



ONZA TIGRE Y LEON

 REVISTA PARA
LA INFANCIA
VENEZOLANA 

JULIO DE 1946 -- NUMERO 85

HECHOS HISTORICOS

LA BATALLA DE SEMEN



Perseguido por Bolívar, Morillo se retira hasta llegar al sitio de Semen o La Puerta, en la entrada de los Valles de Aragua, donde el 16 de Marzo de 1818 libran la batalla de ese nombre.



Peleando heroicamente, Morillo recibe un lanzazo en el vientre; por lo cual se ve obligado a entregar el mando del ejército al Brigadier Correa.



Sin embargo, el triunfo fué logrado por los españoles, y los patriotas, dispersos, se vieron precisados a internarse en los llanos. Esta victoria le valió a Morillo el título de Marqués de La Puerta.

ONZA, TIGRE Y LEON

REVISTA PARA LA INFANCIA VENEZOLANA

DIRECTOR: RAFAEL RIVERO O.

EDITADA POR LA DIRECCION DE CULTURA DEL MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL

Talleres de Artes Gráficas de la Escuela Técnica Industrial.

Nº 85

CARACAS, JULIO DE 1946

AÑO 8

SUMARIO

AMENIDADES GEOGRAFICAS

Ríos de Aguas Negras 2

ESCENAS DE LA CONQUISTA

El Origen de Sta. Ana de Coro. 4

CONCURSO PERMANENTE

Notas Continentales 6

LA PRIMERA VISITA DE LOS ESPAÑOLES

A LAS COSTAS DEL ECUADOR

por David Cabezas 7

EL ARTISTA CARMELO FERNANDEZ

por Juan Angel Mogollón ... 8

CIENCIAS NATURALES

Los Animales más Sencillos.. 10

CUENTOS POPULARES VENEZOLANOS

Tío Tigre, Tío Conejo y las
Guacharacas 14

EL FOLKLORE EN LA ESCUELA

Juegos Infantiles 16

LOS NIÑOS COLABORAN

La Culebra Chamarrita 23

ENTRETENIMIENTOS

Cuadrigrama 24

NUESTRA PORTADA

Un buen ejemplo de pintura infantil lo constituye el bello e ingenioso paisaje, lleno de simplicidad y pureza, que hoy publicamos en nuestra portada. Se titula "Escena Típica de la Región" y es obra del niño Gerónimo Sabino F., alumno del 5º grado de la Concentración Escolar "Mesa de Bolívar".

AMENIDADES GEOGRAFICAS

RÍOS DE AGUAS NEGRAS

Condensado de los trabajos de Alejandro de Humboldt.



EL río Zama, el Mataveni, el Atabapo, el Tuamini, el Temi, el Guainía, son ríos de aguas negras, es decir, que sus aguas, vistas en grandes masas, parecen pardas como el café, o verdinegras. Son, sin embargo, las aguas más nítidas, las más claras, las más agradables al paladar. Los cocodrilos y, si no los zancudos, a lo menos los mosquitos, huyen con bastante generalidad de las aguas negras. Además, pretende el pueblo que estas aguas no ennegrecen las rocas y que los ríos blancos tienen las orillas negras, mientras que los negros las tienen blancas. En efecto, las playas del Guainía, conocido por los europeos con el nombre de Río Negro, muestran frecuentemente masas de cuarzo provenientes del granito y de una blancura deslumbrante. Examinadas en un vaso, las aguas del Mataveni son bastante claras y las del Atabapo conservan una coloración pardo-amarillenta. Cuando un ligero soplo de viento agita la superficie de

estas **corrientes negras**, aparecen con un hermoso verde de prado como los lagos de Suiza. Bajo la sombra, el Zama, el Atabapo y el Guainía son negros como pozo de café. Estos fenómenos causan tanta impresión, que los indios distinguen dondequiera las aguas en negras y blancas.

El color de las aguas de manantial, ríos y lagos pertenecen al número de los problemas de física que es difícil, si no imposible, resolver por experiencias directas. Físicos célebres que han examinado las aguas más puras de los glaciares y las que nacen en montañas cubiertas de nieves perpetuas en que la tierra está despojada de restos vegetales, han pensado que el color propio del agua bien podría ser el azul o el verde. Nada prueba, en efecto, que el agua sea blanca de por sí, y que sea siempre menester convenir en la presencia de un principio colorante, es en general tan poco abundante este principio, que deja burladas todas las investigaciones químicas. Las coloraciones del océano con frecuencia no parecen depender ni de la naturaleza del fondo, ni del reflejo del cielo y de las nubes.

Es un hecho bastante notable que, en este vasto sistema de ríos que hemos recorrido, las **aguas negras** están principalmente limitadas a la faja ecuatorial. Comiézase a encontrarlas hacia los 5 grados de latitud Norte: abundan hasta más allá del ecuador, hacia los 2 grados de latitud austral. La boca del Río Negro se halla todavía por los 3 grados 9 minutos de latitud; pero en este intervalo están extraordinariamente mezcladas en selvas y sabanas las aguas negras y las blancas, que no se sabe a cual causa haya de atribuirse la coloración de esas corrientes. El Casiquiare, que se arroja en el Río Negro, tiene aguas blancas como el Orinoco del cual sale. De los dos afluentes del Casiquiare muy inmediatos, el Siapa y el Pasimoni, el uno es blanco y el otro negro.

Cuando se pregunta a los naturales las causas de estas extrañas coloraciones, contestan "que las aguas se tiñen al bañar las raíces de la zarzaparrilla". Las Esmiláceas abundan sin duda a orillas del Río Negro, del Pasimoni y del Cababuri; sus raíces maceradas en el agua dan una materia extractiva, parda, amarga y mucilaginosa; pero muchísimos matorrales de Smilax hemos visto en parajes en que las aguas eran enteramente blancas. En la selva pantanosa que hay que atravesar para llevar una piragua del río Tuamini al Caño Pimichín y al Río Negro, se cruzan, en un mismo terreno arroyos de aguas blancas y arroyos de aguas negras. Nunca se ha encontrado un río que sea blanco en sus fuentes y negro en la parte inferior del curso.

¿No puede admitirse que sea una mezcla de carbono y de hidrógeno, una materia extractiva vegetal, lo que colora los ríos negros? La frecuencia de las lluvias ecuatoriales contribuye sin duda a esa coloración por filtraciones al través de una alfombra espesa de gramíneas. Estas ideas son expuestas sólo bajo una forma dubitativa. El principio colorante parece muy poco abundante; porque sometiendo las aguas del Guainía o Río Negro a la ebullición, no se ve que se oscurezcan, como otros líquidos fuertemente cargados de carburos de hidrógeno. Es bien notable, por lo demás, que este fenómeno de las aguas negras, que podría creerse no pertenezca sino a las bajas regiones de la zona tórrida, se vuelva a encontrar aunque rarísimamente, en las altiplanicies de los Andes. Hemos hallado que la ciudad de Cuenca está circundada por tres riecillos, dos de los cuales son blancos, y el otro negro. Las aguas de éste son buenas y los habitantes de Cuenca las beben de preferencia, atribuyendo su color a la zarzaparrilla, que según dicen abunda en las márgenes del riachuelo.

ESCENA DE LA CONQUISTA

EL ORIGEN DE SANTA ANA DE CORO

Condensado del libro "Relatos de las Luchas Aborígenes",
de César Humberto Soto.

DURANTE los primeros años del siglo XVI, las laboriosas tribus caquetías vivían en la agreste pasividad de sus dominios. Manaure, su noble cacique, poseía la prudencia y la sabiduría necesarias para gobernar a los suyos.

El español Juan de Ampies mandaba en las islas de Los Gigantes, hoy llamadas Curazao, Aruba y Bonaire, situadas frente a las costas caquetías. Su fama de conquistador digno y caballeroso, había trascendido a los dominios de Manaure. Este, para ponerse a salvo de las vandálicas e inhumanas incursiones de los esclavizadores de indios y de los ataques de tribus caribes, buscó la alianza y protección del valeroso y noble conquistador hispano.



Ampíes, invitado por Manaure para pasar a Tierra Firme, llegó a las costas de la región con cincuenta y ocho soldados.

El cacique, ataviado con toda la indumentaria propia de su alta jerarquía, fué hasta la playa del mar a recibirlo, escoltado por cien caciques subalternos, todos empenachados con hermosas plumas de garzas y otras aves. En los brazos ostentaban, lo mismo que en el cuello, ricos brazaletes y collares de oro y piedras preciosas.

Manaure ofreció al conquistador aliado valiosísimos regalos en prueba de amistad y paz.

En el curso de las conversaciones convinieron los aborígenes y el hispano, en que éste fundara una ciudad cerca del mar y que los naturales tuvieran el apoyo de los conquistadores, contra las incursiones caribes y de los traficantes de esclavos.

El día 26 de julio de 1527, dando cumplimiento al convenio, en la extensa y árida planicie cercana a un golfete marino y rodeada de cardonales y tunas, se fundó la ciudad de Santa Ana de Coro. Transcurrieron tiempos de paz hasta la muerte de Ampíes. Después los aborígenes sufrieron malos tratos de otros conquistadores ambiciosos y sin escrúpulos.

NOTAS CONTINENTALES

Colaboración Infantil Interamericana

Una de las finalidades de esta revista ha sido la de propender al acercamiento e intercambio cultural entre los niños de América, lo mismo que tratar de llevar hasta ellos el mejor conocimiento de nuestro continente.

Consecuentes con estos principios, hemos abierto un Concurso Permanente en el que podrán tomar parte los niños y jóvenes de todas las naciones americanas.

Las condiciones o bases para este certamen, sólo exigen que las colaboraciones enviadas sean artículos, descripciones, relatos o notas que traten sobre temas interesantes y amenos relativos a nuestros países, sus grandes hombres, su geografía, su cultura, costumbres, etc.

Dichas colaboraciones aparecerán luego en las páginas de nuestra revista, con ilustraciones hechas expresamente para ellas, y la Dirección de Cultura del Ministerio de Educación Nacional de los EE. UU. de Venezuela, concederá a los autores de los artículos publicados, Diplomas de Honor, en los cuales se les acreditará como "Colaboradores Especiales de la Revista ONZA, TIGRE Y LEÓN".

Cada colaboración habrá de llevar la firma y dirección completa de su autor, debiendo dirigirse el envío en la forma siguiente: "Onza, Tigre y León", Concurso Permanente "NOTAS CONTINENTALES", Colaboración Infantil Interamericana, —Ministerio de Educación Nacional,— Caracas, Venezuela.

Entre las colaboraciones que para este concurso nos han llegado, seleccionamos las que a continuación se publican.

LA PRIMERA VISITA DE LOS ESPAÑOLES A LAS COSTAS DEL ECUADOR

por David Cabezas A.—6º Grado “B” del Centro Escolar “Eloy Alfaro”.—
Quito, Ecuador.



DON Francisco Pizarro, acompañado de ciento cincuenta hombres, emprendió su segundo viaje desde Panamá, en dos embarcaciones, en busca del célebre Imperio del Birú. El 24 de junio de 1525 llegó a la desembocadura del río San Juan, en Colombia, y luego pasó a Chicama desde donde despachó, a bordo de un pequeño barco, junto con un grupo de españoles que manifestaron buen deseo y espléndido estado de ánimo, al valiente piloto Bartolomé Ruiz, con la consigna de explorar las costas del sur, bañadas por las “pacíficas” aguas del mar de Balboa.

Después de pocos días de navegación, Bartolomé Ruiz arribó a una hermosa bahía, en cuyo fondo iba a entregar sus aguas el actual río Esmeraldas. A la bahía la llamó San Mateo, nombre que se conserva todavía. Este hecho acaeció el 21 de septiembre de 1525, fecha memorable para los ecuatorianos, porque en ese feliz día descubrió el intrépido marino Bartolomé Ruiz nuestra fértil y bella comarca.

Grande fué la sorpresa de este insigne descubridor, al contemplar que algunos aborígenes, navegando en pequeñas balsas, salieron de los pueblos situados junto a la costa, a darle la bienvenida y a invitarle ir a tierra.

Ruiz permaneció solamente dos días con esas gentes hospitalarias y luego continuó el viaje, recorriendo las costas de las actuales provincias de Esmeraldas y Manabí, pues pasó por Atacames, Cojimíes, atravesó la línea equinoccional, tocó Bahía de Caráquez y avanzó hasta un poco más allá de Manta.

Al oeste de la isla de la Plata, Bartolomé Ruiz vió venir una embarcación velera bastante grande que le llenó de asombro porque pensó que tal vez otro conquistador más venturoso que él le había ganado la delantera. Preocupado con este pensamiento, se acercó al misterioso velero y notó con honda satisfacción que se trataba de una barca indígena, cuyos tripulantes contaron a los españoles las maravillas y las riquezas fabulosas del poderoso imperio del Sur, gobernado a la sazón por Huaynacápac, en donde abundaban las llamas y en donde, se decía, que el oro era tan común como las piedras.

Después de dos meses de un viaje provechoso por la información verídica que recogió acerca del Imperio de los Incas y después de haber descubierto las costas ecuatorianas, regresó Bartolomé Ruiz a unirse con su jefe Pizarro, quien, con tan buenas noticias, se propuso, a todo trance, llegar hasta el corazón del Cuzco.

D. C. A.

EL ARTISTA CARMELO FERNANDEZ

por Juan Angel Mogollón, Calle Bolívar N° 20, Yaritagua,
Estado Yaracuy.

CARMELO Fernández, dibujante y pintor, nació en Guama, Estado Yaracuy, el 30 de Junio de 1810, cuando bullían con más ardor las ideas de independencia en las mentes patricias. Fueron sus padres don José María Fernández y Doña Luisa Páez, hermana del General José Antonio Páez.

Pasó su infancia en su pueblo natal. Siendo luego enviado por su tío, el General Páez, a Caracas, en donde don Tomás Lander se encargó de su educación. Dándose cuenta Páez de la inteligencia que para el dibujo desplegaba su sobrino, lo envió a perfeccionar sus estudios a la ciudad de New York, donde tuvo por maestro al italiano Pinistre.



En 1827 Carmelo Fernández regresa a su patria, y presta sus servicios en la Comandancia de Puerto Cabello, destacándose en arquitectura y fortificación. Más tarde pasa a Bogotá, en donde colabora con el ejército patriota en la Sección de Topografía. Allí, por su comportamiento, alcanza el grado de Subteniente.

Luego, en varias ocasiones, visita a Europa (Italia, Inglaterra, Alemania y otros países).

A su regreso colabora con Agustín Codazzi en sus Atlas y traza las cartas geográficas del mapa de Venezuela.

Ilustró con retratos de los próceres de la Independencia el "Resumen de la Historia de Venezuela" por Rafael María Baralt y Ramón Díaz. También Carmelo Fernández formó parte de la expedición que fué enviada en solicitud de los restos del Libertador a Santa Marta en 1842, en donde levantó el plano y pintó la quinta de San Pedro Alejandrino, haciendo además los croquis que acompañan el opúsculo del escritor Simón Camacho, titulado "Recuerdos de Santa Marta".

Entre los discípulos de Fernández se cuenta el gran pintor Martín Tovar y Tovar, autor de la "Firma del Acta de la Independencia".

El artista conoció personalmente al Libertador Simón Bolívar, e hizo de él un célebre retrato de perfil, el cual fué adoptado por el gobierno para que figurara estampado en nuestras monedas de oro y plata.

En 1879 Carmelo Fernández fué nombrado Ingeniero del Ministerio de Obras Públicas. Después de una vida aventurera y agitada, pero

fructífera y ejemplar, entró a figurar como Miembro de Número de la Academia de Pintura de Caracas.

A causa de un grave accidente que sufriera en el Ministerio de Obras Públicas, este venezolano ilustre falleció el 9 de febrero de 1887.

El Centro Cultural "Carmelo Fernández" de la ciudad de Guama, su cuna, y la Escuela Federal que lleva su nombre, en San Pablo, constituyen un homenaje que el Yaracuy rinde a uno de sus más esclarecidos hijos.

J. A. M.

CIENCIAS NATURALES

LOS ANIMALES MAS SENCILLOS



CUANDO se examina con el microscopio un pequeño fragmento de cualquier parte de un animal, un pedacito de piel, por ejemplo, se ve que consiste siempre en una porción de diminutas partes que se combinan formando un tejido. Lo mismo se observa en las plantas; pero en éstas tales diminutas partes están separadas entre sí por una especie de tabiques muy delgados, así que los tejidos de las plantas ofrecen cierto parecido con un panal, estando formados por una porción de celdillas. De aquí que a esas partes pequeñísimas que forman los tejidos

se les haya dado el nombre de **células**, que quiere decir precisamente celdillas. Las células están siempre formadas por una substancia espesa y transparente, a modo de un jarabe, que los hombres de ciencia han bautizado con el nombre de **protoplasma**.

Ahora bien: las células no siempre están reunidas en tejidos. Observando la sangre al microscopio, se ven flotando en ella unas células libres, que se denominan **leucocitos** o glóbulos blancos; pero estos leucocitos forman parte, al fin y al cabo, del organismo; lo verdaderamente curioso es que hay células que forman por sí solas un animal. El ejemplo más notable y más fácil de encontrar es la **amiba**, animalito tan pequeño, que para medirlo no pueden emplearse de medida el centímetro ni el milímetro, hay que recurrir a la micra, que es la milésima parte de un milímetro. Una amiba de las más grandes mide, por término medio, doscientas cincuenta micras, de modo que en un centímetro caben cuarenta o cincuenta amibas puestas unas a continuación de otras.

La especie de amiba más conocida se encuentra en las aguas estancadas. Como no se la ve a simple vista, las personas profanas en Historia Natural no advierten su presencia; pero puede asegurarse que existe en todas las charcas, en la superficie del lodo y en muchas substancias vegetales en putrefacción. Vista al microscopio, la amiba aparece como una masa gelatinosa que cambia casi constantemente de forma. Esta masa de protoplasma encierra algunas diminutas partículas sólidas rodeadas de un cerco transparente y muy elástico, denominado **ectoplasma**. En estas partículas sólidas se encuentran con frecuencia restos de plantas microscópicas y pequeñísimos granitos de arena.

Generalmente, cuando se pone una amiba en la platina del microscopio, se la ve en forma más o menos esférica; pero esta forma no tarda en desaparecer, transformándose en un contorno parecido al que ofrecen las islas en los mapas, con sus cabos, sus penínsulas y sus bahías, sólo que este contorno varía incesantemente. A veces uno de los cabos o promontorios desaparece apenas ha surgido; otro, en cambio, se alarga a manera de lengua, se ensancha luego, crece y se extiende, mientras la masa general, la isla, se encoge y se reduce a un simple promontorio, que acaba por desaparecer. De este modo, la amiba, a la vez que cambia de forma, cambia también de sitio, anda, si se puede llamar andar a ese movimiento, que se ha convenido en denominar **movimiento amiboide**. Estas prolongaciones que se forman y desaparecen irregularmente reciben el nombre de **pseudópodos**, nombre que significa simplemente "falsos pies", y no sólo le sirven a la amiba para moverse, sino también para

comer. Cuando la amiba encuentra cerca alguna partícula comestible, extiende hacia ella sus pseudópodos, la rodea, la encierra en su masa y la digiere en una cavidad que, lo mismo que los pseudópodos, se forma solamente cuando lo exigen las circunstancias, y luego desaparece. A esta especie de estómago temporal se le llama *vacuola digestiva*. A veces se ve aparecer en la masa protoplasmática otra cavidad globular, llena de líquido, que crece gradualmente y luego desaparece de pronto. Esta cavidad es la *vacuola pulsátil*, y su misión consiste en expulsar, por un pequeñísimo orificio, las substancias que podrían ser perjudiciales para la vida del animal.

Todavía puede verse algo más en este ser tan curioso: puede verse una mancha redonda oscura, que se observa mejor si se mata al animal y se le tiñe con una gota de yodo. Esta mancha es el *núcleo*, que es un cuerpo esencialmente necesario para la vida de la amiba. Sin núcleo, en una forma o en otra, no puede vivir una célula; si se quita el núcleo, el protoplasma queda inerte, muere; y, viceversa, ningún núcleo puede vivir si se le aísla del protoplasma a que pertenece. En cambio, mientras conserve su núcleo, la amiba es un animal que no muere fácilmente por los medios comúnmente empleados para matar a los animales; si dispusiéramos de medios para partirla en cien pedazos, cada pedazo seguiría viviendo y sería una nueva amiba, siempre que conservase un fragmento del núcleo primitivo.

Esto es precisamente lo que hace la Naturaleza cuando la amiba ha crecido todo lo que puede crecer, para que se propague la especie. Muchos animales ponen huevos, como las aves y los reptiles, o crían sus hijos vivos, como ocurre con los perros y los gatos; pero entre las amibas ocurren las cosas de un modo mucho más sencillo; el núcleo se alarga, se estrecha en el centro y acaba por dividirse en dos núcleos, y en seguida la masa de protoplasma se alarga también, hasta que sus dos mitades, avanzando en direcciones opuestas por medio de los pseudópodos, se separan y constituyen dos nuevas amibas, cada una con su núcleo.

Ya hemos dicho que la amiba vive en las aguas estancadas o sobre el cieno húmedo. Si el agua se evapora o el cieno se seca, la amiba no muere; solamente recoge sus pseudópodos y toma una forma esférica, y entonces su superficie exterior se endurece, formando una especie de envoltura protectora que se denomina *quiste*. Dícese entonces que la amiba está "enquistada". En cuanto el animal se coloca de nuevo en las condiciones de humedad convenientes, el quiste se reblandece y la amiba recobra su actividad. Mientras se halla enquistada, el viento

puede arrastrarla entre el polvo y llevarla de un lado para otro, hasta dejarla en alguna charca o algún cenegal. En tales ocasiones, la amiba recorre a veces muchos kilómetros, lo que representa un terrible viaje para un ser tan pequeñito, y basta para dar idea de su resistencia vital. Para dar muerte a una amiba, en efecto, es necesario apelar a ciertos enérgicos procedimientos, tales como una descarga eléctrica, o la exposición a una temperatura muy elevada, o bien la acción del alcohol, del sublimado corrosivo o de los ácidos fuertes.

La amiba más corriente en las aguas estancadas es la que los naturalistas llaman amiba proteo, especie nombrada así en recuerdo del dios marino Proteo, en que creían los antiguos, del que se decía que podía cambiar de figura a su capricho; pero hay otras especies que viven en la tierra húmeda, en el mar y hasta dentro del intestino del hombre. De estas últimas, hay una que es completamente inofensiva; pero otra produce una enfermedad muy frecuente en los climas cálidos: la disentería tropical amibiana.

Estos animales microscópicos que comen sin tener boca, digieren sin tener estómago y andan sin verdaderos pies, son los animales más sencillos que existen, y por esta razón al grupo zoológico a que pertenecen se le llama el grupo de los protozoos, nombre de origen griego que quiere decir "animales primitivos". En este grupo se incluyen muchos otros seres microscópicos. De ellos, todos los que, al igual de las amibas, se mueven por medio de pseudópodos que forman simples prolongaciones de la masa de protoplasma, llevan el nombre especial de rizópodos. Entre éstos, algunas especies ofrecen la particularidad de estar encerradas en una especie de estuche o concha con una obertura por donde sacan sus pseudópodos. La concha puede ser gelatinosa, o de una substancia dura como la que reviste el cuerpo de los insectos, o formada por placas silíceas.

En el fango de las charcas, o entre la vegetación que suele haber en el fondo de las mismas, se encuentran unos rizópodos llamados diflugias, cuya concha tiene la forma de un frasco y está exteriormente cubierta de granitos de arena o de restos de unas plantas microscópicas que se denominan diatomeas. Algunas diflugias miden cerca de cuatro milímetros de longitud; pero lo ordinario es que sean bastante más pequeñas. Otros animalitos mucho más chicos son las arcelas, las cuales poseen una concha en figura de media naranja, con un agujero en el centro, por el cual salen los pseudópodos. También estos rizópodos viven en las aguas estancadas, los cuales vienen a ser un verdadero vivero de curiosísimos animales desconocidos para casi todo el mundo.

TÍO TIGRE, TÍO CONEJO Y LAS GUACHARACAS



TANTO a Tío Tigre como a Tío Conejo les gustaba mucho escuchar el canto de las guacharacas; pero estas aves se daban muchas ínfulas y no les agradaba cantar para nadie. Por más que se los rogaran, no lo hacían sino cuando se sentían inspiradas o les venía en ganas. Tío Tigre y Tío Conejo, lo mismo que muchos otros animales de la selva, habían recibido numerosas negativas de las orgullosas cantoras.

Tío Tigre descubrió que a las guacharacas les gustaban mucho los cambures maduros, y ese día fué corriendo donde estaban ellas y les ofreció llevarles un gran racimo de las frutas bien maduras si le cantaban una de sus hermosas canciones.

—Tráenos el racimo de cambures y luego te cantaremos—respondieron las aves.

Y Tío Tigre se marchó lleno de contento, en busca del regalo que había prometido, alegre porque pronto podría deleitarse oyendo las voces que a él le parecían tan encantadoras.

Pero Tío Conejo, escondido detrás de un árbol, había presenciado la escena, y, en cuanto Tío Tigre se alejó, salió de su escondite y se acercó a las guacharacas.

—He oído —les dijo,— el convenio que ustedes han hecho con Tío Tigre; pero no confíen en él. Ese pícaro no es sino un grandísimo

embustero, y además, un tipo peligroso, que a lo mejor quiere ganarse la confianza de ustedes para comérselas en cualquier descuido.

Las aves se llenaron de pavor y exclamaron:

—¿Crees tú eso, Tío Conejo? ¡Puede ser Tío Tigre tan malvado!

—¡Ah!, pregúntenselo a cualquiera de los animales del monte y verán que les digo la verdad.

—Te estamos muy agradecidas, Tío Conejo, por la advertencia —dijeron las guacharacas.— Y cuando quieras, nosotras con mucho gusto te cantaremos una linda canción.

—Yo también les estoy agradecido y acepto el ofrecimiento; pero, primero, para probarles que yo si digo siempre la verdad, quiero traerles, antes, de regalo, un buen racimo de cambures.

Tío Conejo echó a correr y se alejó de las guacharacas, metiéndose entre el bosque.

No bien hubo andado algunos minutos, cuando sintió ruido de pisadas sobre las hojas secas. Alguien se acercaba.

Tío Conejo se puso a observar y vió a Tío Tigre que, en dirección contraria a él, venía sudando bajo el peso de un gigantesco racimo de cambures maduros. El animalito pensó un rato y luego se tendió en medio de la vereda; rígido, como si estuviera muerto.

A los pocos momentos llegó Tío Tigre y se detuvo junto a Tío Conejo.

—Un conejo muerto— murmuró, y cogiéndolo por una pata lo tiró entre el monte, continuando seguidamente su camino.

Apenas cayó al suelo, Tío Conejo echó a correr adelantándosele a la fiera, para de nuevo tenderse en la vereda haciéndose el muerto.

—Otro conejo muerto,— volvió a decir Tío Tigre, y volvió a tirar al animalito entre los matorrales de la orilla; y siguió andando.

Tras otra curva del camino volvió a encontrarse con otro conejo muerto.

—Ya son tres los conejos muertos —dijo la fiera.— Y con tres conejos las guacharacas pueden hacer un buen sancocho. Se los llevaré, y así podremos comer cambures maduros y sancocho de conejo.

Tío Tigre dejó el racimo de cambures junto al conejo y fué en busca de los otros dos animales muertos que había dejado atrás, en el camino.

Apenas Tío Conejo se vió solo, se puso en pie, y cogiendo el racimo de cambures, se lo llevó a rastras, andando lo más rápido que pudo, hacia el lugar donde estaban las guacharacas.

Tío Tigre buscó durante largas horas; pero no pudo dar ni con los conejos ni con el racimo de cambures. Al fin decidió irse donde las guacharacas y explicarles lo que le había pasado.

—Ellas son comprensivas —murmuraba,— y aunque no les lleve los cambures prometidos, de todas maneras me cantarán hermosas canciones.

Cuando llegó bajo el árbol de las guacharacas, se maravilló de ver que éstas habían subido a Tío Conejo sobre una rama, y comían cambures mientras cantaban sus más bellas canciones.

La fiera comprendió entonces que de nuevo había sido víctima de una de las jugarretas de Tío Conejo. Rugiendo indignado interrumpió el concierto y el banquete, y quiso dar a las aves una explicación de lo ocurrido. Pero las guacharacas le llamaron embustero y falso, y le amenazaron con picotearle los ojos si no se marchaba.

Y así, Tío Tigre tuvo que regresar a su casa, lanzando amenazas contra Tío Conejo, mientras éste se deleitaba con las canciones de las guacharacas, comiendo cambures junto con ellas.

EL FOLKLORE EN LA ESCUELA

JUEGOS INFANTILES

por R. Olivares Figueroa.

AAMPLIAMOS la nómina de juegos usados por los niños de nuestro país y a que ya hemos hecho referencia en los números 50, 61, 66, 68 y 76 de esta revista. Los que hoy se insertan proceden del Estado Lara (Carora) y han sido comunicados al que suscribe por el erudito Zubillaga Perera y Elio López. Hasta ahora, no habíamos conseguido referencias de varios de estos juegos como "El Cacique", de sabor indio; "Los Moros", colonial; "La Zorra", "El Chinchiriné" y "El Dolor de Barriga".

Desgraciadamente, algunos de estos juegos se hallan en trance inminente de extinción, a causa de los nuevos estímulos y divertimientos que la vida moderna ofrece a los muchachos, aun en las ciudades de población reducida, siendo de esperar que los educadores larenses, tan celosos, en general, de sus tradiciones, tomarán medidas para evitarlo.



Puede observarse que ciertos juegos conocidos en la mayor parte de nuestro territorio con nombre común, adoptan otro especial en Lara, como por ejemplo, "Doñana", que suele denominarse en Carora "La Goyana" o "La Gallina Ciega" que se conoce por "El Venado", etc. También podrían señalarse variaciones en los textos ordinarios, lo que no deja de ser usual en toda expresión folklórica, ya que, al pasar de boca en boca, se alteran y modifican, de suerte que se haría muy laborioso el estudio comparativo de tales cambios con los que hay que contar siempre.

Los Moros.

Se juega, echándose en el suelo los jugadores, y cubriéndose los ojos con las manos, como para dar a entender que tienen miedo. Así, uno de ellos dice en alta voz:

—“Por 'ay vienen los moros”.

Pregunta otro:

—¿Por 'onde?

—“Por el carrizal”.

—“¿Qué traen?

—“Un cuchillo y un puñal”.

—“Pa 'qué.

—“Para matarnos”.

—“¿Y ahora, qué hacemos?”.

—“Cantá como gallos”.

Al oír esto, cantan todos, simultáneamente:

—“¡Quiquiriquí! ¡Cocorocó! ¡Quiquiriquí...! ¡Cocorocó...!

Nota: El diálogo debe hacerse entre el primero que habló y varios del grupo, sucesivamente.

Otra: Antes del juego, entrega cada jugador al que hace de jefe una prenda, que suele ser la gorra o sombrero. Terminado éste, el último que va a reclamarla, es castigado.

Las Cintas.

Se necesitan doce jugadores, uno de los cuales será el Vendedor, otro el Comprador, y los diez restantes las Cintas.

El Vendedor, como paso previo, dará el nombre de un color a cada uno de estos últimos, alineándose después frente al Comprador que, desde luego, no debe conocer el color puesto a cada Cinta.

Una vez hecho lo que se indica, llega el Comprador y pregunta al Vendedor:

—“¿Qué colores de cintas tiene?”

—“Tengo de color rojo, azul, etc.”.

—“¿Cuál le gusta?”

—“La verde” (por ejemplo).

—“Búsquela ahí”.

Luego el Comprador, una vez que inspecciona a los jugadores que hacen de Cintas, se decide por una de ellas.

—“Esta es...”, dice señalándola.

Si acierta, el señalado pasa a ser Comprador, y si lo contrario, se venda al Comprador con un pañuelo y se le dá una fuerte palmada. Entonces, el que lleva el nombre del color mentado, pasa a ocupar su puesto, y así continúa.

El Cacique.

Se forman dos bandos (Tribus) con igual número de jugadores. Cada Tribu tiene un Cacique, para lo que se escogen los dos más fuertes y guapos. Ambas Tribus se sitúan a una distancia más o menos de media cuadra. Una vez así colocados, con sus Caciques al frente de las Tribus, se adelanta el de una de ellas hacia el de la rival, dialogando con él del modo siguiente:

—“Queremos guerra”.

—“Con nuestros veloces pies haremos una rueda en el suelo”.

—“¿Para qué?”

—“Depositen los objetos de la Tribu”.

Acto seguido, uno y otro bando colocan dentro del círculo en referencia los objetos que constituyen sus Tesoros, a saber: metras, lápices, espejitos, etc., conviniendo "ipso facto" en que la Tribu vencedora será la que logre apoderarse de ellos por medio de emisarios.

Una de las Tribus envía a un indio para que lo ponga en práctica. Este, gateando, para que no lo vean sus enemigos, se acerca al lugar de los Tesoros. La Tribu contraria, que está en acecho, pugna por atraparlo, gateando a su vez, sinuosamente. Al tropezar con él, dicen las palabras habituales:

—“¡A luchar!”

Si logran dominarlo, aprésanlo y lo conducen a su Tribu.

Sucesivamente, se van enviando nuevos indios con el mismo fin, hasta que se agotan, quedando el Cacique solamente, en cuyo caso, éste intenta robar los Tesoros. Si, a su vez, logran capturarlo, sométenlo a Tortura, entablándose el siguiente diálogo:

—“Quiero convenio”.

—“Quiero tesoros,
pero estoy solo”.

—“Tus indios irán
con los pies atados,
y si no llegaren
serán torturados”.

El Cacique vencido acepta el convenio, y su enemigo empieza a contar hasta treinta. Entonces, los que están atados comienzan a dar brincos para alcanzar la zona de su Tribu. El que llega el primero antes de contar los treinta, será el nuevo Cacique y libertará a sus compañeros; mas, si ninguno llega, serán sometidos a torturas. (Los pellizcan, les halan las orejas, etc.), con lo que termina el juego.

El Dolor de Barriga.

Se sitúan los jugadores en fila y el Director se encarga de ponerles nombres de frutas, una vez sorteados por medio de la “concha”, y designado así al que ha de hacer de Dolor de Barriga.

Seguidamente, se acerca el citado, que estuvo a distancia en el acto de poner los nombres —para no escucharlos— exclamando, mientras hace gestos de dolerle el vientre:

—“¡Ay...! ¡Ay...!”

El Director, (con un sombrero en la mano), dialoga con él:

—“¿Qué le duele?”

—“La barriga”.

—“¿Con qué se curará?”

—“Con una fruta”.

—“¿Qué clase de fruta quiere comer?”. Tengo mangos, piña, naranja, etc.

—“Me gusta la piña”.

—“¿Cuál de todas es?”

El Dolor de Barriga inspecciona a los de la fila, y después de señalar al que supone lleva dicha denominación, dice:

—“Este”.

Si acierta, el acertado pasa a ocupar su puesto de Dolor de Barriga. Si no, se le cubre la cara con el sombrero que lleva el Director, mientras el que figura como la fruta que mencionó, da una palmada al primero.

Luego, el Director pregunta al Dolor de Barriga:

—“¿Quién le pegó?”.

A lo que responde señalando a uno de los que intervienen. Si acierta, deja de ser Dolor de Barriga ocupando a su vez el puesto del que señaló él. Si no, se le vuelve a tapar la cara con el sombrero, retornando a lo anterior. Así, se continúa el juego.

El Pelón.

En este juego tiene que haber un pelón.

Se sortea (“Concha”) para ver quién será el Vendado. Una vez lo vendan, se colocan los demás jugadores en una fila que le da las espaldas.

Este se deja venir palpándoles a todos las espaldas. Cuando calcula que toca al que persigue, exclama:

—“Este es el Pelón”.

Al acertar, le da coscorriones (el número convenido previamente). Si falla, los recibe.

Si a las tres veces, no acierta quién es el Pelón, es vendado este último. Cuando se va acercando hacia la fila, los jugadores dicen a coro:

—“Coco pelón,
¿quién te raspó.
que las orejas
no te quitó?”.

Al que agarra el Pelón, le da coscorriones y entonces pasa el aporreado a ocupar su puesto.

El Chinchiriné.

Se forma una fila con los que juegan. Estos deben estar separados unos de otros por una distancia de tres metros, con las espaldas dobladas, la cabeza mirando al suelo y las manos apoyadas sobre los muslos. Una vez en esta posición, dice el primero de la fila:

—“¿El Chinchiriné?”

—“Comió y se fué”. Contesta el que sigue, preguntando a su vez al siguiente:

—“¿El Chinchiriné?”

—“Bebió café”.

Y así a los que siguen. Han de contestar a la palabra en consonante de su invención. El que no logre hacerlo a tiempo, sale de la fila y es el Chinchiriné, quedando en la obligación de saltarlos a todos apoyando sus manos en los hombros de los compañeros. Cuando ninguno se equivoca, el último de la fila pasa a ocupar el puesto del Chinchiriné y, a su vez, tiene que brincarlos.

Suele ocurrir incidentalmente que cuando el Chinchiriné se dispone a brincar sobre uno de ellos, poniéndole las manos en los hombros y se agacha, cae al suelo “como una rana”.

Sin-Sún de la Calavera.

Los jugadores se sitúan en círculo, sentándose en el suelo a continuación, con la cabeza baja. El Director, armado de una alpargata, pañuelo anudado ó cosa por el estilo, se sitúa fuera del corro, diciendo mientras lo recorre, durante dos veces:

—“Sun-Sún de la Calavera,
que al que se duerma
le echo una pela”.

Después, coloca, disimuladamente, la alpargata junto a uno de los jugadores que, al notarlo, sale tras el Director, corriendo a su vez en torno del círculo, provisto de la alpargata que, sin perder tiempo, recogiera, mientras le grita, contestándole el Director como se marca en el diálogo:

—“¿El Martinejo?”

—“El Sr. Viejo”.

—“¿El pan que te dí...?”

—“Me lo comí...”

—“¿Si más te diera...?”

—“Más comiera”.

—“¿Y el anillito?”

—“En el deíto”.

—“¿Y el supuesto?”

—“Ligero”.

Tras lo dicho, el Director brinca, sentándose en el círculo, so pena de que su perseguidor le apalee con la alpargata que lleva en la mano.

Se repite el juego al asumir funciones de Director el segundo, y así indefinidamente.

NOTA: Este juego suele denominarse, en otras regiones, acaso por corrupción del sentido primitivo, de la “Carabela” o de la “Caravera”.

La Penitencia.

Reunido el grupo, se sortea (“concha”) previamente, a fin de elegir jefe o encargado de dirigir el juego y aplicar las sanciones.

Una vez hecho esto, el nombrado jefe da a cada uno la comisión de buscar un objeto, arbitrariamente por él elegido: verbigracia: un “cacho” de chivo, un cardón, una hoja de cují, etc.

Los que no consigan hallar lo encomendado son sujetos a un castigo o penitencia, que puede consistir en hacerlos sentar sobre un hormiguero, recibir varios puñetazos, etc.

Se suele repetir el juego sin alteración, recurriendo siempre a la “concha”, que dará a otro jugador la jefatura.

La Zorra.

Uno de los jugadores se provee de un palo que unta de lodo y se coloca entre los pies simulando la cola.

Cuando los muchachos le ven corriendo acercarse y dando brincos, exclaman a coro:

“Por 'ay viene la Zorra,
no le quiten l 'ojo,
pues el que no corra
se embarra de lodo”.

La Zorra corre detrás de ellos, y al que alcance, le pasa el rabo (palo) por la ropa.

Los novatos suelen perseguir a la Zorra y aun tirarle del “rabo” por burla; notando luego cómo le chorrean de lodo las manos.

R. O. F.

LA CULEBRA CHAMARRITA

Por Ramón Altuve.—Alumno de 3er. Grado.—Dolores, Estado Barinas.



Querido amigo, quisiera
decirte cuatro palabras:
la culebra chamarrita
pica cuando está muy brava

Mi madre no era culebra
y mi padre, mucho menos.
Yo desconfío de esas bichas
y les tengo mucho miedo.

Desconfíe usted, compañero,
porque esas son grandes fieras;
cuando uno está descuidado,
lo rodean por donde quiera.

ENTRETENIMIENTOS

C U A D R I G R A M A

por Alfredo Avila Serrutti,—Zaraza.

1	2	3	4
2			
3			
4			

HORIZONTALES:

- 1.—Cavidad natural llena de agua.
- 2.—Movimientos de las aguas del mar.
- 3.—Cabello Blanco.
- 4.—Animal Plantígrado. (Pl.)

VERTICALES:

- 1.—Que tiene el juicio malo.
- 2.—Extremidades superiores de las aves.
- 3.—Que no está enfermo.
- 4.—Femenino de osos.



FLORA VENEZOLANA

L A A U Y A M A

(*Cucurbita maxima*)

ESTA cucurbitácea desempeña un papel no despreciable en la alimentación de gentes y animales de cría; su cultivo es muy común en nuestros conucos. Tiene numerosos usos en medicina casera: de la pulpa de la fruta verde se hacen cataplasmas refrescantes; la emulsión de las semillas se utiliza en enfermedades del pecho, y en los campos collares hechos con partes del pedúnculo de la fruta, ensartadas en un cordón, se le ponen en el cuello a los niños en la creencia de que esto facilita la dentición.



FAUNA VENEZOLANA

EL PAJARO CAPUCHINO

(*Perissocephalus tricolor*)

ESTE pájaro habita en las montañas de Guayana donde acostumbra posarse, uno al lado del otro, en las altas ramas de árboles desnudos. Tiene este animal la singular particularidad de perder las plumas de la parte anterior de la cabeza, de lo cual ha derivado su nombre vernáculo. Los habitantes de Cayena, en cuyas regiones también se encuentra, lo llaman "Mi Padre". El canto del Pájaro Capuchino es muy extraño, semejándose a un fortísimo mugido de vaca que se escucha a gran distancia dentro de la selva. Su coloración es marrón canela, con las primarias del ala y cola, negras. Se alimenta de frutas, y tiene una longitud total de treinta y ocho centímetros.