona, España. 1905
- Guevara Castillo Luis. Los juegos Los juegos infantiles en el municipio de Cota. 228-233 *Thesaurus Mundi: Bibliotheca scriptorum Latinorum mediae...* Tomo XII. Núms. 1, 2 y 3. 1957. cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/12/TH_12_123_005_0.pdf
- Hernández, Francisco Javier. *El Juguete Popular Mexicano*. Ed. Mexicanas. México. 1950.
- Jaulín, Robert. *Juegos y Juguetes. Ensayos de Etnotecnología. Siglo XXI Editores, S.A. México. 1981*
- Kafka Franz, “El trompo”, en “Relatos completos II”, Bs.As., Losada, 1979
- Lechuga García María del Carmen. *Ruta para la conservación del centro histórico de Torreón: ¿Un giro de 360 grados?* Mesa Patrimonio Cultural y Memoria Colectiva. 53 CONGRESO INTERNACIONAL DE AMERICANISTAS Los Pueblos Americanos: Cambios y Continuidades. La construcción de lo Propio en un Mundo Globalizado. Ciudad de México, 19 – 24 de Julio del 2009. En prensa.
- Mi Libro Encantado. *La Hora de Jugar*. Ed. Cumbre, S.A. México. 1962

Referencias por Internet:

http://es.wikipedia.org/wiki/Astrocaryum_aculeatum

http://es.wikipedia.org/wiki/Boj_com%C3%BAn

http://i.esmas.com/image/0/000/003/397/trompo_N.jpg&imgrefurl=http://trujo.lacocelera.net/post/2006/11/27/juegos-mi-infancia-1-trompo&usq=__hWuMp3b1FqsYK52H_uRx48mv4og=&h=200&w=220&sz=6&hl=es&start=44&um=1&tbnid=rhI4MHKuK2LO7M:&tbnh=97&tbnw=107&prev=/images%3Fq%3Dtop%2Btrompo%26ndsp%3D20%26hl%3Des%26sa%3DN%26start%3D40%26um%3D1

<http://juegos-gratis-flash.com/wp-content/uploads/2008/08/ed-eddy-eddy-y-los-trompos-juego-super-divertido.jpg&imgrefurl=http://juegos-gratis-flash.com/tag/juegos-infantiles/>

page/2&usg=__Eq9byu0z1IjHve8A9iGeBH3x92M=&h=432&w=432&sz=42&hl=es&start=17&um=1&tbnid=5tGV5usR9-NuxM:&tbnh=126&tbnw=126&prev=/images%3Fq%3Dtop%2Btromo%26hl%3Des%26um%3D1

<http://juegostradicionalesmex.blogspot.com/2007/04/trompo.html> se manejarán.

<http://saturnotruco.com/foro/viewtopic.php?f=1&t=22>; <http://html.rincon-delvago.com/peonza.html>

<http://www.botanical-online.com/florencina.htm>

http://www.botanical-online.com/medicinals_espino_blanco.htm

<http://www.botanical-online.com/medicinalstarongercastella.htm>

http://www.chile.com/tpl/articulo/detalle/ver.tpl?cod_articulo=33929

<http://www.codeme.org.mx/autoctonoytradicional/Juegos/Trompo.html>

<http://fichas.infojardin.com/arboles/fagus-sylvatica-haya.htm>

<http://www.honduras.com/catracho-forum-old/messages/36060.shtml>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Canica>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Trompo>

<http://www.infojardin.net/fichas/plantas-medicinales/cornus-sanguinea.htm>

<http://www.oresteplath.cl/antologia/origyfolc4.htm>. “Bolitas. Marbles” Origen y folclor de los juegos en Chile Ediciones en Grijalbo Santiago de Chile. Revisada, corregida, anotada y aumentada por Karen Müller Turina. 1998 (1ª ed.). 2000 (2ª ed.)

<http://www.oresteplath.cl/antologia/origyfolc24.htm>) “Trompo. Top” Origen y folclor de los juegos en Chile (Pág. 203-208

http://www.tebytib.com/gest_web/proto_Seccion.pl?rfID=24&arefid=1040

<http://www.ultimasnoticias.us/2009/08/21/el-trompo/>

<http://www.videos-star.com/watch.php?video=w140Ec9j1SU&>

Citas

- 1 Dirección de Salvamento Arqueológico del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH). México.
- 2 Se trata de una planta arquitectónica de una casa-vecindad del siglo XVIIª que aún habiendo sido catalogada como monumento histórico sucumbió bajo la picota en los últimos años de la década de los 50, antes de que pudiera ser

declarada patrimonio nacional, perdiéndose irremediablemente. (Cedillo Vargas Reina y Antonio Gudiño G., 1993)

- 3 De un universo de informantes, cuyas edades fluctuaban entre los 30 y 70 años se diferenciaron siete preguntas básicas: a) Nombres de las canicas, b) Tamaños, características y materiales utilizados para su manufactura, c) Tipos de juegos, d) Reglas del juego, d) Tiros y formas de tirar, e) Número de jugadores, y f) Temporadas de juego. citas
- 4 Cedillo y Lechuga, 1997, 2000 y 2001.
- 5 Información oral de la Mtra. Marisol Sala Díaz, noviembre de 2009.
- 6 Información oral del arqueólogo Pascual Tinoco Quesnel, noviembre de 2009.
- 7 El tajo de la Perla fue construido a mitad del siglo XIX como un brazo que se desprendía del Canal del Torreón, originalmente fue construido a cielo abierto, de esta manera conducía el agua hasta las tierras de cultivo. Se embovedó a finales de 1895 en una longitud de aproximadamente en 1,200 metros. Para el proyecto de corredor turístico se vigiló el desazolve del mismo, recuperando materiales del sedimento como el vidrio, que fue el más abundante, además de cerámica, hueso, metal y los llamados misceláneos que abarcarían el plástico, el cuero y la madera. El proyecto estuvo dirigido por la arqueóloga María del Carmen Lechuga García para Centro INAH Coahuila.
- 8 Francisco Gabilondo Soler, compositor mexicano de canciones infantiles.
- 9 Letra de Cástulo Castillo, Música de Héctor Stamponi.
- 10 Kafka Franz, "El trompo", en "Relatos completos II", Bs.As., Losada, 1979
- 11 Óleo sobre lienzo 1979/80.
- 12 <http://www.orestephath.cl/antologia/origyfolc4.htm>. "Bolitas. Marbles" Origen y folclor de los juegos en Chile Ediciones en Grijalbo Santiago de Chile. Revisada, corregida, anotada y aumentada por Karen Müller Turina. 1998 (1ª ed.). 2000 (2ª ed.)
- 13 "Patolli" es uno de los juegos más antiguos de Mesoamérica. La palabra nahuatl "patolli" quiere decir frijoles, específicamente los colorines (frijoles rojos más pequeños) cumplieron la función de fichas y le dan el nombre al juego. El "patolli" se juega sobre un tablero en forma de cruz diagonal, dividida en casillas.
- 14 Informante de Guerrero habló de una canica más grande que la "bombocha".
- 15 Tlapalería proviene del nahuatl tlapalli que se traduce como pintura.
- 16 Recomendamos vean el link: link: <http://www.videos-star.com/watch.php?video=w140Ec9j1SU&>
- 17 http://www.chile.com/tpl/articulo/detalle/ver.tpl?cod_articulo=33929
- 18 Los hopis pertenecen al grupo Pueblo, viven en pequeños poblados autónomos

ubicados en tres mesetas o próximas a ellas en el norte de Arizona (zona árida) de E.E.U.U

- 19 www.ultimasnoticias.us/2009/08/21/el-trompo/
- 20 El cumare (*Astrocaryum aculeatum* G.Mey.1818) es una palma nativa de la Amazonia, la cuenca del Orinoco y de Trinidad y Tobago. (http://es.wikipedia.org/wiki/Astrocaryum_aculeatum). Aunque el cumare, la gaita y el wérregue son plantas que están desapareciendo del bosque.
- 21 GUEVARA, 1957, p 2.
- 22 En Japón, adultos y niños juegan al trompo llevando este aspecto lúdico a un verdadero arte tanto en la forma de lanzarlo como en el juguete mismo. (“Trompo. Top” Origen y folclor de los juegos en Chile (Pág. 203-208)<http://www.oresteplath.cl/antologia/origyfolc24.htm>)
- 23 http://i.esmas.com/image/0/000/003/397/trompo_N.jpg&imgrefurl=http://trujo.lacocelera.net/post/2006/11/27/juegos-mi-infancia-1-trompo&usg=__hWuM-p3b1FqsYK52H_uRx48mv4og=&h=200&w=220&sz=6&hl=es&start=44&um=1&tbnid=rhI4MHKuK2LO7M:&tbnh=97&tbnw=107&prev=/images%3Fq%3Dtop%2Btrompo%26ndsp%3D20%26hl%3Des%26sa%3DN%26start%3D40%26um%3D1
- 24 Existe una nueva variante que prescinde del cordel tradicional, los PowerStart, que en la parte superior poseen un enganche en el cual se inserta un dispositivo que posee un sistema que, al tirar de él, imprime una fuerza de giro al trompo dejándolo caer, evitando lo engorroso de reliar el cordel una y otra vez.
- 25 <http://www.honduras.com/catracho-forum-old/messages/36060.shtml>
- 26 Según las reglas del juego que se establezcan, puede un jugador, lograr que el trompo de su compañero salga de la troya, o dejarlo muerto de un golpe, y quedarse así con la pieza ganada. Pero cada grupo establecerá con qué reglas” En <http://juegostradicionalesmex.blogspot.com/2007/04/trompo.html> se manejarán.
- 27 http://www.tebytib.com/gest_web/proto_Seccion.pl?rfID=24&arefid=1040
- 28 <http://www.codeme.org/autoctonoyntradicional/Juegos/Trompo.html>
- 29 http://juegos-gratis-flash.com/wp-content/uploads/2008/08/ed-edd-y-eddy-y-los-trompos-juego-super-divertido.jpg&imgrefurl=http://juegos-gratis-flash.com/tag/juegos-infantiles/page/2&usg=__Eq9byu0z1IjHve8A9iGeBH3x92M=&h=432&w=432&sz=42&hl=es&start=17&um=1&tbnid=5tGV5usR9-NuxM:&tbnh=126&tbnw=126&prev=/images%3Fq%3Dtop%2Btrompo%26hl%3Des%26um%3D1
- 30 Atrás de la raya. También: "Atrás de tu moco".
- 31 <http://www.oresteplath.cl/antologia/origyfolc24.htm>
- 32 <http://saturnotruco.com/foro/viewtopic.php?f=1&t=22>; <http://html.rincondelvago.com/peonza.html>