



Ludismo

Juegos populares: Sensoriales (Cosquillas); Musculares (Salto); Intelectuales (Adivinanzas); De envite (Dados); De experiencia ceremonial (Compra Huevos); Juegos de destreza (Con hilos, aros).

Por la duración y la oportunidad: Permanentes (Pares y Nones, Chapas, Pelote); Temporales fijos (Volantín, Trece); Temporales variables (Emboque); Episódicos (Zancos); Diurnos (Carreras, saltos); Nocturnos (Canciones de corro, Juego de prendas, Elevación de globos).

Por el número: Individuales, De número reducido determinado, Colectivos.

Los juguetes: Propios de varón niño (Trompo, volantín, ruanra, bolitas); Propios de varón adulto (Telón, tebas, Cortes); Propios de mujer niño (Muñecas, Pallalla); Propios de mujer adulta (Cartas).

Lugar de juego: Lugar público (Campo abierto, Cancha, ~~Parque~~, Campón, Cobertizo); Lugar privado (Estadio); Lugar prohibido (Reñidero).

Técnica del juego: Determinación del juego, los juguetes y jugadores; La suerte e iniciación (Cara o sello, Anteponiendo los pies); Desarrollo del juego y terminación (Jefe, Perseguidor, Canje).

Estilística del juego: Tecnicismos (Bola, Capilla, Tiro bordado); Exclamaciones (Chusco, Cachucha, Guareco); Motes (Apelativos por cualidades, aptitudes).

Ética del juego: Reglas del juego (Tradicionales); Apuestas (Cruzadas, Apostadas, Crédito); Reglas del pago (Por un tercero, Juaz); Sanciones (Establecidas).

Deportes de resistencia física: Boxeo y formas similares (Pelea a la chilena, Pelea a Combo); Boxeo (Golpes en el Cuerno) (Con las manos, Piernas); Golpes con objetos (Hondos, Piedras, Pelos, Brutos, Guareco, Patale); Carreras a pie (Carreras de velocidad, carreras de obstáculos, Carreras de resistencia, Carreras de velocidad y resistencia, Carreras con saltos, Carreras de encañados, Carreras con velas, Carreras de carratillas humanas, Carreras de barros); De tracción con cuerdas (Haciendo tracción de un cuerda cada bando procure llevar hacia su campo el contrario, por medio de energías y repetidas contracciones de brazos); Salto con cuerdas o sin ellas; Deportes acústicos; Deportes con pelotas (Pelotas de pie, Pelotas maderas).

Tecnología popular: Fabricación de juguetes y otros materiales de juego (Por vocación, devoción - materiales del medio circundante).

Supersticiones y creencias: Prácticas mágicas positivas y negativas vinculadas con el juego o el deporte (Amuletos, Fetiches - Las mujeres embarazadas no pueden permanecer junto a los jugadores; las embarazadas no deben atravesar una cancha de carrera de caballos porque están tabuadas).

Comercio popular: Compra y venta de juguetes (Ferias de juguetes, Puestos fijos y ambulantes, Ventas ocasionales, Canje y otras formas de compra).

Tipos humanos: Biografía de personajes "maestros" (Volantineros, fabricantes de juguetes); Jugadores célebres.

AUTORÍA

Plath, Oreste, 1907-1996

FORMATO

Manuscrito

DATOS DE PUBLICACIÓN

Ludismo [manuscrito] Oreste Plath. 11 hojas ; 33 x 21,5 cm.

FUENTE DE INFORMACIÓN

[Biblioteca Nacional Digital](#)

INSTITUCIÓN

[Biblioteca Nacional](#)

UBICACIÓN

Avenida Libertador Bernardo O'Higgins 651, Santiago, Región Metropolitana, Chile