

JUEGOS DE  
LOS PUEBLOS  
ORIGINARIOS

# Juegos Mapuches



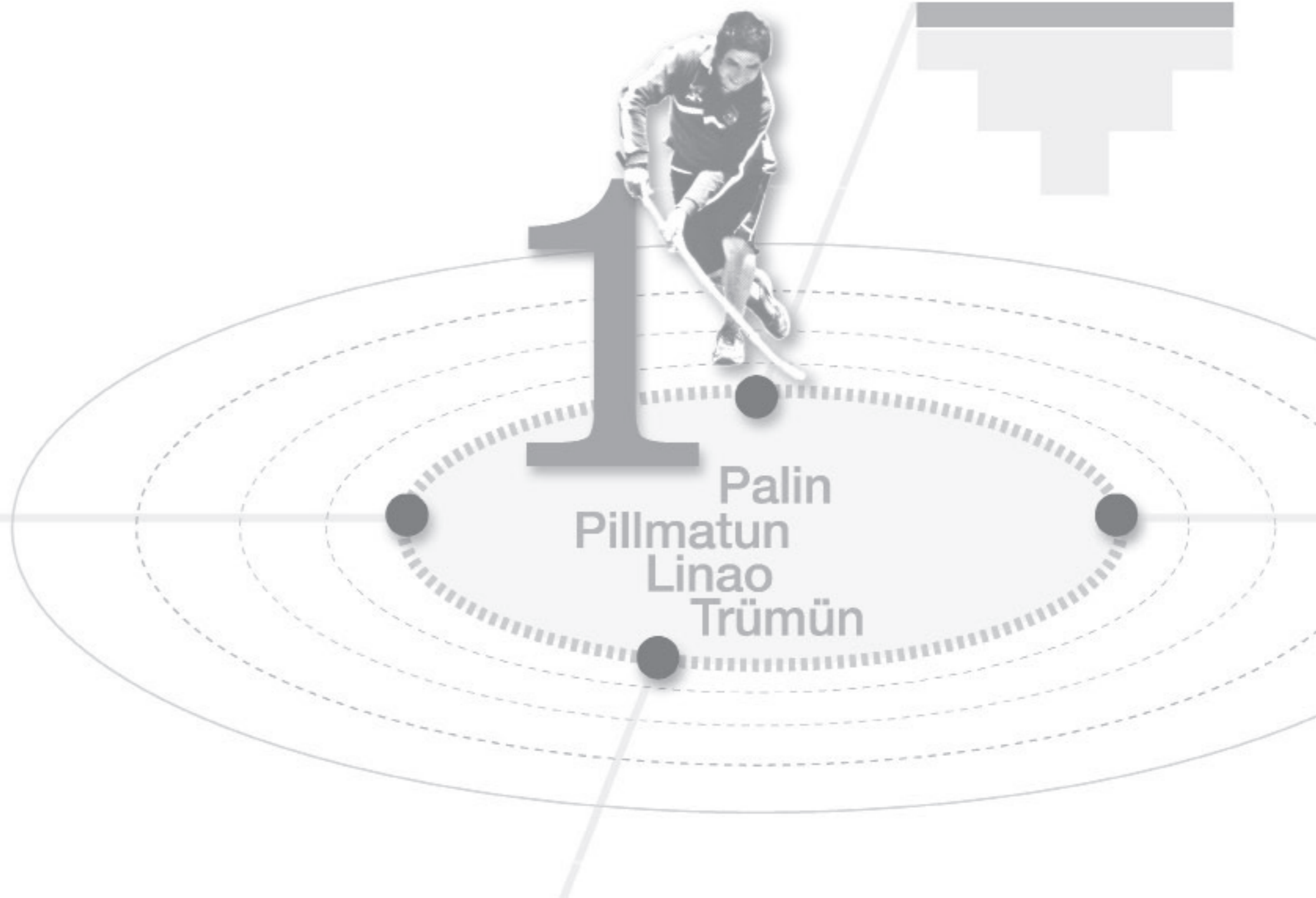
# 1

Palin  
Pillmatun  
Linao  
Trümün



JUEGOS DE  
LOS PUEBLOS  
ORIGINARIOS

## Juegos Mapuches



Palin  
Pillmatun  
Linao  
Trümün

## Comunidades y escuelas participantes:

Comunidad Pu Fotum Mapu de Pto. Madryn  
Escuela N° 192 de Pto. Madryn  
Escuela N° 208 de Sierra Colorada / Lof Sierra Colorada  
Escuela N° 219 de Pto. Madryn  
Colegio Politécnico N° 703 de Pto. Madryn

### Miembros del CEAPI Nacional:

Antonio Fermín  
Sofía Millanir

## Producción editorial:

MODALIDAD EDUCACIÓN  
INTERCULTURAL Y BILINGÜE (EIB)  
Ministerio de Educación Provincia del Chubut

Idea, corrección y coordinación general  
Mst. Isabel María Álvarez

Investigación y redacción  
Lic. Adrián Mauricio Proni

Asesoría en Lengua  
y Cultura Mapuche  
Luciana Martha Jaramillo

Diseño Gráfico  
Mariana Lorena Villamea

Contacto Modalidad (EIB):  
E-mail: eibchubut@yahoo.com.ar  
Cel: (0280) 154412190  
Tel: (0280) 4485431 / Interno 15  
Av. 9 de Julio N° 24 - CPA U9103CRN  
Rawson - Chubut - República Argentina

Juegos de los Pueblos Originarios I.  
Juegos Mapuches - 1ª ed. - Rawson  
Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut.  
Modalidad Educación Intercultural y Bilingüe, 2013.  
32 p. ; 29,7 x 21 cm.

ISBN en trámite.

# I Juegos Mapuches PALIN, PILLMATUN, LINAO Y TRÜMÜN

## Introducción

Para relacionarnos durante nuestras actividades cotidianas, los seres humanos realizamos permanentemente prácticas corporales -entre las que se incluyen los juegos- que, además de ser fuente de conocimientos, se inscriben en nuestros cuerpos.

En ese sentido, dar a conocer los juegos de los Pueblos Originarios contribuye a difundir sus prácticas corporales y a comprenderlas en el contexto comunitario y espiritual.

Este material no apunta a aumentar la lista de definiciones que existen sobre el concepto de juego sino que pretende invitar a reflexionar sobre su incidencia en la configuración de la identidad.

Desde esa mirada, estas páginas reúnen aspectos complementarios de la misma temática que justifican su inclusión como contenido curricular y que se estructuran de la siguiente manera:

### HISTORIA

---

Reseña a partir de fuentes bibliográficas.

---

### JUEGO

---

Estructura y reglamentación.

---

### ELEMENTOS

---

Construcción originaria y adaptación actual.

---

### ACTIVIDADES

---

Orientaciones para docentes y propuestas para alumnos.

---

## JUEGOS ORIGINARIOS



“ [ (...) Hay que juntarse dicen los mayores, los *lonkos* y las *machis*, ellos ordenan eso. Los mocetones se preparan para el juego, la fuerza es la que se mide. Ellos llevaron los *palines* a la *ruka* de la *machi*, así ella podría darle poder en el sueño, ellas saben eso, secreto no ma' es. Antes del juego todo está decidido, la victoria está en los *palines*, poco podrían hacer los *konas* si no había buen sueño (*kimepeuma*); así me contaban los antiguos que se jugaba el *palin*.\* ]”<sup>1</sup>

El *Palin* (llamado *chueca* por los españoles) semejante al moderno hockey sobre césped. (...) ”<sup>2</sup>



## El juego del Palin

Según las fuentes históricas, antiguamente, participaban del *Palin* un centenar de jugadores que, con un palo curvo en su parte inferior, disputaban la tenencia de una bocha tratando de pasarla por la línea final de la cancha que había sido marcada previamente para así convertir una raya o punto.

Comunidad con comunidad se sumían en el juego que había sido pactado de antemano, a veces, hasta con meses de anticipación.

El juego se desarrollaba en una cancha de dimensión adecuada a la cantidad de participantes, mucho más larga que ancha y los partidos podían durar hasta varios días, debido al sistema de conteo de tantos que tenía.

\* (Nota de referencia: pese a que la pluralización en mapuzungun no se realiza agregando una "s" al final de la palabra, se respeta en este texto la grafía utilizada por el autor).

<sup>1</sup> Relatado por Don Armando Millareal de la comunidad de Caipuco (CHILE) en enero de 1993, cuando tenía 110 años.

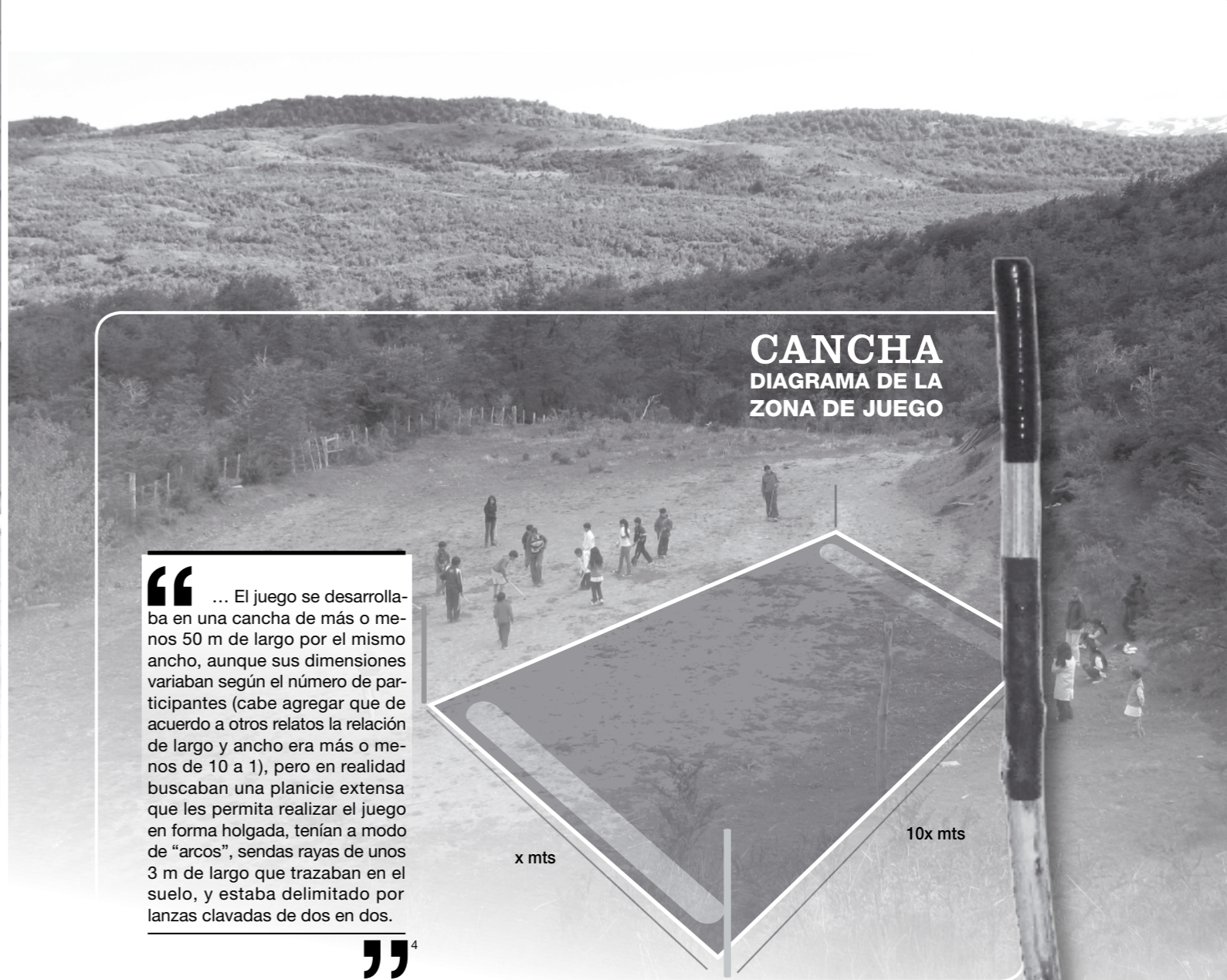
<sup>2</sup> López Von Vriessen, C. en: Sitio Web: <http://www.upa.cl/publicaciones/index.htm>. El deporte para todos en Chile: Dos equipos adversarios con centenares de jugadores cada uno, ubicados en dos hileras frente a frente, distribuidos a lo largo de un espacio de juego rectangular, de hasta 1500 m de longitud de un ancho mucho menor de dimensiones desconocidas, delimitado con ligeras zanjas o ramas, representando cada uno a una "lof" o "levo" o comunidad, disputan una bola de piedra, hueso o madera con sus bastones curvos, también de madera, para llevarla, a la carrera, a golpes a sus metas, que son las líneas cortas del rectángulo, una para cada equipo, sin guardameta. El que logra pasarla obtiene un punto o "tripai" para su equipo. Los jugadores zanjaban sus desavenencias en un partido por medio del "lonkotun" o lucha tomándose del cabello. En la escala social el buen jugador de "palin" se encontraba en el más alto lugar junto al guerrero famoso. No existía guardavallas (López von Vriessen, 1990, 1991b, 1992a, 1992b, 1994a, 1996).

<sup>3</sup> Entre los más antiguos se tiene por ejemplo, el de Eustaquio Carranza (de la comunidad de Los Toldos, que fue uno de los pocos en ver el juego directamente).



“ [ ... Salvo que se hubiera convenido otra cosa, para ganar un equipo debía obtener un tanteador de 3 a 0, lo cual hacía que los encuentros se prolongaran por espacio de largas horas y, a veces, era necesario suspenderlos al llegar a la noche y reiniciarlos al día siguiente. Esto se debía al sistema en que se anotaban los puntos obtenidos, por ejemplo, si un equipo ganaba 2 a 0 y los oponentes conseguían un tanto, el resultado no era 2 a 1, sino que se le descontaba un punto al que iba venciendo, de modo que quedaba reducido a 1 a 0... ]”<sup>3</sup>

”<sup>3</sup>



### CANCHA DIAGRAMA DE LA ZONA DE JUEGO

“ ... El juego se desarrollaba en una cancha de más o menos 50 m de largo por el mismo ancho, aunque sus dimensiones variaban según el número de participantes (cabe agregar que de acuerdo a otros relatos la relación de largo y ancho era más o menos de 10 a 1), pero en realidad buscaban una planicie extensa que les permita realizar el juego en forma holgada, tenían a modo de "arcos", sendas rayas de unos 3 m de largo que trazaban en el suelo, y estaba delimitado por lanzas clavadas de dos en dos.

”<sup>4</sup>

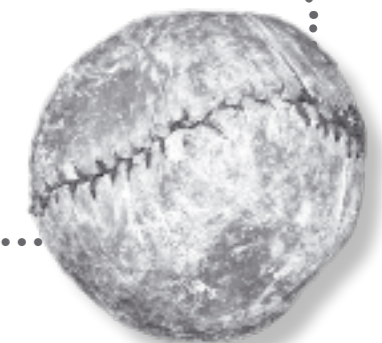
### Los Palos de Juego

El *Palin* se juega con un palo llamado *wiño* de medida acorde a la talla del jugador y con el extremo curvado.

Según Rosaria Rainao, antes eran pintados de azul con tintura preparada a base de añil. En los encuentros importantes, los jugadores acostumbraban a bailar y cantar para propiciar el triunfo es decir, "para poder ganar".

### La Pelota de Juego

La pelota o bocha -llamada *pali*- era y sigue siendo de madera de unos 10 cm de diámetro.<sup>5</sup>



<sup>4</sup> Ibidem nota anterior.

<sup>5</sup> Nota del Autor: También hay referencias de pelotas hechas con pasto atado fuertemente y forradas con cuero animal, posiblemente, de guanaco.



**ACTIVIDADES**  
para los **ALUMNOS**

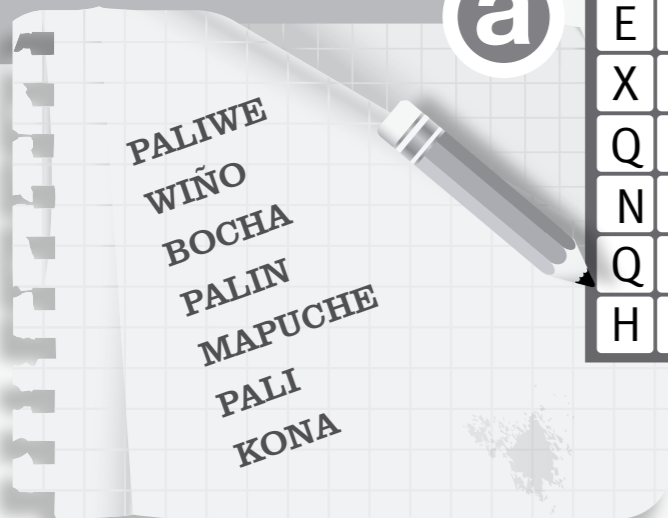
**SOPA DE LETRAS**

Buscá las palabras que se refieren al juego del que estamos hablando y que nos proponemos jugar.

¡Ojo! algunas están en *mapuzungun*. ¡Prestá atención!



**a**



**COMPLETÁ LOS ESPACIOS VACÍOS**

con las palabras adecuadas de la lista y formá la oración:

**b**

**NORMAS**

RESPECTO

LUGAR DE JUEGO

MAPUCHE

PUEBLO ORIGINARIO

ALEGRÍA

Los juegos son actividades que buscan siempre la ..... entre los niños y el aprendizaje del ..... de las .....

La cancha es el ..... y *paliwe* es el nombre que los ..... como ..... le pusieron en su idioma.

**ACTIVIDADES ...**

a realizar conjuntamente con tu profesor de Educación Física y tu maestra de Plástica.

**CONSTRUCCIÓN**

**... de tu *wiño***

El tamaño de la rama debe ser acorde a tu altura. La parte inferior debe ser curva. En la ciudad, aprovechá las ramas de la poda. La decoración lo hará único.

**... de tu *pali***

Podés hacerla de muchos materiales que descubrirás leyendo la explicación del juego.

**... de los palos que marcan los ángulos de la cancha**

Podés hacerlos también con ramas de poda y pintarlos o ponerles banderines.

**Durante el recreo:**  
Disfrute por jugar...  
**Durante la clase:**  
Atención a las normas de juego...  
**En el hogar:**  
Socialización en familia de lo aprendido...

**RECORDEMOS QUE...**

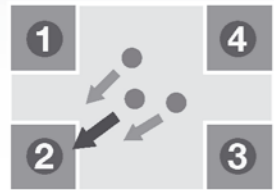
Practicar Juegos de los Pueblos Originarios nos permite comprender otras formas de estar en el mundo tan valiosas como la que conocemos. ¿No te parece fantástico?

Comenzamos a entender nuestra vida cuando nos relacionamos con el medio que nos rodea, utilizando todo lo que tenemos alrededor para configurar nuestro movimiento, la mayoría de las veces, jugando. Así, espontáneamente, mediante el juego, transmitimos y transformamos la cultura en la que estamos inmersos.

Ejercicios de ambientación y  
familiarización con el elemento

## ORIENTACIONES para el PROFESOR

El juego del Palin



### CUADRADOS NUMÉRICOS



**1**  
El jugador, el *pali*  
y el *wiño*.

**2**  
A la voz del profesor,  
todos se dirigen al  
número cantado, lo  
más rápido posible  
y llevando la pelota  
con el *wiño*.

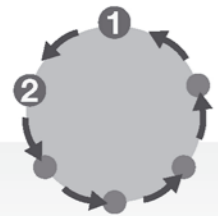
### SACAR LA PELOTA DEL CÍRCULO

**1**  
El jugador, el *pali*  
y el *wiño*.



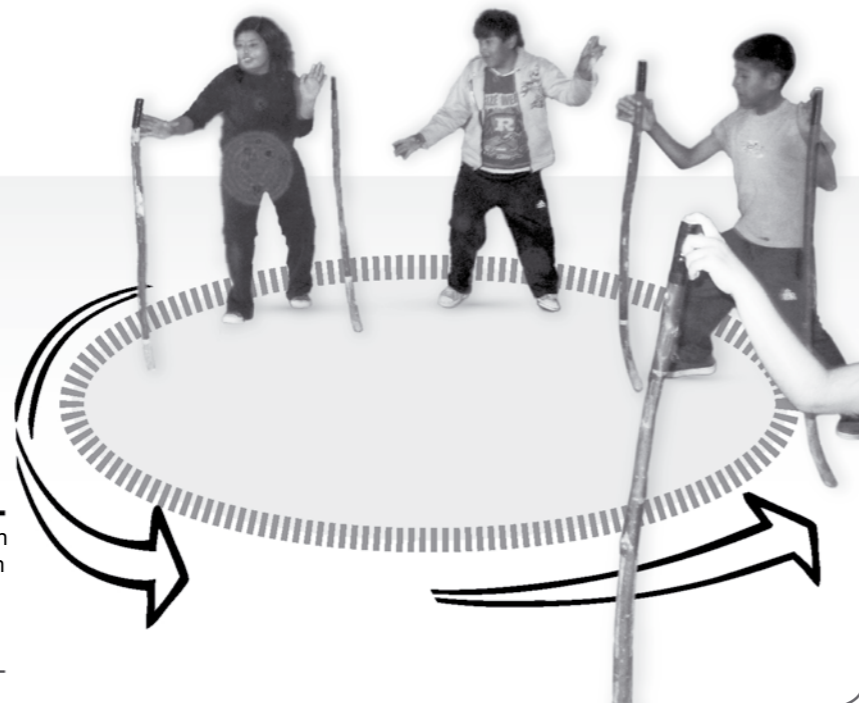
**2**  
A la voz del profesor, el jugador  
del centro, trata de sacar la  
pelota del círculo formado por  
los demás alumnos.

### CÍRCULO CON PALOS



**1**  
El jugador y el *wiño*.

**2**  
A la voz del profesor, todos dejan  
en la ronda el palo que sostienen  
y tratan de agarrar el del lado  
derecho procurando que no se  
caiga ningún palo al piso.



### PASO Y ESCAPO

En un sector delimitado del  
salón de juego, grupos de  
tres o más jugadores.

**4**  
... y tratan de  
desmarcarse  
para recibir.



**2**  
Los que  
tienen el *pali*...

**3**  
...hacen un pase  
al compañero...

“

... El *Pillmatun*: conjunto de juegos de pelota liviana con las manos, ... ”<sup>6</sup>

# El juego del Pillmatun



“ [

... El juego a la pelota está limitado a los jueves y se juega de esta manera. Se tiende un lazo en el suelo de modo que forme un círculo como de cuatro yardas de diámetro y los jugadores, que por regla general son ocho, entran en ese círculo desnudos, sin más prenda que el taparrabo. Cada uno de los bandos está armado de una pelota hecha de cuero y rellena de plumas, del tamaño de una pelota de tenis, o un poco mayor; el jugador la lanza por debajo de la pierna y rechaza con la mano la del bando contrario, contándose un punto por cada golpe. Los jóvenes despliegan gran destreza y actividad en esto ... ] ”<sup>7</sup>

**El juego de la *pillma* (pelota) tiene muchas variaciones. Te mostramos dos formas de jugarlo:**

La primera se parece al “matador” o “quemado” -juego de pelota en donde un equipo se mete dentro de un círculo y el otro se prepara afuera rodeándolo-

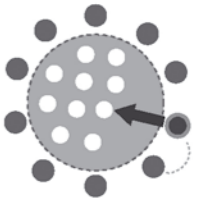
## Forma de lanzar la pelota

Primero pasarla por debajo de las piernas

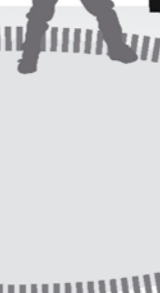
Alumnos de 5to grado de la Escuela N° 192. Puerto Madryn

## a | El juego de la PILLMA

En el *Pillmatun*, una vez ubicados todos los jugadores, tanto adentro como afuera, los de afuera empiezan pasándose la *pillma* y...



1



2

... en el momento que consideran apropiado, la lanzan a los de adentro para tratar de “quemarlos”.

3

Pero acá está la diferencia con el juego del “quemado”: Tradicionalmente, la pelota se debía tirar por entre medio de las piernas

4

Si el jugador al que se le dirige el tiro logra poner primero el pie en la raya del círculo antes de que lo alcance la pelota, no es “quemado”. Fácil ¿no?

## b | El juego de la PILLMA

1

La segunda forma no es muy distinta de la anterior. La diferencia es que adentro va un solo jugador quien tiene la pelota y la tira a los compañeros que están afuera del círculo.



2

Si logra pegarle a uno, cambia con éste y así se juega siempre tirando la pelota por debajo de la pierna, ya sea por delante o por detrás.

<sup>6</sup> Ibidem. Juegos de pelota liviana con las manos, confeccionada de madera esponjosa, de alga comestible de color verde, llamada luce (Ulva lactuca), boñiga, pasto seco, vejigas, etc. envuelta en tela de lana. Un jugador, previa la levantada de su pierna derecha, pasando la pelota bajo ella, lanzaba la pelota con violencia a uno de sus adversarios ubicados en círculo o cuadrado. El que era tocado por la pelota debía retirarse del juego. Si el adversario lograba evitar el toque, perdía puntos el que lanzaba. Había variedad de maneras de jugarlo (Matus, 1909-1920, Manquilef, 1914, López von Vriessen 1992b, 1994b, 1996).

<sup>7</sup> Musters G. CH. Vida entre los Patagones - 1911- p. 274-275



## RECORDEMOS QUE...

Es importante respetar las reglas para no cambiar el juego.

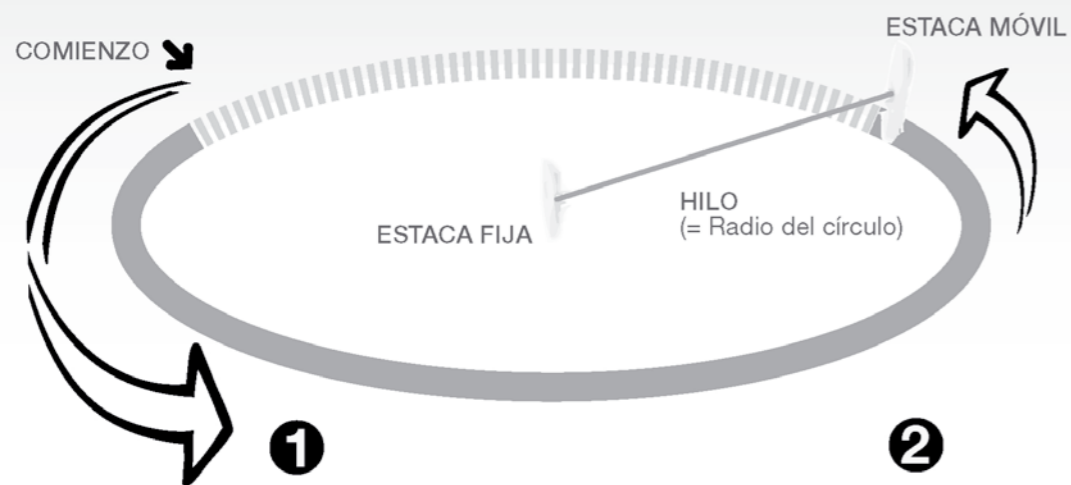
### La Pelota de Juego

Los antiguos Mapuche fabricaban la pelota con una especie de madera parecida al corcho o de cuero rellena con plumas o con cochayuyo (un alga de color verde).

Hoy en día podemos hacerla de diferentes materiales. ¡Cuidado! que sean blandos o nos romperán el "coco".



### Forma de marcar el SECTOR DE JUEGO



**1**

Para marcar la zona, atar a dos estacas un hilo de la medida que quiera hacerse el círculo. Una de ellas debe clavarse en el piso a modo de centro del círculo a realizar.

**2**

A partir de ahí estirar el hilo y comenzar a marcar la línea como indica el dibujo ...

**3**

hasta completar el círculo y...¡a jugar!..

Alumnos de 4° y 5° grado de la Escuela N° 192. Puerto Madryn.

Sacar el pali del círculo

## El juego del Palin



# El juego del Linao



Alumnos de 6° grado de la Escuela N° 219 y de 3er año del Colegio Politécnico N° 703.

Apertura del Trümün.  
Alumnos de 3er año del  
Colegio Politécnico N° 703.

# El juego del Trümün





Alumnos de 5° grado de la Escuela N° 192.

Alumnos de 6° grado de la Escuela N° 219 de Puerto Madryn.



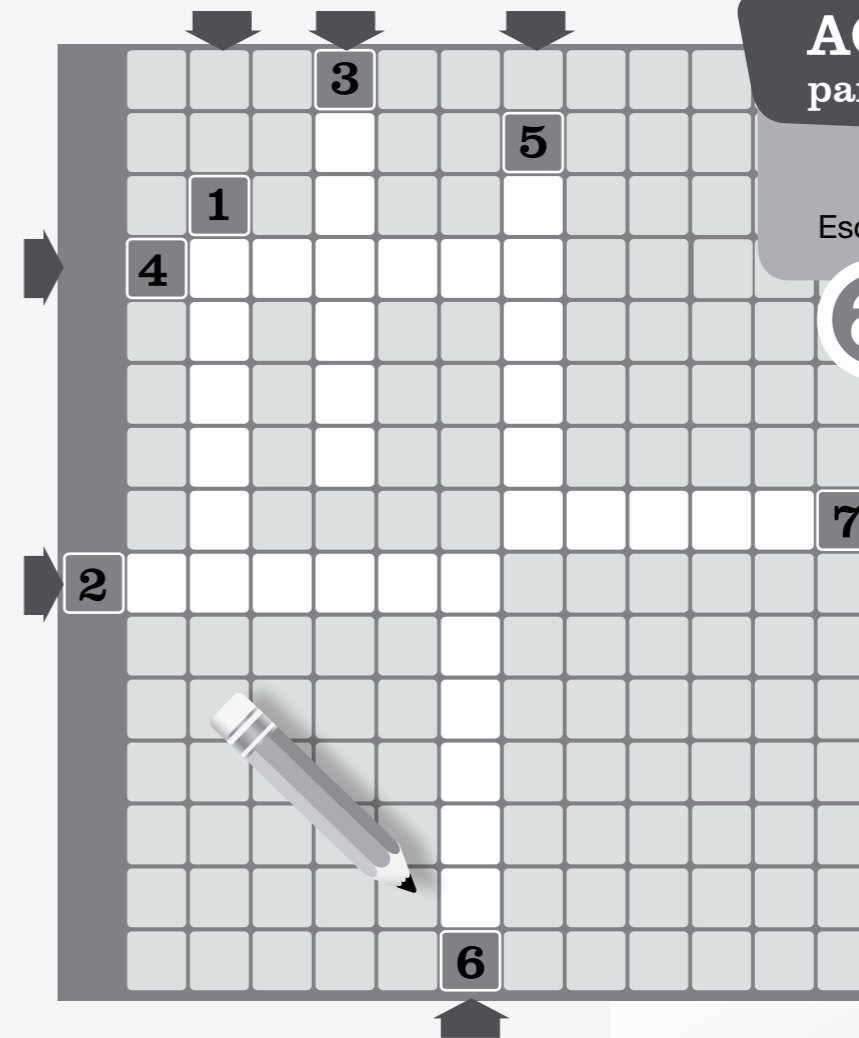
# El juego del Pillmatun

## 2 El juego del Pillmatun

### ACTIVIDADES para los ALUMNOS

#### CRUCIGRAMA

Escribir como indica la flecha:



a

1. Parte del cuerpo debajo de la cual se debe tirar la pelota.
2. Forma en la que se debe tirar la pelota.
3. Acción que se puede hacer para evitar el alcance de la pelota.
4. Nombre de la pelota en *mapuzungun*.
5. Nombre de la cancha en *mapuzungun*.
6. Material semejante a la madera con el que se puede fabricar la pelota.
7. Color del alga con el que se suele rellenar la pelota.

b

#### ACTIVIDAD PARA HACER CON LOS ABUELOS

- Construir pelotas de distintos materiales**  
(pasto seco, estopa, medias viejas, trapos, papel, cuero, lana, hilos, y todo lo que se te ocurra que pueda servir...)
- Llevarlas a la escuela para probarlas**  
¡Éxito en el emprendimiento!



## ACTIVIDADES de los ALUMNOS

**C**

### ENCUESTA

Lo que sabe la familia sobre los Juegos de los Pueblos Originarios

- **Preguntar** a mamá, a papá o a algún integrante de tu familia si conoce a qué jugaban los Pueblos Originarios.
- **Consultar** a los abuelos a qué jugaban cuando eran chicos.
- **Compartir** la información y comparar con los juegos que aprendimos.
- **Hacer** fichas con dibujos de un juego que te hayan comentado en casa para explicarlo a tu profesor y a tus compañeros.

Ejercicios de ambientación y familiarización con el elemento

### ORIENTACIONES para el PROFESOR

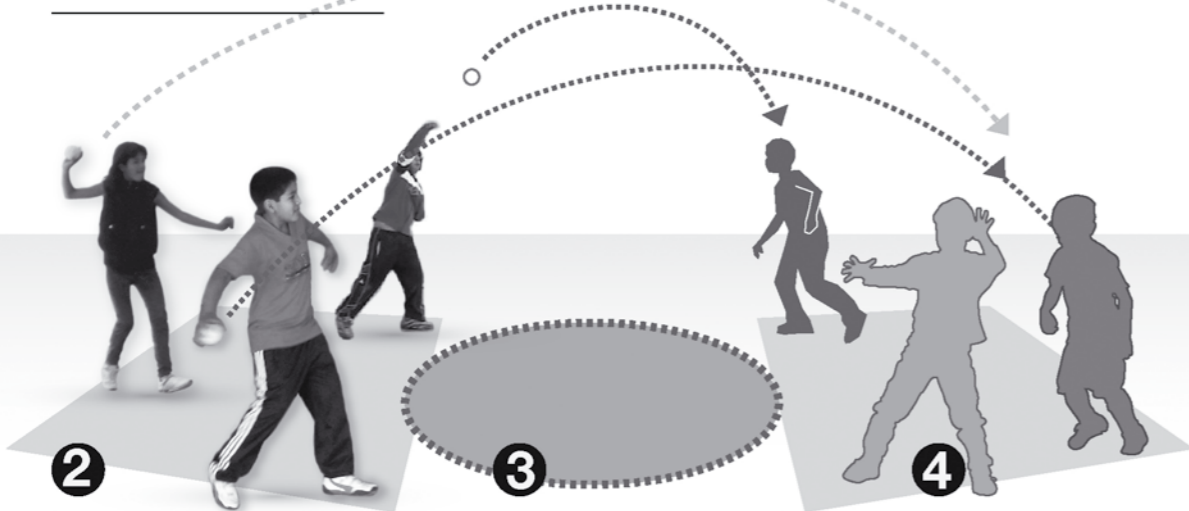
El juego del Pillmatun

**1**

Marcar zonas pequeñas y ubicar dos grupos en cada una de ellas.

Un grupo con una pelota por jugador y, el otro, enfrentado.

**a**



**2**

A la orden del profesor se inicia el juego lanzando las pelotas tratando de no pisar el centro, y evitando que las mismas caigan al piso.

**3**

El centro puede ser definido por cualquier elemento de Educación Física (una colchoneta, aros, bastones, etc).

**4**

Se cuentan cuántos acertaron y se empieza de nuevo. Ahora las pelotitas las lanza el otro grupo.

ORIENTACIONES para el PROFESOR

### **b** | PILLMATUN EJERCICIO



**1**

Cada grupo forma un círculo.

**2**

Coloca en el centro bastones o una colchoneta.

**3**

Y comienza a hacer pases en derredor, siguiendo a los jugadores o saltando a algunos. Los pases deben ser por debajo de las piernas.

### **c** | PILLMATUN EJERCICIO



**1**

Los alumnos identificados con un círculo deben pasarse una pelota y tratar de darle con ella a los marcados con un cuadrado.

**2**

Por cada toque se anota un punto. A cierto tiempo cambian los roles.

“

... El *Linao* o *inao*, de la costa de Valdivia, Llanquihue y de la Isla Grande de Chiloé ... ”<sup>8</sup>

## El juego del Linao

El juego del *Linao* es más complicado que los demás. Es una especie de balonmano moderno pero que permite tomar al oponente para que éste no pueda convertir un tanto y así frenarlo en su carrera.

La cancha tiene un sector entre dos palos que ofician de arcos por donde, oponente y pelota, deben pasar para marcar el tanto y que está custodiado por un arquero que trata de frenar ese avance.

La pelota se puede patear, pasar o llevar agarrada. Los jugadores pueden tomar por la cintura a sus adversarios para que cometan un error que los obligue a soltarla y así poder quitársela.

Un relato nos cuenta que el juego era así:

“ [ ... Juego de pelota que practicaban *mapuches* y *huilliches* y que pervivió en Chiloé (Chile) hasta principios del siglo XX y tenía semejanzas con el rugby. Se jugaba en una cancha y el objetivo era anotar puntos llevando una pelota de cochayuyo hasta la línea de meta del equipo rival, ya fuera corriendo con ella en las manos, dando pases o lanzándola y los jugadores del otro equipo podían asir o derribar a quien la llevara para quitársela ... ] ”<sup>9</sup>

### La Pelota de Juego

La pelota para jugar al *Linao* debe ser chiquita, de unos 8 cm de diámetro (más o menos como una pelota de tenis). Antes, se hacía de cochayuyo (*Durvillaea antarctica*) y de luce (*Porphyra columbina*), o de sargazo (*Macrocystis pyrifera*) -algas marinas que los Mapuche sacaban del mar-.



## PRESTEMOS ATENCIÓN

Como este juego se parece un poco al Hándbol y al Rugby, debemos prestar especial atención a no golpearlos. Esto es posible si respetamos las normas de juego creadas a tal fin para que todos podamos disfrutar.

La norma más importante es la de tomar al compañero contrario de la cintura para pararlo o para interceptar sus pases.

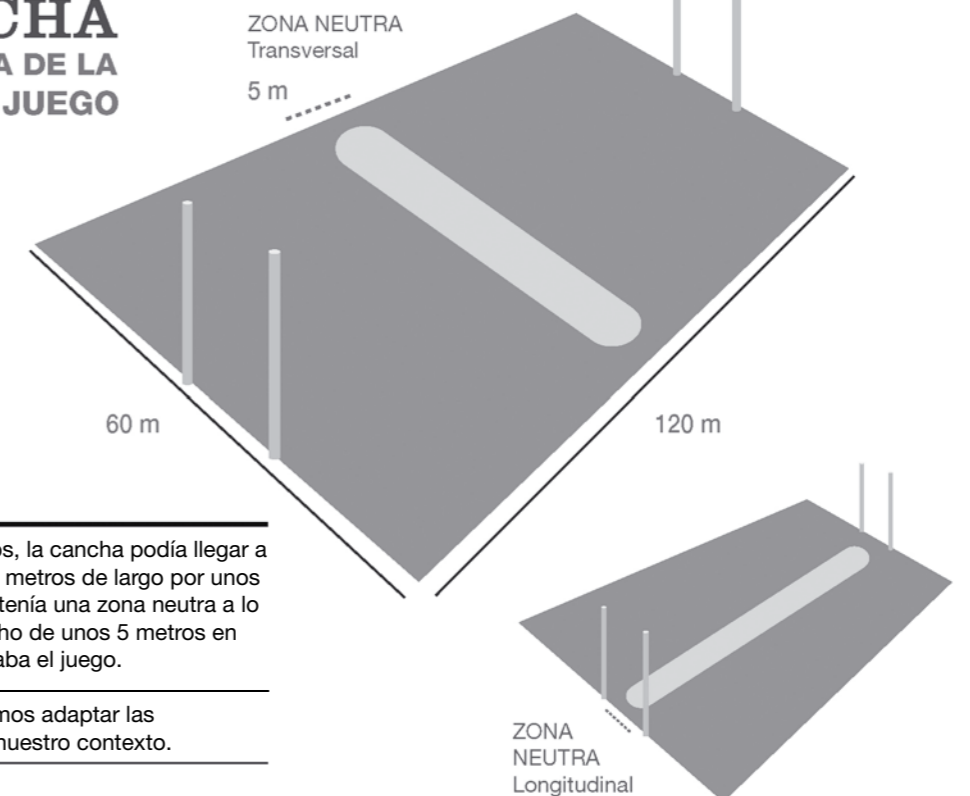
**¡De ninguna manera podemos golpear o empujar al adversario!**  
El profesor actúa de árbitro cuidando que se cumplan estas reglas.

El juego comienza en el centro de la cancha tirando la pelota hacia arriba. Los jugadores -ubicados de cada lado del terreno- tienen que atraparla antes de que caiga al suelo para llevarla hasta el sector que delimitan los dos palos del equipo contrario.

Los compañeros del que lleva la pelota, deben evitar que los contrincantes lo tomen mientras el jugador va en carrera pero si éste es acorralado, puede guarecerse por unos segundos en la zona neutra de cinco metros del centro de la cancha, para luego continuar el juego. Cuando esté próximo a atravesar los palos, deberá esforzarse para esquivar a los que están cuidando el portal quienes tratarán de impedirlo.

Ancestralmente, la cancha del *Linao* tenía las medidas de las actuales canchas de fútbol.

### CANCHA DIAGRAMA DE LA ZONA DE JUEGO



En otros tiempos, la cancha podía llegar a medir unos 120 metros de largo por unos 60 de ancho, y tenía una zona neutra a lo largo o a lo ancho de unos 5 metros en donde comenzaba el juego.

Nosotros debemos adaptar las dimensiones a nuestro contexto.

<sup>8</sup> Ibidem. Era una especie de Handball y Rugby jugado con pelotas livianas de aprox. 8 cm de diámetro, hechas de alga marina comestible de color pardo, llamada kollof o cochayuyo (*Durvilleautilissima*). Por su elasticidad, estando húmeda, rebota en el suelo como si fuera de caucho, pero al secarse se torna quebradiza. Para su protección se forraban con tela. Era un juego de gran violencia, jugado en canchas rectangulares de 200 por 60 mtrs, con guardavallas o "tekuto" con decenas de jugadores por bando. En estos tres juegos un árbitro o "ranieve" se hacía cargo de las apuestas (Vásquez, 1870, p. 148, Matus, 1909, 1920, López von Vriessen 1992b, 1994b, 1996).

<sup>9</sup> <http://es.wiktionary.org/wiki/linao>



**ACTIVIDADES**  
para los **ALUMNOS**

**SOPA DE LETRAS**

Encontrá las palabras escondidas en la sopa de letras que surgen de las siguientes indicaciones:



1. Nombre del juego que realizamos.
2. Parte del cuerpo por la que se debe tomar al adversario para detenerlo.
3. Nombres de dos de las algas usadas para rellenar la pelota.
4. Denominación de la zona en donde pueden guarecerse los jugadores por un rato.
5. Una de las formas en la que se puede llevar la pelota.
6. Isla trasandina en donde se arraigó la práctica de este juego.



**VEAMOS CUÁNTO SABEMOS**

Marcá la respuesta correcta.

¿Cuál de estas acciones no está permitida en el *Linao*?

- Tomar de la cintura al contrario.
- Tomar del cuello o de las piernas al contrario.

¿Qué debo hacer para marcar un tanto?

- Patear la pelota o lanzarla para que pase por el arco.
- Pasar por el arco con la pelota tomada.

**COMPLETÁ LOS ESPACIOS VACÍOS**

con las palabras adecuadas de la lista y formá la oración:



**NORMAS**

**LINAO**

**RESPETAR**

**LASTIMAR**

**SALTO**

**TOMAR**

**MÁXIMA**

Cuando jugamos al ..... debemos ..... las ..... de juego para no ..... a nuestros compañeros.

En el ..... inicial, debemos ..... la pelota cuando está en su ..... altura.

Ejercicios con o sin el elemento

**ORIENTACIONES para el PROFESOR**

El juego del **Linao**

a. 1 |



El jugador con pelota puede llevarla agarrada, botarla o pasarla al compañero.

**1** **COMIENZO**  
Los jugadores que comienzan, tienen la pelota y tratan de atravesar las estaciones de diversas maneras.

**2**  
Las estaciones están defendidas por otros jugadores que no tienen pelotas.

**3**  
**4**  
El que defiende cada estación trata de tomarlo por la cintura para frenar su recorrido o de interceptar los pases que hagan los contrarios.

**Estaciones a sortear**

Las estaciones pueden estar marcadas por aros, colchonetas, dibujadas con tizas o de la forma que prefieran.

## a.2 | LINAO EJERCICIO DE ESQUIVE

1

Lo mismo pero sin estaciones, eligiendo un sector del gimnasio ...



2

... mientras dos se pasan la pelota,

3

... otros tratan de quitarla.

## a.3 | LINAO EJERCICIO DE ESQUIVE

Armamos dos equipos con varios jugadores cada uno y, en un sector del gimnasio, colocamos dos palos formando un arco sin travesaño que va a estar custodiado por un jugador del equipo que defiende.

2

Le damos la pelota al equipo que ataca, que mediante pases o esquivas tratará de cruzar por entre los palos.



3

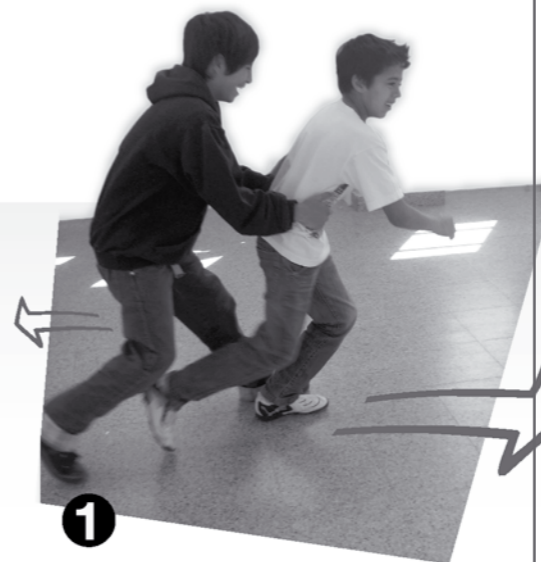
En esta primera parte sólo se permite atajar la pelota cuando está en el aire, en el momento de efectuarse un pase.

1

## b.1 |

1

Formados en parejas. Uno trata de escapar y el compañero debe tomarlo de atrás por la cintura para que no lo haga. Cambian los roles cada vez que lo indique el profesor.



## b.2 | LINAO EJERCICIOS PARA APRENDER A TOMAR AL CONTRARIO

1

En parejas también. Ambos de frente, uno trata de avanzar y el otro lo toma de la cintura y lo trata de detener. A la orden del profesor cambian los roles.



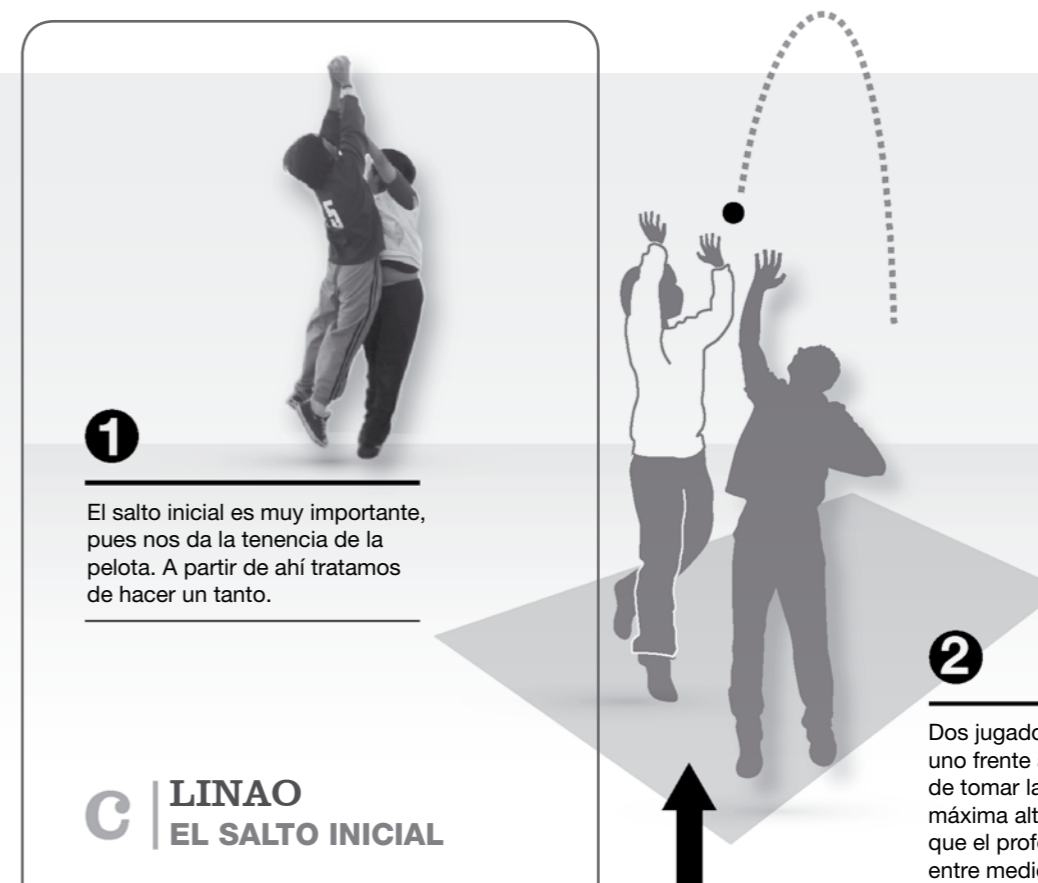
1

El salto inicial es muy importante, pues nos da la tenencia de la pelota. A partir de ahí tratamos de hacer un tanto.

## c | LINAO EL SALTO INICIAL

2

Dos jugadores ubicados uno frente al otro, tratan de tomar la pelota en su máxima altura luego de que el profesor la lance entre medio de ellos dos.





“

... El *Trümün*: que era una especie de fútbol ... ”<sup>10</sup>

## El juego del Trümün

Es uno de los juegos más antiguos y tiende a desarrollar las fuerzas físicas de quien lo practica. Tiene un cierto parecido con el fútbol pero sin arcos ni áreas y con una cancha rectangular pero de menores dimensiones.

Es considerado el juego preferido de las mujeres.

Para jugar se forman dos equipos que tratarán de llevar la pelota solamente con los pies hasta hacerla pasar por la línea final del equipo contrario.

El juego se inicia con la señal de un juez que vigila que no se produzcan infracciones tales como tomar al adversario o a la pelota con las manos o entre ambos pies. Si eso ocurre se cobra una falta.

Algunos autores sugieren que el *Trümün* también era llamado “el tropezón” por las reiteradas caídas de los jugadores durante el juego.

El conteo de tantos es como en el *Palin*, en el que se suma un punto por cada tanto pero, cada vez que el contrario hace un punto, se resta del que va ganando. Así entonces, si un partido va 3 a 0 y, el que va perdiendo hace un tanto, pasa a ir 2 a 0 hasta que uno de los dos equipos llega a hacer 4 tantos. De esta manera, el juego puede durar muchísimo tiempo.

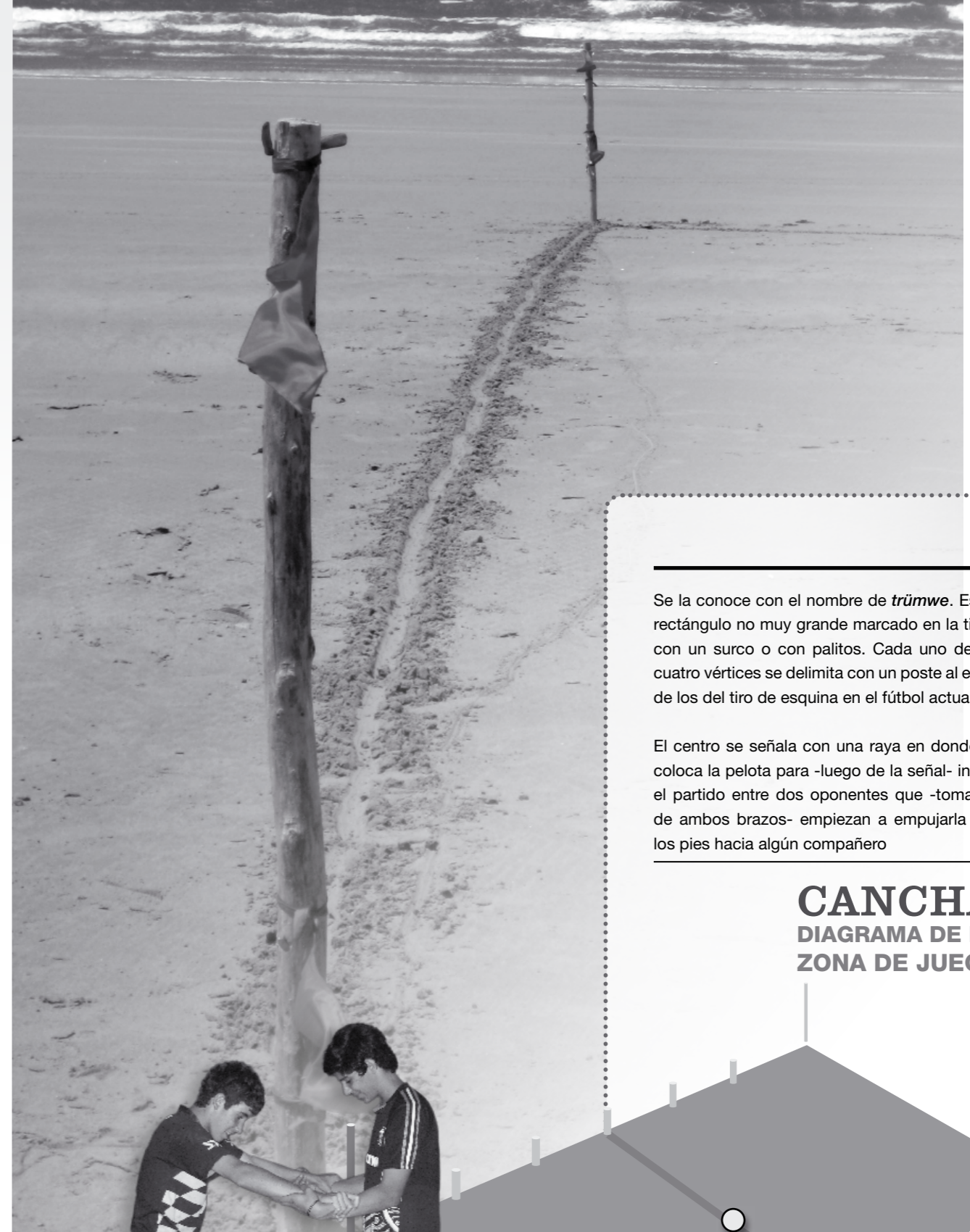
### La Pelota de Juego

Se la denominaba *trüm* y era más grande que la de los juegos anteriores. Se la hacía con los siguientes materiales:

- pasto seco envuelto en cuero;
- vejiga de yeguarizo inflada;
- cuero de potro o de oveja relleno con lana, líquenes u hongos de palo picados;
- con ovillos de hilo forrados con tela o cuero que le daban cierta elasticidad.

<sup>10</sup> Ibidem. Jugado de preferencia por las mujeres en pequeñas canchas ocasionales, rectangulares con 2 equipos de 4 jugadoras cada una con pelotas hechas de hierbas secas envueltas en tela de lana (Comentarios del pueblo Araucano II, La gimnasia Nacional. Manquilef 1911).

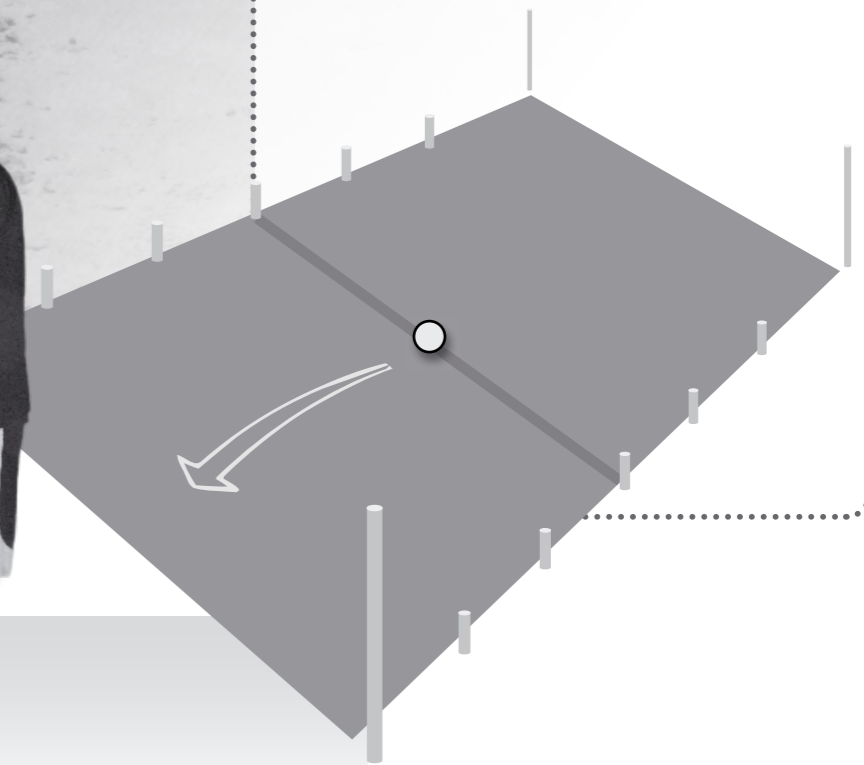
4



Se la conoce con el nombre de *trümwe*. Es un rectángulo no muy grande marcado en la tierra con un surco o con palitos. Cada uno de los cuatro vértices se delimita con un poste al estilo de los del tiro de esquina en el fútbol actual.

El centro se señala con una raya en donde se coloca la pelota para -luego de la señal- iniciar el partido entre dos oponentes que -tomados de ambos brazos- empiezan a empujarla con los pies hacia algún compañero

### CANCHA DIAGRAMA DE LA ZONA DE JUEGO



**ACTIVIDADES**  
para los **ALUMNOS****a****Reflexionar y escribir**

las razones por las que pensás que el *Trümün* es el juego preferido por la mujeres.

**En plenario compartir**

tu conclusión con la de tus compañeros.

**b****Consultar**

a los miembros de las comunidades locales sobre la importancia que tiene el número 4 en la cultura mapuche.

**ORIENTACIONES**  
para el **PROFESOR****El juego del Trümün**

Dada la similitud de este juego con otros de actualidad para propiciar el trabajo en grupo y, en razón de su semejanza con los juegos de iniciación al Fútbol, se deja a criterio del docente el desarrollo de actividades de internalización.

No obstante, se recuerda la necesidad de poner en valor la carga cultural del mismo en tanto práctica lúdica de un Pueblo Originario que los alumnos deben poder situar en su contexto de origen.





Modalidad  
Educación  
Intercultural  
y Bilingüe (EIB)