
ALGUNOS JUEGOS INFANTILES DE GUINEA ECUATORIAL

JUAN DIOSDADO NGUERE MANGA
LABORATORIO DE RECURSOS ORALES DE GUINEA ECUATORIAL
orafrica@ceiba.cat

INTRODUCCIÓN

El juego se define como cualquier entretenimiento que se realiza según ciertas reglas. Se caracteriza también por consistir en un ejercicio que se hace para divertir o entretener a otros y que está basado generalmente en la habilidad.

En las etnias guineanas, los juegos se desarrollaban después del trabajo del campo o después de la pesca, en los momentos de paz, en los periodos en que no se registraba ninguna amenaza para la población.

Los juegos ecuatoguineanos se insertan dentro de los que es la literatura oral, en el folklore espiritual.

La palabra folklore viene del inglés “Folk” (pueblo) y “lore” (sabiduría, conocimiento). Esta palabra designa el conjunto de saberes, creencias, costumbres, ritos, artes y tecnologías transmitidas de modo tradicional y por cauce fundamentalmente oral en todas las sociedades y grupos humanos. También puede designar la disciplina científica que estudia dicho complejo tradicional.

Actualmente los estudios folklóricos engloban una enorme variedad de campos del saber y de las tecnologías tradicionales humanas. Básicamente se pueden clasificar en dos grandes grupos: folklore espiritual y material. En el folklore espiritual se encuentran los siguientes géneros: canción, cuento, epopeya, chiste, refrán, música, juegos, creencias, etc., etc. Y en el folklore material: pintura, orfebrería, todo tipo de labores artesanales y tecnología de transmisión tradicional (trabajos en madera, hueso, metal), etc.

Todos los pueblos han tenido y tienen formas de entretener y de hacer que otros lo pasen bien. Algunos han llegado a realizar concursos

nacionales. Por ejemplo, Grecia es la cuna de los Juegos Olímpicos, que ahora son universales.

Así consideramos juegos folklóricos de Guinea Ecuatorial los que se vienen practicando desde hace muchísimo tiempo y los actuales que se transmite de boca en boca.

Nuestros pueblos no han realizado concursos entre pueblos. Pero sus juegos han girado siempre en torno a la familia y la vecindad. Muchos de ellos están desapareciendo por no ser practicados, y por los nuevos modos de entretenimiento que ofrecen las nuevas técnicas: los videojuegos, la televisión, el fútbol, etc.

Las culturas, guineanas antes de la creación de las escuelas modernas, dedicaban más tiempo al trabajo; por ello muchos de sus juegos se realizaban en las noches de luna, antes de la cena; otros se realizaban de día; actualmente la mayor parte de esos juegos, los que se conservan y otros nuevos, se realizan a plena luz del día. Porque de noche los muchachos se entretienen con la televisión.

como los cuentos y los bailes, los juegos manifiestan los gustos, las habilidades, el carácter...de los que los ejercitan¹.

Los juegos guineoecuatorialianos no sólo sirven para entretener, muchos tienen una función didáctica; otros ayudan el buen estado del organismo, algunos hacen desarrollar la capacidad intelectual y otros son sólo para entretener y divertir.

Gracias a estos juegos aprendemos a resolver problemas de la vida cotidiana; combatimos nuestro egoísmo, aceptando la derrota; respetamos y valoramos a nuestros compañeros de juego; en una palabra, nos preparamos para cuando seamos mayores².

La mayor parte de estos juegos los pueden realizar jugadores de diferentes edades y sexos. Entre los juegos que aquí presentamos, el Nkwet es el único juego exclusivo para chicos. El resto son juegos mixtos sin distinción de sexo. Pues en las culturas autóctonas de Guinea Ecuatorial los chicos y las chicas jugaban juntos, se iban al río conjuntamente, comían juntos e incluso dormían en el mismo cuarto; pescaban juntos, etc.

¹ Manuel FERNÁNDEZ MAGAZ, *Milang*, F.E.R.E., Madrid, 1984, p.124.

² *Ibidem*, p. 124.

Es un poco complicado decir la edad de quienes tienen que jugar, ya que los tiempos han cambiado. Estos juegos lo realizaban muchachos de tres a dieciocho años, pero actualmente, sabiendo que muchos de ellos ya no se practican, lo hacen chicos de tres a quince años prácticamente.

Generalmente el espacio a realizar el juego depende de las características que presenta el mismo. Algunos necesitan patios abiertos, con mucho espacio, lo que permite a los jugadores moverse o correr, como es el caso de los juegos *Dame niña*, *mwankaban*, *Amigo*, *Lancre*, *Esukmeben*, *Nsing*, *Mwana miwara*, *Eboo*, *Kukwonwan*, *Mwanami*, *Swarmeva*, *Eteréteré lumbé*, *Nkwet*, *Ndóng*, *Ebe*, *perdido*, etc., otros se realizan dentro de la casa como el *Moswén*. Los juegos *Epe*, *Estatua*, *Misipen* y *Akpwindim* se realizan en cualquier momento y en cualquier lugar. Algunos padres no suelen aceptar o no les suele gustar que sus hijos/as los realicen, pues pueden perder objetos que no son suyos como es el caso de *Epe*, *Akpwindim*. Participar en el juego también puede hacerles demorar en los encargos (*Estatua*). Hay otros juegos que requieren menos espacio como *Bon*, *Etutu* y *Endón*, el juego del libro, etc.

El momento o tiempo de realización depende de si el juego requiere mucha movilidad o no. Los juegos en que hay que correr, se realizan normalmente de día o, en su defecto, en las noches de mucha luz (luna llena). Entre estos juegos se destacan *Dame niña*, *Amigo*, *Kukwonwan*, *Swarmeva*, *Eteréteré lumbé*, *perdido* y *Mwanami*.

Juegos como *Nkwet*, *Ebe*, *Ndóng*, *Eboo*, *Etutu*, *Edodo*, *Lancre*, *Bon*, *Mosweñ* y *Mwanamiwara*, se realizan de día. *El Nsing*, *Esukmeben* y *Endón*, siempre de noche. Los juegos *Epe*, *Estatua*, *Misipén* y *Akpwindim*, se realizan en cualquier momento y cualquier lugar, etc.

ESTRUCTURA FORMAL

La estructura que presentan esos juegos es bastante variada. Cada juego se apoya en un elemento que es el pilar de su realización. Sin este factor, no puede realizarse. Unos en una canción, otros en el diálogo y lo preestablecido. En algunos juegos como *mwana miwura*, se van diciendo los nombres de los jugadores, pero no se dice el nombre del que no participa.

El tiempo, lugar y la edad forman de igual manera un factor importante, pero no imprescindible.

Las canciones y los diálogos son invariables, no se deben modificar, no se debe cambiar el estribillo de las canciones ni los diálogos, pues todo está pautado.

TEMÁTICA Y PRESENTACIÓN

Los temas de los juegos van correlacionados a la función de cada juego. No siempre está claro el tema en que se desarrolla el juego. Además, según el tema los juegos ecuatoguineanos pueden ser sencillos y complejos.

TEMAS Y ESTRUCTURAS

En los juegos sencillos es fácil de descubrir el tema e interpretarlo. Entre ellos, tenemos: *Mosweñ*, *Nkwet*, *Ndóng*, *Etutu*, *epe*, *akpwindim*, *ebe*, *misipén*, *estatua*. A continuación los presentamos brevemente.

1. *Ebe*. Ayuda a tener buena condición física, buena salud. Pues los jugadores siempre están en movimiento (corriendo).

2. *Epe* y *akpwindim*. Son juegos tipo baraja *epe* y *akpwindim*, por eso no suelen ser aplaudidos por los padres. Pero los tres ayudan a tener buena vista, vista de lince, agilidad visual y estar atento en todo momento.

3. *Etutu* y *monamí*. Los pilares de este juego son la puntería y la imaginación. Se ha de tener buena imaginación para saber el lugar donde el compañero deja la cuerda o nudo.

4. *Mosweñ*. Esta palabra puede traducirse por escondite. Los jugadores adquieren mucha habilidad en esconderse y buscar los mejores escondites posibles. Muchas veces en los pueblos guineanos la gente entrega dinero a otros para guardárselo, pues éstos tienen fama de saber guardar, sustituyendo así la función de los bancos. Pensamos que habrían aprendido a esconderse y a esconder en la infancia a partir de la realización de este juego. Estas características presenta también el esconderse. Otro elemento fuerte es la figura del koko, para hacer callar a los niños.

5. *Misipen* suele integrarse como *epe* en el bloque de los juegos malos por su carácter violento, es recomendable que lo haga gente de la misma edad.

6. *Ndóng y Nkuet*. La puntería es el tema central de estos juegos, pues los jugadores aprenden a tener buena puntería para la caza, sobre todo.

Los juegos complejos tienen características que los diferencian de los anteriores. Entre ellos, destacan: *bon bame niña, eboo, endon, ende koko, esukmeben, etéretéré lumbé, mwanamiguara, nsing, ngóm ene ánkura*.

1. *Bon*. Es uno de los juegos más complejos. La imaginación juega un papel importante. El tema central es la honestidad. Los niños y jóvenes aprenden a ser honestos y legales, que son cualidades que deben tener todos los miembros de una comunidad.

2. *Dame niña*. El tema central es el amor filial. Se muestra cómo los padres pueden sacrificarse para defender a sus hijos. También se denotan las ansias que tiene todo ser de procrear. Éste es el papel del jugador que quiere ganarse un hijo. En el juego, los padres tienen que defender a sus hijos, en la carrera, para no perderlos.

3. *Ebo'o*. La higiene juega un papel muy importante en él. Pues ayuda a los jugadores a alejarse de lo podrido y sucio.

4. *Endón*. Ayuda a tener un oído fino.

5. *Ende koko*. El tema central es la solidaridad, pues en él se ayuda al compañero a caminar con ligereza al cansarse por el camino.

6. *Esukmebem y lancre*. En estos juegos los niños y jóvenes desarrollan sus capacidades de elección o de gusto. Por ejemplo, hay gente que para comprar algo tiene que buscar a un amigo o familiar con buena capacidad de elección o con buen gusto. Aquí cada jugador se imagina lo mejor de una especie o de un grupo de cosas.

7. *Etéretéré lumbé*. Es también el amor el tema central de este juego. Lleva la misma estructura de *kúkwonwan*.

8. *Kukwonwan y ngóm ena ankura*. El amor es el tema central. Los jóvenes aprenden a coquetear. Es una especie de plataforma para las relaciones íntimas. De hecho se forman dos grupos, uno de chicos y otro de chicas, nunca un grupo mixto.

9. *Mwana miwara*. Aparenta ser un juego sin tema. Los jugadores claman al padre para salvar a uno de los hijos que tienen el vientre partido. Otra vez (el padre) entra en escena mostrando su cariño al hijo, y el hijo reconoce su debilidad.

10. *Nsing*. El tema de la alimentación es importante en este juego. Tanto la gallina, los gallos y el *nsing* son alimentos para el guineano. Pero los

dos primeros prevalecen en importancia, porque conviven con el hombre y éste los tiene que criar y defenderlos de las amenazas de los depredadores, aunque tenga él mismo que comerlos. Recordando que es más fácil criar un gallo que capturar un *Nsing*.

JUEGOS EN LOS QUE TOMA RELEVANCIA EL PERSONAJE O EL CONTEXTO

Los juegos influyen de distinta manera sobre los jugadores. En cada juego, tanto alguno de sus personajes como los propios contextos donde se practican surten efectos de distinto tipo. De hecho, son pocos los juegos que necesitan la supervisión de una persona mayor, como son el *dame niña*, el *esukmeben*, el *nsing*, y el *bon*.

1. *Mwankaban*, *obpwong nsamyoo* y *policía-ladrón*. Éstos ayudan al estado físico de los jugadores. A ser veloces y fuertes.

2. *Swarmeva*. Ayuda a saber guardar silencio para escuchar. En el silencio se llega a escuchar cualquier ruido o mensaje.

3. *El conductor*. Ayuda al niño a aligerar el paso para cumplir un encargo de alguien o simplemente para llegar pronto a su destino.

4. *El Maestro*. Éste tiende siempre a dar buenos modales a los chicos. Tal es la función de los maestros, enseñar.

5. *Ekoko nfen*. Éstos refuerzan el estado físico de los jugadores, pues en él se consigue gran capacidad de equilibrio: el jugador llega a estar levantado con un pie durante mucho tiempo. Los *comba* y *ngom ena ankura* están en esta línea.

6. *Tierra-mar*. Éste ayuda a tener un oído fino, a escuchar bien y a la primera.

7. *La mariposa*. Éste hace que los jugadores se acuerden de sus seres queridos que en ese momento están lejos.

8. *Complé* y *kapú-kapú*. Éste agudiza la vista de los niños.

9. *El juego del libro*. Ayuda a desarrollar la imaginación de los muchachos.

10. *Cosquillas*. Éste es un juego que ayuda al niño a ser sensible en el tacto.

11. *Caricatura*. Éste ayuda al niño a tener una rápida reacción mental.

Debe señalarse que existen también unos juegos por acuerdo, es decir, sólo participan aquellos que tienen un acuerdo verbal en realizarlo, el cual consiste en cruzar los dedos y separarlos con un golpe de brazo; asimismo se rompe también el acuerdo. Entre ellos tenemos: *misipen*, *epe*, estatua y estatua merengue, *akpwindim*, *complé*.

JUEGOS FANG Y NDOWÉ

No es fácil precisar la fecha en que surge cada juego de los que aquí presentamos. Señalaremos simplemente el grupo cultural al que pertenece y el periodo en que se empiezan a realizar algunos de ellos.

Corresponden al grupo fang los juegos: *mosweñ*, *nkwet*, *ndóng*, *epe*, *esukmeben*, *nsíng*, *ebee*, *bon*, *ende koko*, *swarmeva*, *kukwonwan*, *eteretere lumbé*, *eboo*, *mwan kaban*, *endón*, *obpwong nsamyó*, *ngom ena ankura*, *ekoko nfen*. *Nchingóng mbangóngong*.

De origen ndowé: *akpwindim*, *etutu*, *mwana migwara* (creemos que este último ha sufrido una adaptación al fang por presentar el estribillo en esta lengua).

También es importante señalar que algunos juegos encuentran su origen en el período colonial, tales como son: *misipén*, estatua, estatua merengue, amigo, perdido, dame niña, el maestro, tierra mar, el conductor, el juego del libro, policía-ladrón, la comba, caricatura, esconderse. Por otra parte, *lancre*, *monamí*, *complé* son coloniales pero procedentes de Gabón.

Respecto al *kapu-kapu*, probablemente sea de origen criollo malabeño.

TIPOLOGÍA DE LOS JUEGOS

La característica principal y más importante de los juegos guineanos es que el hilo conductor de su práctica está en la gestión /administración del uso de la palabra: es tan importante hablar como estar callado, las palabras están pautadas y los silencios también. Podemos afirmar que los juegos guineanos se dividen en tres grandes grupos:

JUEGOS CON CANCIÓN

En este primer grupo tenemos: *Mwankaban*, *Lancre*, *Nsíng*, *Mwanamí*, *Mwana migwara*, *Kukwonwan*, *Swarmeva*, *Eteréteré Lumbé*, Amigo,

Mosweñ, Ende koko, obpwong nsamyo, ngom ena ankura, kapú-kapú, caricatura, comba, esconderse, nchingóng mbangóngong, eboo.

JUEGOS CON DIÁLOGO

En este segundo grupo destacan: Dame niña, *Bon, Esukmeben, Endón*, estatua, tierra-mar, el conductor, policía ladrón, el juego del libro, complé, la mariposa.

JUEGOS SILENCIOSOS (no se canta ni se dialoga)

Forman parte de este tercer grupo los siguientes juegos: *Ebe, Nkwet, Ndóng*, perdido, *Misipén, Etutu, Akpwindim, ekoko nfen.*

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

A continuación presentamos una descripción del funcionamiento de distintos juegos.

1. DAME NIÑA

Al iniciarse el juego cada jugador escoge a otro que será su hijo o hija, al que tendrá que proteger. Pero de entre todos los padres o madres, jugadores, uno tendrá que quedarse sin hijo y luchar por conseguirlo.

Después de que cada jugador haya escogido a su hijo se forma un círculo enorme. Los padres permanecen en pie y los hijos se sientan delante de ellos o entre sus pies. El jugador sin hijo llegará ante algún padre y le dirá “dame niña”, y éste responderá “yo no tengo niña”. El sin hijo le dirá otra vez “pasa allá y yo paso aquí”. Así comienza la carrera por la disputa del niño o la niña. Los dos jugadores tendrán que rodear el círculo en direcciones contrarias. El que llegue al lugar donde está el niño se quedará con él. Así el que pierda hará lo mismo que el jugador anterior, y así sucesivamente. Sin distinción de etnia.

- Dame niña
- Yo no tengo niña
- Pasa allá y yo paso acá.

Se hace de día o en noches de mucha luz lunar, también eléctrica. Lo hacen niños de tres a quince años. Los de tres, cuatro, cinco a siete años se sientan haciendo el papel de niños y los de ocho a quince hacen de padres, quienes tienen que luchar para conservar al niño/a en un patio abierto. Sin distinción de etnia ni de sexo.

2. MWANA MIGWARA

Un juego de fuerza, en el que los jugadores cogidos de las manos forman un coro. El juego comienza cuando el solista (cualquiera de los jugadores) entona esta canción.

-Eee mwana migwara	(intraducible)
CORO: eee mwana migwara	
-Eee mwana migwara	
CORO: eee mwana migwara	
-A papa, a mama	- papá, mamá
bisoya asekuru	hemos salido de la escuela
abum echuya Efwa.	Se ha reventado el vientre de Efwa
CORO: endekle, endekle	castigo, castigo
endkle mamigwata, (bis).	Castigo de la sirena

En el momento de decir *endekle*, giran de lado, cada uno estira lo más fuerte posible al jugador que está a su izquierda. Así los que caigan en la primera vuelta se quedan eliminados, y se inicia de nuevo la canción, hasta quedarse con el campeón.

A veces no hay un solo vencedor, en caso de que entre los 2, 3 ó 4 últimos ninguno llegue a soltarse o caerse.

De siete a quince años e incluso los de dieciocho. Generalmente de día en un patio muy abierto. No es recomendable hacerlo de noche para evitar que los más pequeños se hagan daño.

3. MOSUEÑ

Es un juego que pueden realizar dos personas, pero cuantas más mejor. Consiste en: Un jugador es o hace de monstruo o *koko* y los demás se esconden de él, pero en la casa.

El jugador monstruo sale al patio mientras los demás van buscando el mejor escondite posible. Después de un tiempo le avisan que ya puede entrar a buscarlos. Al entrar va cantando así:

- <i>Kum, kum³,</i>	
<i>kum, kakakum,</i>	
<i>emot aambarayi,</i>	quien vuelva llorar
<i>mokigñe ololo,</i>	le corto la cabecita
<i>kum kum,</i>	
<i>kum kakakum,</i>	
<i>emot aambaragweñ</i>	quien vuelva reír
<i>modjiñe abobo.</i>	Le corto los piecitos

El *kokó* va pronunciando expresiones chistosas a fin de descubrir a sus presas. Va buscando hasta poder descubrir a más de la mitad. El primero en ser descubierto será el nuevo monstruo o *kokó*.

Generalmente de día y dentro de la casa, de dos a quince años. Es un juego de la etnia fang. *Kokó* se traduce por monstruo.

4. NKWET

Se corta un tronco de banana en forma de rueda. Lo hacen rodar. Luego los jugadores, generalmente chicos, tiran sus lanzas. Aquél que clave su lanza gana el juego. Si llegan a clavar sus lanzas más de un jugador, hacen otra ronda de tiros hasta que sea uno el mejor.

Se hace de día. Es un juego propiamente de hombres, de quince a más. Juego fang.

5. PERDIDO

Todos los jugadores, chicos y chicas, forman un círculo. Uno de los jugadores coge un trapo y va corriendo detrás del grupo. Mientras corre alrededor del círculo busca colocar el trapo detrás del que cree estar distraído. Si éste no llega ver el trapo y el corredor rodea el círculo y vuelve a llegar en su sitio sin que lo haya visto, se sienta en medio del círculo. Pero si se da cuenta de que lleva el trapo detrás de él, lo coge y permanece en su lugar. Y el corredor seguirá haciendo lo mismo hasta encontrar a un distraído. Los que queden en el círculo, son considerados

³ *Kum, kum, kum kakakum* , es el ruido de las pisadas del koko o monstruo.

distraídos, por esa razón se les suele llamar o reciben el nombre de *Kón* o Fantasmas.

Se realiza de día o en noches de luna llena. Lo hacen chicos de siete a quine años. En un lugar abierto, pues se necesita un espacio para correr alrededor del gran círculo que se forma. Sin distinción de sexo. Sin distinción de etnia ni sexo.

6. NDÓNG, con concha de caracol.

Se forman dos grupos, sus miembros llevando conchas de caracoles en las manos, las ponen en el suelo, pero tiene que sobrar una. Un jugador de uno de los dos equipos coge esta concha y la tira para que toque a las demás que están en el suelo. El número de conchas que toca, las retira para su equipo. Pero, si lanza la concha o si la tira tres veces sin tocar, entonces el equipo contrario coge la concha y hace lo mismo.

El equipo que más conchas llegue a reunir se proclama campeón.

De día generalmente y en el patio, sin distinción de sexo. Para jugadores de seis a dieciocho años. Ayuda a tener buena puntería. Juego fang.

7. EPE

Es un juego caprichoso que no suele gustar a los padres.

Consiste en que dos niños o jóvenes acuerdan que cuando uno vea al otro con algo en la mano, le golpea en esta mano. Si el objeto se cae al suelo pasa a ser del que golpeó. Y cuando golpea la mano del compañero pronuncia *epé*.

Para que no te golpeen el *epé* tienes que ponerte un bambú en la oreja o cruzar los dedos de las manos.

Este juego se realiza en cualquier momento ya que se puede realizar a cualquier hora, tanto de día como de noche. Tampoco tiene preferencia de lugar, salvo si han acordado una tregua. Lo hacen niños de siete a dieciséis años. Posiblemente es ndowé o benga.

8. ITUTU

Se amontona una cantidad de arena, los jugadores se sientan alrededor del montón. Se busca una cuerda no muy larga y se ata en los extremos,

haciendo un lazo. Cada jugador busca un palito. El primero en jugar coge la cuerda y la esconde en la arena para que los demás no la encuentren. Después de eso, cada jugador mete su palito en el montón de arena para sacar la cuerda. El último en meter el palito es quien escondió la cuerda. Si los otros no la sacan y él mismo no consigue encontrarla, será una partida nula. Si no encuentran la cuerda y el que la escondió la saca, gana esta partida y vuelve a esconderla; pero si la saca otro, éste se encarga entonces de esconderla.

Generalmente en la playa o en un patio arenoso. De tres años hasta viejos. Siempre de día, sin preferencia de sexo. Es un juego ndowé.

9. ESUKMEBEN

Todos los jugadores se sientan. Uno de ellos recibe el nombre de *Maameben* que realiza el papel de padre o jefe del grupo, y en el otro rincón está *Esukmebén* que es el anfitrión.

El juego comienza con un diálogo entre *Maamebén* y *Esukmeben*:

- *Esukmeben* - *Esukmeben*
- *Maamaben* - *Maameben*
- *Ayowa abase* - Nombres de qué especies quieres
- *Ayoma aba kuas aadang ansám* - Nombres de los pescados más ricos.

Esukmeben puede elegir cualquier especie, hasta los mejores futbolistas del mundo. Después que ha dicho lo que quiere cada jugador se pondrá el nombre del pescado que cree más rico, pero no tiene que repetirse ningún nombre. Luego de la elección de los nombres, *Maameben* se dirige de nuevo a *Esukmeben* para informarle o decidirle los nombres que tiene:

- *Esukmeben* - *Esukmeben*
- *Maameben* - *Mameben*
- *Antovana* - *Aquí tenemos*
- *Ya* - *Sí*
- *Mbik, a Ngoo, Anguas* - *colorado,, barbo, y langostas*
- *¿Nsa kwas wa kum?* - *¿qué tipo de pescado quieres?*

Esukmeben irá diciendo los nombres de los pescados que más le gustan y así los jugadores que llevan esos nombres pasarán a formar parte de su grupo. El último será llevado a la pista por *Maamebem* y dirá: “Se hace bajo la luz de la luna, en el patio”. Solo se puede excluir del juego a niños menores de tres años por tener dificultades

En el momento de hablar y de elegir, pues cualquier persona puede realizarlo.

- | | |
|---------------------------------|---------------------|
| - <i>Emwawom quenga moso</i> | -Mi hijo sin niguas |
| - <i>Emwawom quenga michang</i> | mi hijo sin sarnas |
| - <i>Yogue</i> | salta |

El niño tiene que saltar para demostrar que efectivamente está fuerte como lo dice su madre, aunque no haya sido elegido por Esukmeben. Esto se hace para dar ánimos al jugador que no se ha elegido entre todos los demás.

Entonces el que era *Maamebem* se convierte en Esukmeben, y este último en Maameben para continuar el juego. Pueden ser sustituidos por otros. Este juego enseña a los niños y jóvenes a saber elegir lo mejor.

Se hace siempre pasadas ya las 18'30h., al entrar la noche. No importa si hay luz a no. Lo hacen niños de tres a dieciséis años, siempre en el patio con bastante espacio. Cuando hay muchísima oscuridad en el pueblo, se coloca la lámpara de bosque entre los dos equipos. Necesita mucho espacio. Juego fang.

10. NSING

Los jugadores se colocan en círculo con las rodillas y las manos en el suelo. El jugador que hace de *Nsing*⁴ se queda de pie. Y el solista, uno de los jugadores, con todos canta así:

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------------|
| - <i>Nsing a Nsing ,Nsing a Nsing</i> | - Nsing Nsing Nsing |
| - CORO: <i>a Nsing bababa,</i> | - Nsing bababa |
| - Nsinga aNsing, Nsing a Nsing | - nsing, nsing, nsing |
| - CORO: <i>a Nsing bababa,</i> | - Nsing bababa |
| - <i>Nsing wa manma boku ase</i> | -¿porqué el nsing atrapa mis gallinas? |
| - CORO: <i>a Nsing bababa</i> | <i>Nsing bababa</i> |
| <i>Abele beye abele boyom.</i> | - atrapa a las hembras, atrapa a los machos |
| CORO: <i>a Nsing bababa</i> | Nsing bababa |
| - <i>Abelefe atongwan atwa atwa</i> | -atrapa también a las chiquitas |
| CORO: <i>a Nsin bababa</i> | CORO: Nsing bababa |
| - <i>Klocko mete Nsing</i> | - cuidado que feo el Nsing |

Mientras cantan, el jugador *Nsing*⁴ corre alrededor del círculo formado por los demás jugadores. Y éstos golpean la mano en el suelo para marcar

⁴ *Nsing*, un animal parecido al gato y que atrapa a las gallinas para alimentarse.

el ritmo de la canción. Al decir *kloko mete Nsing* todos se detienen, y el Nsing hace cosquillas a cada uno durante unos segundos: al que se ría le tocará hacer de Nsing. De la etnia fang.

Los demás jugadores hacen de pollitos y gallos.

Se realiza generalmente de noche. En el patio, lo realizan niños de siete a quince años. Un juego mixto, chicos y chicas. Juego fang.

11. EBEE

A uno de los jugadores se le ata una tela en alguna parte del cuerpo y persigue a los otros. El primero que sea atrapado se le ata la tela y tendrá que perseguir a los demás, y así sucesivamente.

Se realiza generalmente de día. En un patio abierto, niños de siete a dieciséis años. Sin distinción de sexo. De la etnia fang.

12. BON

Es un juego que se puede realizar con un mínimo de cuatro personas, formando dos o más equipos.

Se recogen veinte o treinta piedras, dependiendo del número de equipos (máximo cinco). El primer equipo en jugar se reúne y selecciona un número que no supera el número de piedras.

Al regresar se sientan con los demás jugadores e inician el juego: un jugador del primer equipo coge las piedras y las va echando de una en una al centro del círculo. Tanto él como los otros del equipo deben vigilar o controlar la piedra que caiga en el lugar del número escogido. Si alguno de los jugadores se pierde, es decir, que ya no sabe qué piedra corresponde a este número, debe avisarlo inmediatamente al equipo para que comiencen de nuevo a echar las piedras. Después de llegar a la piedra del número escogido, puede volver a echar a la vez el resto y dice "*bisese bibon*", que significa "restos de bon", es decir, piedras que no tienen relación con la piedra del número escogido. Entonces los jugadores del equipo contrario cogen cada uno una piedra. Si aciertan decir el número correcto de la piedra, inician el juego, y si no, el primer equipo seguirá jugando. Y a uno de los suyos le dirán "*pwanka*" (echa la cabeza hacia atrás); mientras tanto, otro del mismo equipo toca la piedra del número escogido. Luego le avisan que baje la cabeza y que toque la misma

piedra. Si lo hace, ganan la partida; y si toca otra distinta, pierden y el equipo contrario inicia el juego.

Serán ganadores los que más veces descubran el número escondido por los otros.

No tiene distinción de lugar ni de sexo. Ya que no necesita mucho espacio, se puede hacer en el patio, en la casa, en el dormitorio, etc. De siete a dieciocho años. Un juego eminentemente fang.

13. ENDE KOKO

Consiste en que dos niños o jóvenes cuando están a unos quinientos metros de la casa a la que van, uno se coloca detrás del otro y pone sus manos sobre los hombros de la persona del frente con la vista hacia el suelo y camina cantando así:

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| - <i>¿Ende sañe?</i> | - ¿De quién es la casa? |
| - <i>Ende koko</i> | - Del monstruo |
| - <i>¿Ye bikwia?</i> | - ¿Hemos llegado? |
| - <i>Kooko</i> | - Todavía no |

Este juego ayuda aligerar el peso del compañero cuando se ha cansado de caminar. Se hace de día o de noche. Niños de cinco a quince años. Se realiza en la trayectoria, saliendo de un lugar a otro. Juego fang.

14. MISIPEN⁵

Dos o más jugadores firman un acuerdo que consiste en que quien encuentre al otro sin taparse el trasero con las manos, el otro le golpea muy fuerte en el culo. (Tiene su origen en disipen).

Es un juego que se realiza en cualquier momento y en cualquier lugar, salvo si hay una tregua. Es recomendable que lo haga gente de la misma edad. Lo hacen niños de cinco a quince años. Sin distinción de etnia ni de sexo.

⁵ Probablemente tenga su origen por la denominación de la inyección disipen. Aconseja estar listo, atento en cualquier momento aun cuando se duerme. *Emmo* es la tierra de los vivientes.

15. SWARMEVA

Todos los jugadores cogidos de la mano forman un círculo grande y dicen:

- *Ebot ooleiñññ*

CORO: *ooleiñ* -se cierra el círculo cogiéndose las manos.

- *Ebot Emmo.*

- *Emmooooo* (se vuelve a abrir el círculo y dejarlo más grande)

Traducción:

-La gente de lejos

CORO: Muy lejos

-Los del mundo

-CORO: en el mundo.

Esta fórmula equivale al: “poco, poco, poquito; grande, grande, grande, grandísimo.”

Después todos se sientan con los pies cruzados, los ojos cerrados y las manos sobre los pies.

Uno de los jugadores se da de pie con una piedra o un trapo en la mano, es quien inicia el juego y lo hace con esta canción:

- *Swarmeva*

Escóndame eso

CORO: *Sware le le swar*

escóndelo, escóndelo

- *Ye mot a swarveva*

-¿Alguien me esconde eso?

CORO: *Sware le le swar*

escóndelo

- *Swarveva*

- Escóndame eso.

CORO: *sware le le swar*

escóndelo, escóndelo

Mientras canta hace como si dejara la piedra entre los pies de los demás. Pero, ellos tienen que mantenerse con los ojos cerrados, pero en alerta. Si se deja la piedra entre los pies de uno sin darse cuenta, el que está de pie avisa que se abra los ojos y se elimina al distraído/a. Pero si se da cuenta que tiene la piedra entre sus pies, se levanta y grita: “*ma mebere akwa*”, que significa “tengo la piedra”. Luego sigue él escondiendo la piedra hasta que todos se quedan eliminados; y quien se queda es el campeón del juego.

Se hace generalmente en las noches de luna llena. No presenta distinción de sexo, pero necesita mucho espacio, por lo que se realiza en el patio.

16. KUKWONWAN

Se forma un círculo o coro bien abierto. Un jugador sale y da una vuelta en medio del círculo bailando al ritmo de la canción:

- *Eéé kukwonman*

CORO: *twangue emot wa djing twague*

- *Motwansa*

CORO: *twangue emot wa djing twague*

- Pajarito

- coge a la persona que más quieres

- ¿A quién cogeré?

- coge a la persona que más quieres

Mientras se canta, una de las personas sale del grupo a elegir y bailar con la persona que le guste. Y esta persona pasa al centro y hace lo mismo.

En él los jóvenes aprenden a coquetear y mostrar su afecto hacia los demás. Se puede llegar a tener o hacer un nuevo amigo/ a o amante.

Se hace de noche, generalmente bajo la luz de la luna.

17. ETERETERE LUMBÉ

Se forma un grupo de chicos y otro de chicas. Se colocan cara a cara, guardando un espacio de unos cuatro a cinco metros.

El juego consiste en lo siguiente: sale un jugador del grupo de chicos y toca a una del de equipo contrario, y ésta sale y toca a uno del grupo de chicos. Todo el juego se realiza al ritmo de esta canción:

- *Etéreteré lumbééé.*

CORO: *eeéetereteré lumbééé, mot ensing ane étereteré lumbé binévá sowo.*

- Hay alguien levantado como un poste, hay alguien levantado/a como un poste entre nosotros.

- *Se ma béteré elumbééé, éé se mabétere elumbééé*

- No soy yo el poste (bis)

Coro : *mot ensing ane étereteré lumbé binévá sowo.*

- Hay alguien levantado como un poste, hay alguien levantado/a como un poste entre nosotros.

Antes de comenzar el juego cada equipo o grupo se reúne para decir a quién ponen como *elubé* y nadie del grupo debe tocarle o abrazarle. La persona a la que se ha tocado pasa al centro, baila, luego abraza al que quiere y vuelve a su grupo. Finalmente los *elumbés* (uno del grupo de

chicos y otro del grupo de chicas) suelen ser objeto de burla. Lo realizan chicos de siete a dieciocho años, en un patio abierto, de noche o bajo la luz de la luna llena o eléctrica. Muy pocas veces de día.

18. EBOO.

Los jugadores hacen un sorteo para ver quién tiene el eboo. Y lo hacen con esta canción:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| - <i>Nsa ñá nsuiñ</i> | - ¿quién ha bufado? |
| CORO: <i>eebaa</i> | - que lo repita |
| - <i>A baráfbá</i> | - que lo vuelva hacer |
| CORO: <i>eebaa</i> | - que lo repita |
| - <i>A baráfbá</i> | - que lo vuelva hacer |
| CORO: <i>eebaa, abaráfabaale</i> | - que lo repita, que lo haga otra vez |

Cuando cantan, el solista va tocando a cada uno; y cuando dice "le" (de *aabaale*) el último que toque es quien tiene el *eboo*, o lo que es lo mismo, es que está podrido y todos salen corriendo, y él ha de ir persiguiéndolos para atrapar a alguien. Si atrapa a uno éste será entonces el que ha de perseguir a los otros.

Hay muchos tipos de *eboo*: el que se tiene que tocar la cabeza del compañero para darle el *eboo*, el que se lanza una tela al otro y el que se toca cualquier parte del cuerpo.

A largo del eboo se suele cantar:

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| CORO: <i>abweñ, abweñ</i> | - se pudre, se pudre |
| <i>abweñ ane eboo chicharro</i> | - se pudre como un chicharro |
| CORO: <i>abweñ</i> | - se pudre |

Y se siguen haciendo más comparaciones de putrefacción. Generalmente se juega de día, y puede ser en el río, en el mar o en tierra firme, pero en un patio muy abierto. Niños de cinco a quince años. Actualmente los jóvenes lo hacen mientras se bañan en la playa. Sin distinción de sexo o de etnia.

19. MWAN KABAN

Se reúne un grupo de cinco o más niños o jóvenes. Uno hace de *kaban* o cabra, otro hace de *Nsé* o Leopardo, y el resto de jugadores forman un círculo cogiéndose las manos.

El jugador *Nsé* se coloca fuera del círculo y el *kaban* se sitúa en medio del círculo.

El leopardo buscará maneras romper o atravesar el círculo para atrapar a la cabra, pero el coro no se lo permitirá. La cabra debe estar atenta para el caso en que el *Nsé* consiguiera meterse en el círculo. Una vez que *Nsé* consigue entrar, la cabra tiene que salir, ayudada por el coro, y el leopardo tendrá que salir otra vez, pero el coro nunca se lo pone fácil. Mientras el Leopardo persigue a la cabra se canta:

- *mwan kabanéee* - cabrita

CORO: *meec, meec* - meec, meec

- *mwan kabanéee* - cabrita

CORO: *Nsé dayewabi, Nsé* - el Leopardo te va atrapar

Se hace generalmente de día, en un patio muy abierto, ya que los jugadores necesitan un buen espacio para poder correr. Para jugadores de nueve a diecisiete años. Es un juego fang.

20. AKPWINDIM

Se parece al *epé*, pero en este caso, para obtener el objeto del compañero de juego es necesario agarrarle la muñeca del brazo que posee el material, y decir en ese momento “*akpwindim*” que significa “te tengo agarrado de la mano”. Así se lleva el objeto sin resistencia alguna. Pero si quien posee el objeto lleva cruzados los dedos, o si lleva un bambú en la oreja, el *akpwindim* queda nulo y el objeto seguirá perteneciendo a su dueño.

Se realiza en cualquier momento y lugar, salvo en la tregua, igual que el *epé*. Lo hacen niños de siete a quince años. Sin distinción de sexo.

21. LANCRE

Se levantan dos personas y se apartan del grupo. En esa reunión privada cada uno elige ya sea un alimento, una marca de coche, nombre de países, etc., pero eligen cosas del mismo grupo. Presenta un procedimiento como *Esukmeben*. Después de la elección, se colocan en medio del patio, de frente. El juego se realiza a ritmo de la canción, en CORO:

Lancre, lancre(intraducible)

Mipanadi, mipanadi,

Semper, semper,

*Musalone, musalone,
Ouvre moi la porte
La porte, la porte,
Ouvre moi la porte
Mipanabis*

ábreme la puerta
la puerta, la puerta
ábreme la puerta

Para marcar el ritmo, los dos protagonistas principales se chocan las manos mientras el resto de los jugadores pasa entre ellos hasta el final de la canción. Y en el momento de decir “mipanabis”, se atrapa al que pasa en ese momento. Luego se aparta de los demás, y tendrá que escoger uno de los objetos, alimento o cualquier cosa elegida por los anfitriones. Y se colocará detrás de su jefe y proseguirá el juego hasta atrapar a todos. Después se busca un palo fuerte. Delante, agarrando el palo, estarán los jefes, y detrás los jugadores que ha ganado cada uno. Se colocan en fila agarrándose las cinturas. Disputarán el trozo de madera o hierro, los que lo llevan ganan el juego.

Se hace de día y de noche (bajo la luz de la luna), jugadores de tres a dieciocho años, en el patio. Sin distinción de sexo ni de etnia.

22. ESTATUA

Dos o más personas firman un acuerdo en que si uno encuentra al otro le dice “estatua”, es decir que tiene que permanecer en la postura en que se le encontró. Si caminaba tendrá que levantarse. Permanecerá en esta postura hasta que el otro le diga “aluside” que significa “ya puedes moverte” y él responderá “acrazo” que significa gracias.

Puede tener lugar en cualquier lugar o circunstancia, salvo en momento de una tregua. Niños de siete a dieciocho años, sin distinción de sexo.

23. ESTATUA MERENGUE

Sigue el mismo procedimiento que el anterior, pero con la diferencia de que en el merengue el jugador al que han pillado distraído debe bailar al decir “estatua merengue”.

En el momento de firmar el acuerdo es cuando se dice qué tipo de estatua se va a realizar. Sigue los mismos rasgos que el juego anterior.

24. MONAMÍ

Para su realización se forman dos equipos. Se levantan dos jefes y cada uno selecciona a sus jugadores. Los equipos deben tener el mismo número de personas.

Consiste en: sale un jugador de uno de los equipos y se coloca frente a uno del grupo contrario, ya que los equipos se colocan dándose las caras, y juegan al ritmo de una canción que inicia quien va a encontrar a los demás.

Es un juego que se realiza con los pies: quien sale a enfrentarse a los demás debe evitar que el contrario/a coincida con él al abrir o cerrar los pies, pues en eso consiste el juego, cerrar y abrir los pies a ritmo de la canción. Si se coinciden tres veces, se queda eliminado. Y si no, sigue hasta jugando con los demás del equipo contrario. Si no le eliminan regresa a su equipo y sale otro u o otra de su equipo. Cuando pasen todos, le tocará el turno al otro equipo. El equipo que se quede sin jugadores pierde el juego.

La canción es la siguiente:

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| - <i>Aamonamí, mónamíe</i> | - Amigo/a, amigo/a |
| - <i>é</i> | - sí |
| - <i>monamí, monamíe</i> | - amigo/a, amigo/a |
| - <i>é</i> | -sí |
| - <i>monamí yogue moboe</i> | - amigo/a abre los pies |
| - <i>é</i> | - sí |
| - <i>monamí digue moboe</i> | - amigo/a cierra los pies |
| - <i>e</i> | - sí |

Se hace de día prácticamente y en las noches de mucha luz, en equipo o de manera individual. Generalmente para niñas, pero algunos pueden hacerlo. Jugadores de cuatro a quince años.

25. ENDÓN

Se realiza de noche, siempre a la hora de dormir. Consiste en que cualquier miembro familia o de la casa o un vecino llama a alguien y habla para que el contrario no entienda bien lo que dice, y cuando le pregunte “¿á?” “¿Qué?”, le dice “endón”, y se va a la cama. Y éste sabe inmediatamente que debe ya un endón a su hermano, primo o vecino, y buscará maneras de devolvérselo. Si no lo consigue esta noche, se prepara

para la noche siguiente. Cada uno controla el número de endón que debe a los demás y los que le deben.

Se hace de noche, al irse a dormir. No hace distinción de edad ni de sexo. Juego fang.

26. AMIGO

Es un juego similar a la gallina ciega. Consiste en que se ata en los ojos una tela a uno de los jugadores de manera que no pueda ver a los demás, y así buscar maneras de atrapar a uno de ellos.

Para conocer o suponer la dirección en que está uno de los compañeros, se canta así:

- | | |
|--------------|------------------|
| - Amigoei | - Amigos |
| CORO: estoy | - estoy |
| - ¿mínove? | - ¿dónde estáis? |
| CORO: biabe. | - estamos aquí |

Aquél que sea atrapado, pasará hacer lo mismo.

Se hace de día en un patio abierto, sin distinción de sexo. Niños de cinco a quince años.

27. EL CONDUCTOR

Consiste en que el niño/a coge la tapa de una olla, generalmente, o cualquier objeto con aspecto del volante de un coche, y en la trayectoria, si sale de un sitio a otro, va imitando los sonidos de un coche y los movimientos del conductor.

Se hace en cualquier momento. Generalmente para niños de cinco a doce años. Es difícil ver a una niña practicarlo.

28. EL MAESTRO

También es un juego de imitación. En éste se imita al maestro/a o señor/a. Uno de los jugadores hace de maestro/a y los demás son los alumnos. El que hace el papel de maestro se identifica generalmente con el suyo o alguno de su preferencia.

Se hace de día dentro o fuera de la casa. Niños de tres a doce años.

29. EKOKO NFEN

Es un juego que ayuda a tener mucho equilibrio físico. Consiste en que los jugadores se levantan sostenidos por un solo pie. Se suele hacer de dos formas: todos se sitúan en esa postura y trazan una meta. El primero en llegar a la meta se proclama campeón o, en su defecto, todos se colocan así y se cuenta. Entonces el último en mantenerse en pie sin perder el equilibrio gana la partida.

30. TIERRA, MAR

Los jugadores trazan un círculo en el suelo y se colocan a su alrededor. Para la realización del juego debe tenerse claro que el interior del círculo es el mar y el exterior es la tierra. Un supervisor se encarga de combinar el movimiento de los jugadores, es decir, cuando dice “tierra” los jugadores deben situarse fuera del círculo, y si dice “mar”, en el interior. A lo largo del juego el supervisor va aumentando la velocidad de la pronunciación. Se quedan eliminados quienes hacen lo contrario de lo que dice el supervisor. El superviviente es el vencedor.

Se hace de día, en un patio abierto. Sin distinción de sexo o de etnia. Para niño de cinco a dieciocho años.

31. LA MARIPOSA

Consiste en que un niño/a atrapa una mariposa (sin hacerlo daño) y le transmite una información o mensaje, el cual esta criatura debe llevar a su destinatario (alguien que se echa mucho de menos). Y luego lo suelta y ésta continúa su vuelo.

Se hace de día, al atrapar una mariposa. Se hace en el campo, pues resulta difícil atrapar una mariposa en la ciudad. Sin distinción de sexo ni etnia. Para niños de siete a quince años.

32. ESCONDERSE

Los jugadores forman dos grupos o equipos con el mismo número de personas. En él los niños juegan a militares, los dos equipos son dos ejércitos que hacen la guerra. El juego con de una especie de himno que entona cualquier jugador o un neutro.

- Escondese,
- Listos,
- Armas
- Ya se puede disparar
- Fuego
- Pom, porom, pompom, pom (sonido de la trompeta)

Mientras se dice eso los demás, inclusive el recitador si interviene en el juego, van metiéndose en el bosque y en las casas en busca de un mejor escondite para hacer la emboscada.

Cuando uno de los jugadores se encuentra con otro del equipo contrario le dispara (imitando el ruido de una escopeta) y luego dice su nombre, por ejemplo: *twiñ Mombongo*; y éste tiene que abandonar el juego, pues se le echa por muerto. Si se ven al mismo tiempo, se echan por muertos o cada uno vuelve a esconderse. El equipo que se queda con más supervivientes es el ganador.

Se hace de día alrededor del pueblo o de las casas, sin distinción de sexo. Para jugadores de siete a dieciséis años.

33. NGOM ENA ANKURA

Los jugadores se colocan en fila con los pies bien abiertos. El último pasa entre los pies de los demás hasta encabezar la fila; luego el siguiente, hasta el primero que encabezaba la fila. Lo hacen al ritmo de esta canción:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| - <i>ngom éé ngom</i> | puercoespín, puercoespín |
| CORO: <i>ngom ena ankura ee ngom</i> | el puercoespín está en el saco |
| - <i>ngom éé ngom</i> | puercoespín, puercoespín |
| CORO: <i>ngom ena ankura ee ngom</i> | el puercoespín está en el saco |

Se hace en las noches de luna llena, en un patio abierto, sin distinción de sexo. La edad oscila entre los seis a quince años. Juego fang.

34. OBPWONG NSAMYOO

Los jugadores forman un coro cogidos de las manos. Uno de ellos se coloca en el interior del círculo para romper o separar las manos de los demás. Al llegar donde dos están cogidos pregunta:

- *nsá ana evuadde*

CORO: *obpwong, nsamyoo*

- *avwadde ene atek*

CORO: *obpwong Nzamyoo*

- ¿de quién es esta red?

- Antílope, nsamyoo

- Esta red es débil

- Antílope, Nsamyoo

Acto seguido buscan formas de romper o separarles; si no lo consiguen, dice que el nudo es fuerte:

- *avwadde ene equieñ*

- Esta red es de hierro

Si consigue separarles, quien se dejó separar pasa a hacer lo mismo, y así sucesivamente.

En las noches de luna llena, en un patio abierto, niños de ocho a dieciocho años. Sin distinción de sexo. Juego fang.

35. POLICÍA-LADRÓN

Es un juego que se hace generalmente de día.

Consiste en que se forman dos equipos: uno de policías y otro de ladrones. Los policías se encargan de perseguir a los ladrones, capturarles y encarcelarles. No hay vencedores ni vencidos.

Se realiza de día alrededor de del pueblo o en un patio muy abierto.

36. COSQUILLAS

Consiste en tocar las zonas más sensibles (las axilas, la planta del pie, la palma de la mano, los bordes del vientre, etc.) de la persona, buscando que pueda reír. Se hace en momentos de ocio, sobre la cama o en un patio con césped.

37. CARICATURA

Los jugadores forman un círculo, y uno de ellos entona la canción:

- ca, ri, ca, tu, ra, caricatura

CORO: pa, pa, pá (palmadas)

- caricatura

CORO: pa, pa, pá

- diga usted

CORO: pa, pa, pá

- el nombre de

CORO: pa,pa,pa

- personas

CORO: pa,pa,pa

- pon ejemplo

CORO: pa,pa,pá

- Antonio

Como se verá, se va variando de solistas según el turno de cada jugador, pues después de cada palmada el de la derecha del primer solista continúa el juego y así sucesivamente.

Quien dice el nombre de otra cosa que no sea el tipo de nombre propuesto se queda eliminado. Quien pase más de tres segundos sin hablar se queda asimismo eliminado, ya que se debe seguir el ritmo de las palmadas.

Se hace de día en el patio. Niños de seis a quince años. Sin distinción de sexo.

38. COMPLÉ

Es un juego que se realiza por acuerdo.

Consiste en que los dos jugadores van juntos por la calle y el primero en ver a alguien vestido en traje completo pega unas palmaditas en el hombro del compañero. Quien más puntuación obtenga gana el juego. Se hace de día y de noche.

39. KAPÚ, KAPÚ

Consiste en que los jugadores se agrupan en torno a uno, el cual lanzará al aire uno o algunos objetos que los otros disputarán. El que lo coge se beneficia de ello, muchas veces suelen ser caramelos, chicles, galletas, cosas de tamaños pequeños.

Antes de lanzar los objetos al aire se canta y quien los lanza hace de solista:

- *kapú kapú ee*

- reparto, reparto

CORO: *ee*

- ee

- *eni mane we ego tecam*

- cualquiera que lo coja

CORO: *ee*

- ei

- *nai yon*

- será suyo

CORO: *eee* (se lanza los objetos al aire)

Se hace generalmente de día, en un patio abierto. Niños de siete a dieciocho años.

40. EL JUEGO DEL LIBRO

Se hace de dos maneras: a) Se busca un libro que contenga muchísimos dibujos. Los jugadores se sientan alrededor del mismo, uno de ellos irá abriendo el libro y cada dibujo será para quien lo haya visto antes y ponga la mano sobre él, y así sucesivamente; b) se puede hacer por equipos o de forma individual.

Los jugadores se sientan alrededor del libro. A cada jugador le corresponde un turno para abrir el libro. El jugador en turno coge el libro y lo abre, buscando siempre encontrar muchos dibujos en la página abierta. Luego se cuenta el número de dibujos que hay en ella, después se pasa el libro al segundo hasta el último. Quien encuentra más número de dibujos gana la partida y quien más partidas gane se proclama campeón del juego.

Se hace de día o de noche con lámparas o luz eléctrica.

41. LA COMBA

Los jugadores buscan una cuerda un poco grande y fuerte de unos tres metros de largo. Dos jugadores la agarran por los extremos, uno en cada extremo. Comienzan a girar la cuerda, que deberá tocar el suelo en cada vuelta. Quien se sitúa en medio salta cada vez que la cuerda está para tocar el suelo evitando así que sea atrapado, pues en ese caso se queda eliminado. Se puede hacer por equipos e individualmente. Muchas veces se suele hacer al ritmo de algunas canciones:

- Papá, mamá
- Con cuántos años me voy a casar
- Que son, uno, dos, tres...

Se cuenta hasta el número con el que el jugador abandona la comba, o al ser eliminado.

En esta otra canción el solista es quien está saltando, quien invita a saltar a uno de los que están alrededor en espera:

- Bibang, te invito
- CORO: ¿A qué?

- A café

CORO: ¿A qué hora?

- A las tres

CORO: uno, dos, “tres amigo pásame”⁶

Al contar hasta la hora de la invitación, el invitado comienza a saltar la comba, y al decir “amigo pásame” los dos que en ese momento saltan se cruzan. Quien invitó puede si quiere abandonar la comba dejando al invitado.

Los principiantes, muchas veces, al comenzar se sitúan en el lugar en que la cuerda toca el suelo para así iniciar el juego. Los ya profesionales entran a saltar cuando ya se ha empezado a girar la cuerda. Algunos suelen hacer acrobacias al saltar: saltar con un pie, saltar con las manos y los pies, si son dos saltar agarrados, etc. Si no hay alguien que se atreve a saltar se suele decir “comba da wu nchuk” que traducido es “se gasta la comba”.

Se hace de día, en un patio abierto. Niños de siete a dieciocho años, sin distinción de sexo.

42. NCHINGÓNG MBANGONGONG

Es una manera de burlarse de los compañeros. Se hace cuando un compañero, vecino o conocido tiene la cabeza rapada, de tal forma que ha quitado todo su cabello, lo que se lama en fang *nchingóng*.

Se hace de dos formas:

a. al ver al compañero con la cabeza descabellada se acerca a él y se le pone dos dedos sobre la cabeza y luego se lleva a la boca simulando fumar. Si al tipo no le gustan las bromas el gesto se puede hacer desde lejos.

b. al ver al compañero se canta la siguiente canción:

- *betara belí mechí*

- *Benana bebeñ owon*

- *Asiabé ankooyat*

- nuestros padres chapeando⁷ fincas⁸

- nuestras madres sembrando cacahuetes

- se oye detrás de la colina

⁶ “Amigo pásame”, es un giro lingüístico guineoecuadoriano para pedir el paso

⁷ “chapear”, cortar la hierba o desboscar una extensión.

⁸ “finca”, una extensión de tierra cultivada.

- *Ióóó, íooo*
- *Nchíngong mabangongong.*
- *Íóóó, íóóó*
- *cabeza rapada*

Se hace en cualquier momento, de día o de noche. Sin distinción de sexo o de edad. No necesita un espacio para su realización.

INFORMANTES

ANTONIO BIBANG MANGA, 18 años, entrevistado el 7 enero de 2006 en Mbini: *Dame niña, Bon, Mwankaban, Amigo, estoy, Epé* (fang).

JERÓNIMO NDONG MANGA, 16 años, entrevistado el 28 diciembre de 2006 en Mbini: *Estatua, Lancre, Mosweñ, Esukmeben, Nsíng, Mwana miwara, Akpwindim.*

JOSÉ MARIO EKOMO MANGA, 19 años, entrevistado el 28 de diciembre de 2006 en Mbini: *Etutu, Estatua.*

JOSÉ ALO ALO, 10 años, entrevistado el 3 de enero de 2007 en Mbini: *Eboo, Monamí, Kukwonwan.*

MARILÉN NCHAMA MBA ANGONO, 17 años, entrevistada el 12 de marzo de 2007 en Malabo: *Swarmevea, Eteretere lumbé, Endón.*

FRANCISCO JAVIER BEYEME, entrevistado el 18 de abril 2007 en Malabo: *Nkwet, Perdido, Ndóng.*

PABLO EVUNG OBIANG, 26 años, entrevistado el 20 de abril de 2007 en Malabo: *Ebee.*

APOLUNIO BONIFACIO ONDO EDU/BARRIO, entrevistado el 22 de mayo 2008 en Malabo: *Obpwong nsamyoo- Nngom ena ankura.*