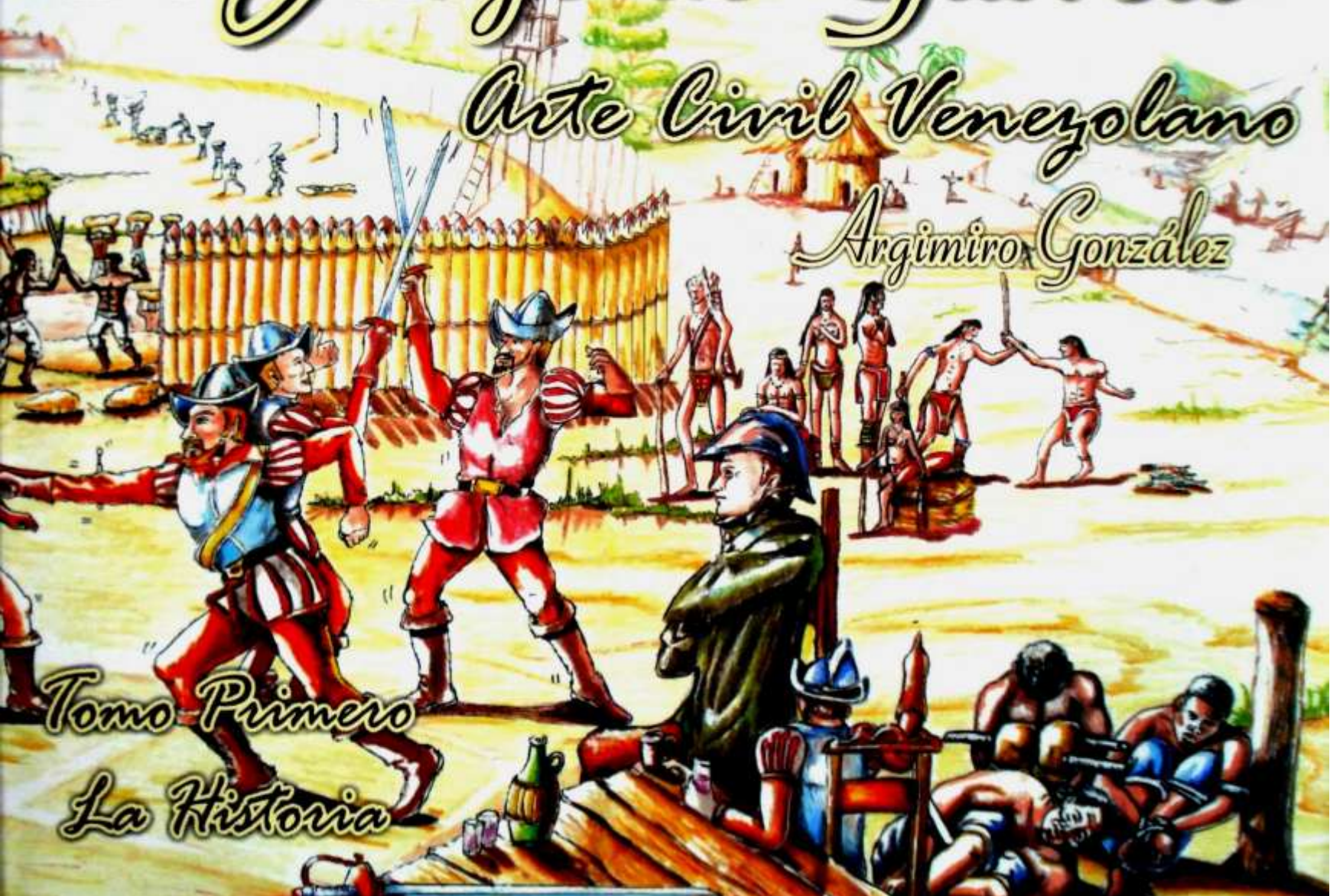


Enciclopedia Autodidáctica

El Juego de Garrote

Arte Civil Venezolano

Argimiro González



Tomo Primero

La Historia



ENCICLOPEDIA AUTODIDÁCTICA SOBRE EL JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO

TOMO PRIMERO

La Patria

“Primero el suelo nativo que nada, él ha formado con sus elementos nuestro ser.

Nuestra vida no es otra cosa que la esencia de nuestro propio país.

Allí se encuentran los testigos de nuestro nacimiento,

los creadores de nuestra existencia y los que

nos han dado alma por la educación”

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'W. M. ...' with a large, stylized flourish below it.

ENCICLOPEDIA AUTODIDÁCTICA SOBRE EL JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO

TODOS LOS DERECHOS DE AUTOR SON PARA LA HUMANIDAD

Este libro "Enciclopedia Autodidáctica sobre El Juego de Garrote Venezolano" Tomo Primero, en su totalidad y parte de esta publicación puede reproducirse, registrarse o transmitirse por cualquier sistema creado por el hombre.

¡Que viva por siempre nuestra patria bolivariana!

Argimiro González
C.I. V- 5.436.244

ALL THE RIGHTS OF THIS BOOK ARE FOR MANKIND.

This book "Enciclopedia Autodidáctica sobre El Juego de Garrote Venezolano" and any part of it can be reproduced or transmitted in any way or form or by electronic means, including photocopies or recordings, or by any archive or memory systems. This book can be translated into any language.

Argimiro González
C.I. V-5.436.244

"El Juego de Garrote – Arte Tradicional Venezolano", fue sometido a Revisión y Evaluación por la "Comisión para la Orientación de la Enseñanza y Uso de la Lengua Materna" (COEULM) del Ministerio de Educación de la República Bolivariana de Venezuela.

ISBN: 980-303-603-3 de la Primera Edición

Depósito Legal: 1f0512001398543 de la Primera Edición

ISBN:

Primera Edición: Agosto 2007

Depósito Legal: 1f05120073982627

Tiraje: 1000 ejemplares

Financiamiento: **Ministerio del Poder Popular para la Cultura, Consejo Autónomo de Cultura del Estado Lara (Concultura), Instituto Autónomo Centro Nacional del Libro (CENAL), Concejo del Municipio Morán, Alcaldía del Municipio Morán, Alcaldía del Municipio Simón Planas (Dirección de Cultura de Simón Planas) y Alcaldía del Municipio Andrés Eloy Blanco (Consejo Autónomo de Cultura de Sanare).**

Editado por el **Fondo Editorial Maestro "Egidio Montesinos"**, dirigido por Argimiro González

Bajo la supervisión técnica de la **Fundación Escuela de Garrote "León Valera"**

e-mail: escueladegarroteleonvalera@hotmail.com Telf: (0253) 663.21.20 – 663.16.52

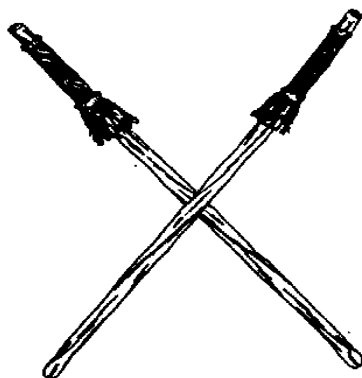
Impresión: Tipografía y Litografía Horizonte C.A.

Calle 41 entre Av. Venezuela y carrera 27 No. 26-72 Telefax: (0251) 4462317 – 4462324

e-mail: edt-horizonte@cantv.net Barquisimeto, Estado Lara – Venezuela

Impreso en Venezuela - Printed in Venezuela

Argimiro González



ENCICLOPEDIA AUTODIDÁCTICA SOBRE
EL JUEGO DE GARROTE
ARTE TRADICIONAL VENEZOLANO

*“Cómo se va a amar el país, si no se le respeta.
Cómo se le va a respetar, si no se le admira
y cómo se va a admirar, si no se le conoce”.*

Renny Ottolina

ENCICLOPEDIA AUTODIDACTICA SOBRE EL JUEGO DE GARROTE

Publicación auspiciada por: Ministerio del Poder Popular para la Cultura, Consejo Autónomo de Cultura del Estado Lara (Concultura), Instituto Autónomo Centro Nacional del Libro (CENAL), Concejo del Municipio Morán, Alcaldía del Municipio Morán, Alcaldía del Municipio Simón Planas (Dirección de Cultura de Simón Planas) y Alcaldía del Municipio Andrés Eloy Blanco (Consejo Autónomo de Cultura de Sanare), en su compromiso de conservar, difundir y divulgar los Juegos y Deportes Tradicionales Autóctonos Venezolanos.

Investigación y Textos
Argimiro González

Corrección de Textos
Benigno A. Pargas

Portadas
Carlos Luis Colmenarez

Transcripción y Diseño de Portadas
Ángel Vizcaya

Fotografías
Argimiro González
Archivos de la Escuela "León Valera"

Ilustraciones
Luis Colmenares
Jean-Francois Aristigueta

Colaboración Especial

Ignacio Fernández, Pascual Zanfino, Ronald Yzaguirre, Jesús Dudamel y Bernardo Yépez

Portada: Escena que representa a los españoles situados a las orillas del Río Tocuyo, en pleno entrenamiento con la espada, observada e imitada, con trozos de palo, por los negros esclavos y los aborígenes del Valle Guay. Obsérvese con atención el salvaje sometimiento por el cual pasaba el hombre negro antes de ser llevado al cepo.

Contraportada: Invasión, asesinato y represión contra nuestros aborígenes y negros de África, que escapados del cepo se enfrentaron a la espada y al mandador (látigo) del español.

Obra realizada por el Artista Plástico Carlos Luis Colmenarez.

Editado por el **Fondo Editorial Maestro "Egidio Montesinos"**, dirigido por Argimiro González, bajo la supervisión técnica de la **Fundación Escuela de Garrote "León Valera"**. Dirección: Urb. Jesús María López, calle 20 N° 80-42. Cód. Postal 3018. El Tocuyo Estado Lara – República Bolivariana de Venezuela. Telf: 0253-663.21.20 -663.16.52
Correo: escueladegarroteleonvalera@hotmail.com



“Los juegos y recreaciones son tan necesarios a los niños, como el alimento: su estado físico y moral así lo requiere... Como útiles y honestos son conocidos la Pelota, la Raqueta, el Bolo, la Cometa, el Globo Aerostático, las Damas y el Ajedrez”.

Simón Bolívar.

“La Instrucción Pública”, 1825.

A handwritten signature in cursive script, likely of Simón Bolívar.

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud a Dios, por haberme permitido la conclusión de esta obra, la cual se debe al apoyo de todas aquellas personas que con sus conocimientos y paciencia me ayudaron y estimularon a investigar y redactar las comunicaciones orales de los últimos maestros octogenarios de este vernáculo deporte autóctono venezolano.

Por su participación durante las sesiones fotográficas, a: José Felipe Alvarado, Ramón Mateo Goyo, Andrés Yépez, Joaquín Yépez, Leonardo Alvarado, Pascual Zanfino, Víctor Domínguez, Ronald Yzaguirre, Olegario Pérez y Wilmer Pérez. Al Consejo Autónomo de Cultura del Estado Lara y al pueblo de todos los municipios de nuestra región que a través del libro: "La Venia a San Antonio", hizo posible la publicación de esta obra: "Enciclopedia Autodidáctica sobre El Juego de Garrote Venezolano".

Tal vez, después de los tesoros vivientes de mi nación, las aportaciones más interesantes de este libro, sean las ilustraciones que con mucha paciencia y perseverancia han realizado mi alumno Luis Colmenares, mi sobrino Jean-Francois Aristigueta y mi amigo el pintor y folclorista de Sarare Carlos Luis Colmenarez, a quienes en nombre de la Patria agradezco su inestimable ayuda. Porque estoy seguro que en cada uno de sus dibujos se pueden expresar mil palabras... Gracias, muchas gracias compatriotas.

Al joven Ángel Vizcaya, gran amigo y colaborador en la transcripción del texto de este libro y otras publicaciones culturales en beneficio de las futuras generaciones de nuestra patria y del mundo.

A todos los maestros jugadores y amigos de este arte tradicional, por creer profundamente en el trabajo realizado por nuestra Fundación Escuela de Garrote "León Valera", por amar y respetar a nuestra patria.

a. g.

"Forastero, nada deseo para mí si llegaras a ser mi aprendiz, pues sobrada recompensa recibo al realizar cualquiera labor que agrade al Amado y hacer que otros lo amen aún más".

Robert E. Way

"El Jardín del Amado"

Para elevar nuestro espíritu al Creador,
debemos permitir que nuestros sentimientos
se manifiesten con amor. De esa manera
la naturaleza nos acerca a Dios. a. g.

DEDICATORIA

A la memoria del honrado pasado que hizo posible la existencia de este arte vernáculo venezolano, a la alegría del conciente presente que ha entendido que un pueblo sin identidad es huérfano de patria, y a la esperanza que con esfuerzo de hombres y mujeres despiertos, harán del futuro de nuestra patria bolivariana una nación desarrollada donde vivirán libres los hijos de nuestros hijos.

A todos los seres que llenan mi aura con alegría y felicidad, que tienen al igual que mi pueblo venezolano el mayor significado y motivo de vivir. A mi madre Georgina Gil de González, a mis hijas: Georbriceth y Shannon González, y a mi hijo Rafael Ángel González. A mis hermanos: Antonio, Julio y Orlando, y a mis hermanas: Silvia, Ángela y Doris que juntos por siempre, recordaremos a Rosa. A mi nueva compañera, que Dios con su gran amor ha puesto en mi camino y ocupa un lugar muy especial en mi vida, alimentando mi corazón para fortalecer mis sentimientos y compartir los conocimientos con mi pueblo venezolano y con todos los amigos del mundo.

A los jóvenes que con sus libres pensamientos sueñan ver crecer al pueblo venezolano, conciente del valor que representa su libertad, y en quienes, estoy seguro, descansa la responsabilidad de conducir con respeto los destinos de nuestra Patria.

A los maestros, educadores que buscan leer buenos libros para transmitir mejores conocimientos, respetando con firmeza su trabajo (la educación). Y para ellos porque valoran la vida. Para sus alumnos, porque han sido siempre un modelo a seguir.

A todos los hombres y mujeres, que sin dejar de ser padres, han aceptado a sus hijos como sus amigos, y oyen sus palabras para buscar las mejores soluciones en beneficio de la familia, de su nación y del mundo.

A todos los amigos que son mis amigos. A los amigos del mundo que buscan en los caminos de Dios y con hechos, la paz para vivir y compartir con amor. Especialmente a los fraternos amigos y hermanos en el arte del manejo del palo de las Islas Canarias: Maestro Lic. Ángel González Torres, Dr. Alejandro Rodríguez Buenafuente y al Gran Maestro de Maestros en el Juego del Palo Canario: Don Pedro Morales.

a. g.



El Tricolor de Venezuela, Maestro Víctor Morillo con el autor Argimiro González
(Caracas 2007)

Mensaje del "Tricolor de Venezuela" Don Víctor Morillo

Querido: Argimiro -
La perseverancia
al final Triunfa;-
Sigue con ese ahínco
en pro de esta gran
esencia ancestral
que enorgullece al
ser Tocuyano -
En fin de que el
Arte del Garrote
llegue a su plenitud
con el éxito que
merece a través
de esa lucha tuya
con otros Hermanos
éxitos. Víctor Morillo
Tocuyo - 18/9/94

Querido: Argimiro.-

La Perseverancia al final triunfa; sigue con ese ahínco en pro de esta gran esencia ancestral que enorgullece el ser tocuyano – En fin de que el Arte del Garrote llegue a su plenitud con el éxito que merece a través de esa lucha tuya con otros hermanos. Éxitos.

Víctor Morillo
Tocuyo 18/9/94

C. UNIVERSITARIO DE PALO CANARIO (C.U.P.C.)
Polideportivo Universitario de La Laguna
Reg. Asoc. Canarias n° 2720
C.I.F. n° G38331211
Apdo. Correos 678, La Laguna, S/C de Tenerife
e-mail: atorres@icia.rcanaria.es
Tenerife, ISLAS CANARIAS

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA.
Servicio de Deportes.
C/ Angel Guimerà n° 5, La laguna
Teléfono : 970.84.23.61
Teléfono / Fax 922 - 25.48.52

Fecha: 05/12/98

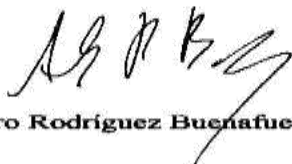
En Atención del Sr. Argimiro González.

En calidad de Secretario de la Asociación Cultural Universitaria "Colectivo Universitario de Palo Canario (CUPC Reg. Asoc. Canarias n° 2720, C.I.F. n° G38331211), y a título particular en mi condición de jugador de Palo Canario e investigador de la cultura tradicional, quiero transmitirle con la presente nota mi mayor afecto y apoyo hacia la labor que está desarrollando en pro de la conservación y promoción del Juego del Garrote Tocuyano y de las tradiciones populares de la nación hermana de Venezuela.

En relación con el II Encuentro Internacional de Juego del Palo (I Congreso Internacional de Juego del Palo) celebrado en Tenerife entre el 23 y el 29 de noviembre de 1998 por el CUPC, he de manifestarle mi admiración por el excelente trabajo que ha realizado para exponer y presentar en este foro de carácter internacional al Juego de Palo de Venezuela, el Garrote Tocuyano: deseándole pueda continuar esta línea de investigación y trabajo riguroso; y animándole a participar en cualquier evento en relación con los Juegos de Palo, mostrando el magnífico Juego Venezolano.

Por último quisiera aprovechar para agradecerle expresamente el excelente trato que he recibido por parte de la Fundación Escuela de Garrote Tocuyano, que usted preside, en anteriores Encuentros en Venezuela (Primer Encuentro Internacional de Jugadores de Palo, Barquisimeto, 4 de octubre de 1998), transmitiéndole igualmente el agradecimiento de todos los miembros del Colectivo Universitario de Palo Canario.

Le felicito de nuevo sinceramente, esperando continuar en el futuro no sólo la dinámica de colaboración mantenida entre nuestras respectivas Asociaciones, sino también la entrañable relación de amistad que hemos establecido entre nuestros respectivos miembros en el breve tiempo transcurrido desde que nos hemos conocido.



Atentamente, Dr. Alejandro Rodríguez Buenafuente.



La Laguna a 5 de diciembre de 1998.

Juego de Palo "Canne" de Francia

Philippe CONJAT
17 rue Camille JULLIAN
33130 BÈGLES - FRANCE.
Tel.: 5.56.49.53.01

à Monsieur Argüiro Gonzalez

En remerciements de ces bons moments
passés en ta compagnie, et de sa démonstration et
explications sur "el juego de Garrote".

Pour vous charger de faire part de votre
amitié et de nos félicitations au peuple Vénézuélien.

A très bientôt, nous l'espérons; les tireurs de
"Canne" Français et leur maître et professeur -

Philippe Conjat.
~~Conjat~~

Laurent Roujiu

Juego de Palo de Egipto

الصديق العزيز أ رخييرو جونتالت

Querido Amigo Argimiro González

لقد كان لقاءنا في La Laguna ، في المؤتمر الأول للعب العصا ،
فرصة للتعارف ، والتأليف مزيد من المعرفة عن لعب العصا في
مختلف البلاد ، وهو ما يثرى معرفة كل منا بثقافة الآخر ، ويعتق
من ملاقاةنا على المستوى الإنساني .

إنني أحلم أن نلتقي مرات أخرى في لقاءات ، ومؤتمرات ، معاً
في فنزويلا أو في مصر ، أو بلاد أخرى ، وأعتقد أننا سوف نلتقي
كثيراً إن شاء الله .

مع تمنياتي بإقامة سعيدة ، وعودة حميدة إلى بلدكم ،

مع خالص الود <



أستاذة المأثورات الشعبية
كلية الآداب - جامعة القاهرة
مصر .

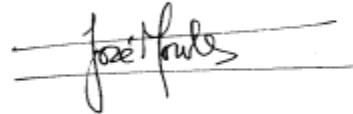
Juego de Palo Canario de la Familia Morales

La Laguna, Tenerife, 26-XI-1998

A la atención del sr Argimiro González:

Gratamente sorprendido por el caudal de trabajo y conocimientos vertidos en sus trabajos "Los Juegos de palos en América" y "El juego de palo en Venezuela" he de manifestarle mi felicitación y animarle para continuar con esta labor de rescate y conservación de dichas tradiciones. Le traslado que comparto muchos de los parámetros de trabajo que ha usado en la elaboración de sus ponencias, especialmente en lo que se refiere a la explicación del origen del palo venezolano, el respeto a una tradición de los mayores y el alejamiento de cualquier tipo de deportivización.

Le animo a usted y sus colaboradores a continuar con esta magnífica labor que desarrollan y con la promoción de la revista de la cual me ha informado que editan. Espero encarecidamente que conserven sus juegos con palos tal y como los hemos recibido todos, en Canarias también, de nuestros mayores. Sin otro particular se despide atentamente.



José Víctor Morales Magyín (*)

(*) Licenciado en Historia.

Investigador en el campo de juegos y deportes tradicionales.

CERCLE
BRIVISTE
CBCCB
CANNE de COMBAT
et
BATON

A mon grand ami
Maestro del Señor
SIFU ARGIMIRO GONZALEZ
pour son ouvrage intitulé
EL JUEGO DEL GARRO EN VENEZUELA
avec toute l'estime, le respect et la considération
que je dois à son grand savoir, à sa grande connaissance
à sa maîtrise et à l'intérêt qu'il porte à toutes ces
activités de CANNES ET DE BATONS pratiqués dans
le monde entier.

Ah. Blanchard

Philippe Blanchard Professeur diplômé d'ÉTAT Français
Délégué officiel du COMITÉ NATIONAL DE CANNE DE
COMBAT ET BATON FRANÇAIS
Représentant la FÉDÉRATION FRANÇAISE DE
BOXE FRANÇAISE ET DISCIPLINES ASSOCIÉES
al. CONGRESO INTERNACIONAL
DE JUEGO DE PALO
à l'université de la LAGUNA
TENERIFE
ISLAS CANARIAS
12/7/11/1998

BATON

Universidad Leuven de Bélgica

FACULTEIT LICHAMELIJKE OPVOEDING EN KINESITHERAPIE
DEPARTEMENT SPORT- EN BEWEGINGSWETENSCHAPPEN
ONDERZOEKSEENHEID SOCIAALCULTURELE KINESIOLOGIE
TERVUURSEVEST 101
B-3001 HEVERLEE



PREFACE

It is a great pleasure for me to write a preface of this publication on *El Juego del Garrote Tocuyano* by Argimiro Gonzalez. I have met the author during the Congreso Internacional del Juego del Palo, which took place from 23 to 29 November 1998 at the Universidad de la Laguna in the Canary Island of Tenerife. There he not only gave a lecture, but also a live demonstration of the *juego del garrote tocuyano*.

In a study on *Traditional Games in South America*, which I coauthored with Veerle van Mele in 1992, we wrote the following comment :

« ...much interesting "local" literature only seldomly finds its way to more largely accessible circuits. It also became evident that a genuine interest is developing in South America for maintaining the heritage of traditional games. However, collaborative research efforts and coordinated actions could produce valuable results in the future. »
(Van Mele & Renson 1992 : 17).

I must admit that we did not come across the *juego del garrote tocuyano* in our literature search on traditional games in Venezuela. Indeed, most of the publications on traditional local games, if there exist any at all, are often only available within their specific geographical territory and remain therefore unknown to researchers who are interested in the cross-cultural variation of « human movement culture ».

For all these reasons I would like to stimulate –through the example of this interesting publication- that other researchers or practitioners of local traditional games would publish their knowledge on the history, the cultural significance and the practical aspects and techniques of these particular forms of playful cultural heritage in South America.

Prof. Dr. Roland Renson
Research Group on Sociocultural Kinesiology
Faculty of Physical Education & Physiotherapy
K.U.Leuven, Belgium

Reference : Van Mele V ; Renson R, 1992, *Traditional Games in South America* (Sport science studies 4), Schorndorf : Hofmann, 90 p.

KATHOLIEKE
UNIVERSITEIT
LEUVEN

Prof. Roland Renson

Encuentro Internacional de Jugadores de Palo

El C. UNIVERSITARIO DE PALO CANARIO (C.U.P.C.) es ... (véase folleto grande).

Nuestra presencia en el "1^{er} ENCUENTRO INTERNACIONAL DE JUGADORES DE PALO" viene motivada por la invitación expresa (y ayuda para los gastos) del Coordinador del evento, Profesor Argimiro González, con el que teníamos contactos previos por el evento (véase folleto tríptico) que nuestra Asociación está organizando, el "2^o ENCUENTRO INTERNACIONAL DE JUEGO DEL PALO", 23 al 29 de noviembre de 1998 (y dentro de él el "1^{er} CONGRESO INTERNACIONAL DE JUEGO DEL PALO").

Esperamos contar con la presencia en nuestro "2^o ENCUENTRO INTERNACIONAL DEL JUEGO DEL PALO (1^{er} CONGRESO INTERNACIONAL DE JUEGO DEL PALO)" de jugadores venezolanos de garrote de la FUNDACIÓN ESCUELA DE GARROTE TOCUYANO "VEÓN VADERA", entre ellos y especialmente invitado el Profesor ARGIMIRO GONZÁLEZ.

Licenciado Ángel González.

TABLA DE CONTENIDO

Presentación	19
Nota de la Fundación	23
Prefacio	27
Introducción	29
PRIMERA PARTE	
Método para la Formación	31
Metodología del Juego	39
SEGUNDA PARTE	
Historia del Juego de Garrote	41
Las Doctrinas Religiosas	89
San Antonio de Padua	95
La Batalla	98
Sociedad Venezolana del Siglo XVI	103
TERCERA PARTE	
La Vestimenta de los Jugadores.....	105
Glosario de la Vestimenta	119
CUARTA PARTE	
Selección y Preparación del Garrote	121
Descripción del Garrote	139
Datos Técnicos de El Empate del Garrote	144
Vocabulario de Términos	146
Preparación Esotérica del Garrote	153
Glosario	156

QUINTA PARTE

Las Siete Líneas del Garrote	159
Las Tres Modalidades del Juego	168
Los Principios Éticos de un Jugador	172
Datos Técnicos del Juego de Palo.....	173
Datos Técnicos del Juego de Garrote	176
Datos Técnicos del Juego de La Batalla	179

SEXTA PARTE

Cuadros Genealógicos de las Escuelas.....	181
Biografías de Jugadores.....	215
Galería de Jugadores	231
Terminología	249

CONCLUSIÓN

La Última Llamada	260
¿Quién es el Autor?	263
Información Oral.....	264
Material Bibliográfico Consultado	267
Juegos del Palo Alrededor del Mundo	271
Publicaciones sobre Juegos de Palo.....	273
Publicaciones de la Escuela de Garrote	277

PRESENTACIÓN

El honor de presentar esta obra literaria de gran dimensión cultural, permite testimoniar el vasto conocimiento de la tradición oral, recopilada fielmente en cada sector, caseríos y pueblos del estado Lara. Reafirmar la sabiduría infinita de hombres y mujeres en su quehacer popular, expresadas en los minuciosos y finos tejidos de las varas o garrotes o en la habilidad y destrezas desarrolladas por maestros con larga trayectoria como jugadores de palos. Valorar el trabajo de investigación y recopilación realizado principalmente, por pioneros en esta labor de investigación como lo son los maestros *Eduardo Sanoja* y *Argimiro González*, quienes han contribuido al fortaleciendo del acervo cultural local.

El empate de vara o garrote conocido también como encabullao, es un producto artesanal en tejido realizado por la o el artesano, en uno de los extremos del garrote o vara a manera de empuñadura. Esta delicada pieza artesanal tiene un nexo cultural con el juego de la batalla y el baile de los Sones de Negro o Tamunangué en honor a San Antonio, en ocasión de la celebración del 13 de junio por algún pago de promesa en el transcurso del año. Con el Juego de palo, como método de defensa personal, en sus modalidades, garrotes, machete y cuchillo, se identifica una técnica corporal defensiva.

Este arte tradicional de jugar y empatar garrotes, es Patrimonio Cultural Larense, encierra un campo de conocimiento poco explorado que va desde la definición de los elementos que la integran, el proceso de producción, selección, corte, preparación y acabado del garrote y el tejido. Existe todo un ritual en su proceso de producción, donde se requiere de conocimientos de las fases lunares, el tipo de madera, el momento preciso de su corte, descortezar, quitar los nudos; así mismo el proceso del tejido del palo, identificar el tipo de hilo, color, el tipo de puntada (gasa o nudos y de hilo tirao), las partes de sus tejidos: botones, peines o tejido del centro y la flor o flecos; conocer el escenario propicio para realizar el juego, los patios, tipos de juego; el alcance festivo y sagrado de usar la vara y el garrote, el sentido y significado en el momento de bailar, el respeto y autorización al entregar o tomar la vara para bailar, la venia o saludo como signo de respeto a la imagen y a los asistentes, todo esto se convierte, en un conocimiento infinito que solo el cultor o cultura lo saben hacer. Se

convierte así, de un conocimiento espontáneo y creador, a un conocimiento especializado digno de divulgarlo ampliamente.

Esta antigua práctica cultural, de empatar y jugar garrote, única en su estilo en nuestro país, ha sido transmitida de padres a hijos, de generación en generación. Hoy se encuentra vigente en muchas poblaciones del estado Lara, como: El Tocuyo, Sanare, Humocaro Alto, Curarigua, Humocaro Bajo, Guarico, Boro, Carora, Sarare, Duaca, Quíbor, Cabudare, La Piedad, Agua Viva, Barquisimeto, haciéndose referencia de identidad local con emblemáticas personalidades, reconocidas como patrimonios vivientes, dedicadas a este arte, de los cuales podemos mencionar, a los maestros de maestros: **León Valera, Gualberto Castillo, Pablo Cadevilla y Candelario Castillo**, quienes dejaron un gran legado y encontraron fieles seguidores como: José Felipe Alvarado, Domingo Escalona, Juan Yépez, Ricardo Colmenares, Andrés Yépez, Leonardo Alvarado, Joaquín Yépez, Ramón Colmenares "El Rizo", Julián Mogollón, José Castillo "Chupano", Santiago Pernalette, Adrián Pérez, Enrique López (El Tocuyo, Humocaro Alto, Guarico, Municipio Morán), Ramón Mateo Goyo, Orlando Colmenarez, Edecio Yépez, Aurelio Colmenares, Iván Guédez (Sanare, Municipio Andrés Eloy Blanco), Mercedes Pérez, Ambrosio Aguilar, Humberto Burgos, Eduardo Sanoja, Pedro Pérez, Candelario y Los Hnos. Valles (La Piedad, Agua Viva, Los Naranjillos, Cabudare, Municipio Palavecino), Félix García, Natividad Alvarado, Manuel Rodríguez, Eugenio Leal, Saúl Terán, Alexandra García, y Héctor Ramos (Barquisimeto, Municipio Iribarren) entre otros, dignos representantes del quehacer cultural regional.

Todo este vasto conocimiento se encuentra expresado en esta obra de incalculable dimensión, producto de un arduo esfuerzo, de dedicación, investigación, recopilación, realizado por un equipo y liderizado por Argimiro González de la Fundación Escuela de Garrote "León Valera" quien desde hace más de 25 años, se ha dedicado a la promoción, formación y difusión de tan valioso acervo. Se inicia en la década de los 80, con una incansable y continua labor, sistematizada y resumida en tres áreas:

En el área formativa: La tradición del Juego y empate del garrote se ha desarrollado en un sin número de lugares con el propósito de dar a conocer y formar sobre esta expresión cultural, transmitiéndole a niños, niñas, jóvenes y adultos este saber. Los escenarios han sido innumerables, escuelas, liceos y universidades, beneficiándose más de 5000 niños escolarizados y 3500 jóvenes no escolarizados en las zonas urbanas y rurales. Se tiene como resultado: 4 Festivales Escolares de Garrotes y 300 Talleres de Juego de garrotes en los estados Lara, Yaracuy, Trujillo, Zulia, Aragua, Carabobo, Portuguesa y el Distrito Capital.

En el área de promoción y difusión: Se han realizado actividades como estímulos y valoración a cultores y cultoras en el empate y juego, tanto a jóvenes como adultos, noveles como maestros, alcanzando un promedio de más de 4500 personas. Se logran demostraciones en 12 Festivales Regionales de Juego de Garrote, 4 festivales de Empate de garrote, 8 Encuentros Municipales de jugadores de garrote, 3 Encuentros Internacionales de Juego de palo, (1 en el Domo Bolivariano de Barquisimeto y 2 en Tenerife, España), 1 Congreso Internacional de Jugadores de Palo en Tenerife, España.

En el área de la investigación y recopilación: Tomando como metodología la investigación-acción, luego de un largo período de observación, recopilación y revisión, con un proceso de evaluación y legitimación, por parte de instituciones educativas y culturales, como el Ministerio del Poder Popular para la Educación, Comisión para la Orientación de la Enseñanza y Lengua Materna (COEULM), Zona Educativa del Estado Lara (ZE), Consejo Autónomo de Cultura del Estado Lara (CONCULTURA), Instituto Nacional de Deportes (IND), Ministerio del Poder Popular para la Cultura, Centro Nacional del Libro (CENAL), Consejo Nacional de la Cultura (CONAC), Instituto de las Artes Escénicas y Musicales (IAEM), Colectivo Universitario de Palo Canario de la Universidad de La Laguna de Tenerife, España, Núcleo Universitario Argimiro Bracamonte de El Tocuyo, Universidad Fermín Toro, Seminario de Investigación Cultural (CONCULTURA), programas en radio y televisión tanto de la prensa local, regional, nacional e internacional. Se han concretado varios números de publicaciones en: 5 ediciones de libros, 20 folletos, guías, manuales, trípticos. Más de 100 filmaciones, 8 videos didácticos y la creación de una Galería del Garrote, que hoy se encuentra sin sede.

Todo esto ha permitido el reconocimiento y la valoración de los artesanos, las artesanas, los tamunangueros y jugadores de palo, perdurando en el tiempo este acervo cultural, a través de dos (2) declaratorias como **Patrimonio Cultural Municipal**, establecida: la primera con el Acuerdo N° 2042 de fecha 19 de septiembre de 2005, donde se declara a **"El Juego de Garrote"** como "Patrimonio Cultural Municipal", y se establece en el Municipio Morán, el 30 de octubre como: "El Día de El Juego del Garrote", en homenaje al nacimiento del maestro León Valera, creador de la Escuela de "Las Siete Líneas" del Juego de Garrote. La segunda con el Acuerdo N° 29 de fecha 24 de mayo de 2006, cuando se establece en el Municipio Andrés Eloy Blanco, el 31 de agosto como: "El día de El Empate del Garrote" y se declara a **"El Empate del Garrote"**, como "Patrimonio Cultural Municipal". Actividad propiciada por el maestro Ramón Mateo Goyo de Sanare, quien conjuntamente con Argimiro González dictaron cursos y talleres en todo el Estado Lara. Todo esto permite la

legitimación de un valor cultural estatal incalculable y un trabajo de investigación y difusión serio y de gran trascendencia social realizado por este investigador larense.

Hagámosle un reconocimiento público a tan digna labor de mujeres y hombres creadores, creadoras e investigadores por tan valioso trabajo, el cual queda expresado en esta enciclopedia en pro de la promoción, conservación, difusión y defensa de este Arte Tradicional Venezolano. Así se hace honor al articulado de la Constitución Bolivariana de Venezuela donde señala que: “Las culturas populares constitutivas de la venezolanidad gozan de atención especial, reconociéndose y respetándose la interculturalidad bajo el principio de igualdad de las culturas”.

Lic. Margarita Morales
Investigadora Cultural
Abril 2007



NOTA DE LA FUNDACIÓN

Propósito, Realización y Contenido de la Obra

Es un gran honor para la Fundación Escuela de Garrote “León Valera” presentar este nuevo texto educativo (la primera enciclopedia a nivel mundial) sobre el Arte Vernáculo Tradicional **“El Juego de Garrote”**, escrito por el investigador larense Argimiro González.

La excelente acogida de esta disciplina entre los estudiantes y practicantes a través de los talleres, videos y publicaciones, ha logrado un gran desarrollo a escala regional y nacional. Debido a que este deporte autóctono tiene diferentes estilos y centenares de técnicas, existe la necesidad urgente de estandarizar (para iniciar el entrenamiento) un programa básico que pueda ayudar de tal manera que los jugadores a nivel nacional e internacional puedan hacerlo en igualdad de condiciones que los larenses. Para lograr esta tarea, la Fundación Escuela de Garrote “León Valera” hizo un llamado y visitó a todos los lugares del Estado Lara, donde han existido y existen patios (escuelas) del tradicional Arte Civil del Juego de Garrote, para recoger formas y técnicas que los maestros han conservado como una reliquia familiar.

A este llamado acudieron viejos maestros jugadores de palo en arte y maestría o juego legal, jugadores y conservadores del arte ritual de “La batalla” y jugadores en el arte de combate de la defensa personal venezolana, así como también famosos practicantes de alto nivel, investigadores y compiladores, a quienes agradecemos su aporte y cooperación en esta publicación. Trabajo de investigación que en defensa de nuestra cultura popular ha realizado Argimiro desde la década de los años ochenta.

Maestros de la Primera Generación

Baudilio Ortiz
Domingo Escalona
Mercedes Pérez Amaro
José Felipe Alvarado
Félix Pastor García
Ramón C. Colmenares
Bernabé Quintero
Ismael Vásquez
Juan Genaro Castro
José Santo Pérez
Abelardo Morillo
José Natividad Alvarado
Rufino A. Márquez
Ramón Mateo Goyo
Juan Yépez Pérez
José María Urrieta
Francisco A. Aguilar
José Castillo "Chupano"

Víctor Celestino Vizcaya
Joaquín Yépez Pérez
Ricardo Colmenares
Andrés Yépez Pérez
Juan Bautista Cuicas
Pedro J. Montesinos
Manuel J. Torrealba
Leonardo Alvarado
Antonio Pérez Leal
Dámaso Colmenares
Bernardino A. García
José Antonio Molina
Ambrosio Aguilar
Julián Mogollón
Francisco Colmenares
Alejandro Puerta
Adrián José Pérez
Enrique López

Maestros de la Segunda Generación

Orlando Colmenarez
Hugo Simón Pérez
Danis Pastor Burgos
Olegario Pérez
Ramón José Silva
José Gregorio Díaz
Iván Guedez
Rafael Morán
Jovanny Campo
Edilio Colmenares
Edecio A. Yépez
José Pastor Yépez
Otilio Yépez
Miguel Valles

Eduardo Sanoja
Alexandra García
Wencio J. Barrios
Víctor Domínguez
Ervil José Franco
Abilio Torres
Gregorio Colmenares
Ramón Sarmiento
Maximiliano García
Celsa Mogollón
Rafael Escalona
Aurelio Colmenares
Gustavo Valles
Mauro Osal

Monitores e Instructores

Pascual Zanfino
Héctor Ramos
Abel Wilke
Sorenis Araujo
José Luis Vargas
Saúl Terán
Esteban Mena
Eduardo Luque
Rafael Colmenares
Eddie Durán
Wladimir Henao
Julio Carrillo
Jhony Pérez
Juan García
Yury Raul Rodríguez

Ronald Yzaguirre
Manuel Rodríguez
Franklin Campo
María Cristina Alvarado
Yulaiza Escalona
Ricardo Colmenares
Nayarit Dun
Alberto Márquez
Aldomar Valera
Winston Hidalgo
Yovanny Gámez
Armando Rodríguez
Gunter Morales
Héctor Pérez
Larry Jesús Sánchez

Investigadores y Compiladores

Eduardo Sanoja
José Pastor Yépez
Ramón Sarmiento
Alejandro Rodríguez
Winston Hidalgo
Pascual Zanfino
Saúl Terán
Jhony Pérez

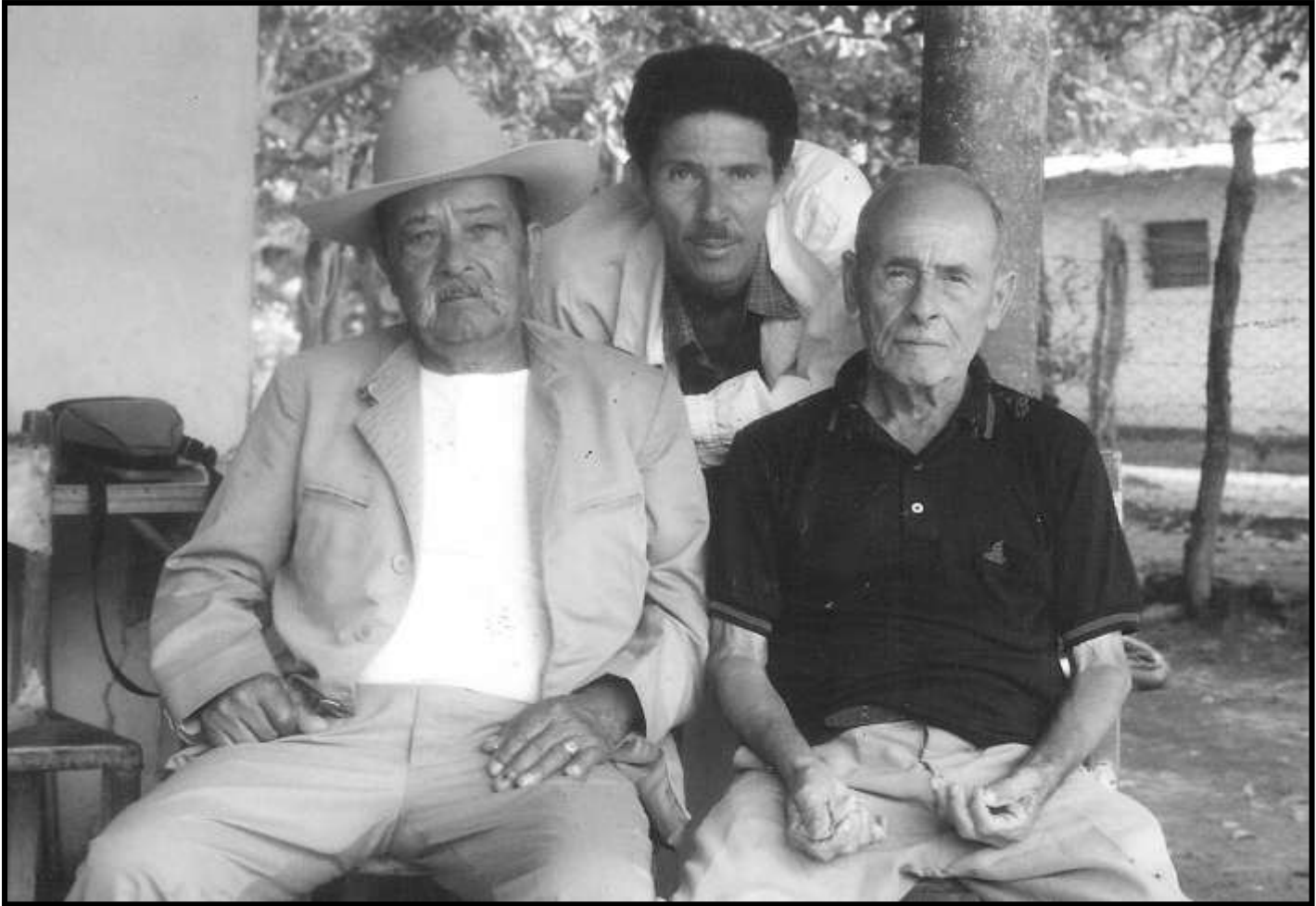
José Nemesio Godoy
Matthias Röhring A.
Benigno A. Pargas
Ignacio Fernández
Jesús Canelón
Irene Zerpa
Héctor Ramos
Alberto Márquez

Todas estas experiencias han sido recogidas en esta obra con los fines pedagógicos que el investigador Argimiro González se ha propuesto. Y es por eso que hoy, más que nunca, somos fervientes creyentes del magnífico futuro que le espera a este Deporte Vernáculo y Autóctono de Nuestra Nación.

Por la Fundación Escuela de Garrote "León Valera"

Prof. Ignacio Fernández
Presidente

Prof. Benigno A. Pargas
Tesorero



El autor con los maestros sanareños Ramón Mateo Goyo y Rufino Márquez

PREFACIO

Deseo manifestar que me siento altamente honrado y no sé cómo estimar a tantos amigos que me han permitido acercarme a sus sentimientos de alegría, de tristeza y a veces al malestar interno que sienten por el hecho, de que no se le valore con respeto, sus conocimientos y se preserve nuestro acervo cultural, para que nuestros hijos puedan saber y asumir de dónde vienen, quiénes son y hacia donde deben ir. Todos estos elementos, los he observado con mucha atención, conviviendo y estudiando el quehacer diario de estos últimos octogenarios conservadores de este arte tradicional venezolano. Convencido de la gran necesidad de conservar y promover primero lo nuestro, es que intento a través de este libro, hacer llegar este saber de nuestra gente a los pueblos del mundo. Estoy seguro que su contenido, vivirá y alimentará a todos aquellos que aún sin hambre buscan encontrarse con la verdad desnuda de sí mismo.

La intranquilidad, que he sentido al conocer la profundidad de este arte civil venezolano “El Juego de Garrote”, ha obligado a que mis sentimientos anteriores, se declinen en busca de mis verdaderos orígenes. Mirando hacia atrás, aún me sorprende la paciencia y la constancia de estos maestros ancianos, que se negaban a dejar morir a un venezolano que forzosamente le permitían transitar en su propio suelo. Todo lo que se ha logrado hasta hoy, se debe al gran esfuerzo de estos hombres del campo, que seguros de sí mismos han creído en mí y me entregaron sus palabras para que las sembrara en suelos fértiles, con la esperanza de alcanzar la cosecha en manos de una nueva generación. La falta de comprensión y el poco apoyo reciente por parte de las autoridades municipales del Estado Lara, no me han permitido que este vernáculo arte ocupe el lugar que le corresponde en el suelo venezolano. Por eso, creo que hasta ahora, ha sido poco lo que se ha logrado hacer, ya que sólo soy un simple recogedor de informaciones por decirlo así, que gracias a Dios y para suerte de las futuras generaciones, he logrado estar muy cerca de cada uno de estos últimos maestros que hoy se han sembrado en nuestro suelo bolivariano, dejándonos su herencia cultural para fortalecer esta obra que siempre será de ellos en cualquier lugar del infinito, donde se respete su sabiduría y conocimiento para fortalecer una nueva vida.

El hecho de haber participado con el primer libro en el **“Premio Internacional sobre el Juego del Palo”** en su modalidad publicación, realizado en Tenerife-España, el haber recibido un reconocimiento especial dentro del concurso **“Premio Mejor Libro del Año 2000”** y haber ganado en

representación del Estado Lara el Premio del **“Certamen Mayor de las Artes y Las Letras”** en el Concurso **“Cada Día un Libro”**, fue un honor que me produjo, saber que las autoridades del **“Colectivo Universitario de Palo Canario”** de la Universidad de La Laguna (España) y el jurado calificador del Centro Nacional del Libro (Cenal) de Caracas, leyeron estos textos con profundo respeto y gratificación, trabajo de mi pueblo que he deseado con la mayor sinceridad y respeto dar a conocer en Venezuela y el mundo.

Siete años han transcurrido desde que apareció la primera edición, tiempo suficiente para que los gobernantes municipales y funcionarios de Educación, Cultura y Deportes o cualquier hijo de esta nación, con sentimiento transparente y un corazón lleno de amor, salgan de su escondite a conocer, estudiar y defender a este Patrimonio intangible de nuestro pueblo. Para saber quiénes somos, es importante el despertar, o sea, pisar el suelo y mirar al cielo para que nuestra conciencia se aclare y de esa manera la Ley Divina pueda producir la reflexión que necesitamos para cada una de las manifestaciones espirituales. Con esta realidad podemos conocer y estudiar este legado, que es la **“Cédula o Pasaporte”** que debemos presentar con sumo orgullo en cualquier lugar del mundo. ¡Oh!, disculpen. A ustedes también les corresponde parte de esta herencia, que han dejado los descendientes de los **Gayones** en la tierra de Bolívar. O sea, que su identidad como venezolano, debe ser la misma de nuestros campesinos que con sentimiento, respeto y orgullo representan a este suelo con alegría y sabor a patria.

Con respeto, deseo expresar que estoy sumamente agradecido de tener la dicha de conocer y compartir con hombres y mujeres de alta firmeza y conocimientos. Seres con sabiduría que respetan la vida y viven con mucha humildad, porque creen en Jesús, el Hijo de Dios que nos alimenta nuestro ser. Por todo esto, es que cada una de las palabras descritas en este texto, pertenecen a la autenticidad manifestada por un grupo de maestros octogenarios que me han permitido ser su amigo y presenciar sus entrenamientos. Constancia que dejo para la humanidad, tal como ellos me lo han manifestado, para que sus sentimientos y su arte sean respetados y conocidos por las nuevas generaciones.

Argimiro González

*“Tenemos que endurecer nuestros corazones
sin perder la ternura jamás”
Ernesto “Che” Guevara*

INTRODUCCIÓN

Dios me ha permitido estar en tus manos, gracias por recibirme y aceptarme como tu amigo, soy de aquí, tal como lo eres tú, desconocido y muchas veces marginado por ser proveniente del mestizaje forzado de nuestros aborígenes, de los negros de África y del blanco de orilla, y por ser humilde y haberme quedado en el corazón de nuestro pueblo. He nacido en el campo, donde la honestidad y el amor no se limitan para ser compartidos entre la vida del hombre trabajador. Mi nombre es tan autóctono y venezolano como el tuyo, me refiero al venezolano de corazón, de respeto y patriotismo, que he sobrevivido gracias a los campesinos de mi tierra, que me alimentan con su pureza y moralidad. Permítanme presentarme: me llaman **“El Juego de Garrote o de Palo”**, soy joven, como lo es mi país y he pasado por tantas cosas buenas y malas que me han permitido crecer en conocimiento y experiencias, la cual ha sido recogida por un tocuyano nacido en **“San Antonio de Los Naranjos de Humocaro Alto”** para presentarla a través de este libro a Venezuela y el mundo.

La mayor parte de mi vida, puede ser que esté recogida en esta obra, la cual estoy seguro que cuando nuestros compatriotas la analicen y la hagan suya, yo formaré parte de una nueva familia, me refiero **a la nueva Venezuela del siglo XXI** que tanto hemos soñado, donde tengamos derecho todos a la vida, pero con honestidad y respeto. He sido tan popularizado que formo parte del folclor, del deporte y como un medio de defensa personal para proteger a todos aquellos que han sido humillados y que merecen como compatriotas se les valore. Estoy convencido que la gente de mi país es una nueva familia para el bien, que física e intelectualmente están dispuestos a dar todo su ser, para enriquecer de valores a las nuevas generaciones, que espera de cada uno de los venezolanos que den pasos firmes, con ejemplos que reafirmen los caminos de la honradez y el respeto que son la base para una verdadera **dignidad nacional**.

Debo manifestar, que he nacido en el seno de las manos callosas de las familias más pobres de mi patria, ¡Ah!, se me olvidaba decirles que son ellos los más ricos en sentimiento y amor, y quizás sean estos campesinos los verdaderos venezolanos. Sin embargo me atrevo a señalar que en las últimas décadas no se les han tomado en cuenta sus conocimientos y mucho menos sus actividades recreativas, como por ejemplo, mis grandes amigos: **“La pelota criolla”, “El bolo bolivariano”, “Las Muñecas de Trapos”, “El papagayo”, “Las bolas criollas”, “El trompo”** y tantos otros **juegos que han**

sido lentamente asesinados para imponer los llamados “Deportes de alta competencia”, invirtiendo grandes presupuestos de los cuales no forman parte, ni se beneficia la gran masa venezolana. Ahora bien, ¿Quiénes son los responsables, de que poca gente nos conozca?. ¿Por qué los deportes tradicionales extranjeros han logrado integrarse en nuestros pueblos y ser reconocidos por el Comité Olímpico?. La respuesta está dentro de nosotros y de ellos también. Nosotros que no hemos valorizado lo que ha nacido en la patria dejada por Bolívar, y ellos, que desde que han nacido les han enseñado a respetar a su pueblo, aprendiendo a amar a su suelo, llevando con orgullo a cualquier lugar donde llegan, las tradiciones de su nación, las cuales siguen vivas en su mente, y en su cuerpo y que expresan el sentimiento de su gente.

El desarrollo de los deportes tradicionales venezolanos ha sido muy desigual, debido al poco apoyo de las autoridades deportivas, quienes han obviado por negligencia a nuestros compatriotas, descalificándolos con míseros aportes. Agradecemos al Ministerio de la Cultura, al IAEM y al Consejo Autónomo de Cultura del Estado Lara, que nos han tomado en cuenta, valorizando a nuestros maestros octogenarios y a los empatadores de este Tradicional Arte Civil Venezolano. Ahora nuevamente doy las gracias a la ley del cielo, porque además de sentirme apoyado en las manos de una nueva generación, he sido reconocido a nivel internacional por el Gobierno de las Islas Canarias, por la “Universidad de La Laguna” y por los grandes maestros del Tradicional “Juego del Palo Canario”, como uno de los tantos venezolanos ricos en talento para servir como medio de intercambio entre las naciones, así como también en mi país, los niños, niñas, adolescentes y educadores de las Escuelas Básicas Bolivarianas, quienes me han recibido y reconocieron como venezolano que soy, que al igual que otros que están a punto de ser sepultados, formo parte de estas prácticas lúdicas, conocidas como: **“Juegos Autóctonos”**, **“Juegos Populares”**, **“Juegos Tradicionales”**, **“Juegos Vernáculos”** y **“Juegos Folclóricos”**. Gracias compatriotas. Por lo menos estoy seguro que a través de esta obra, viviré en muchos hogares venezolanos y por qué no del mundo; así como hemos recibido los deportes tradicionales de combate de los países asiáticos, creo que con el apoyo del gobierno, tengamos las posibilidades de convertirnos en un acontecimiento cultural y deportivo de importancia mundial.

Tienen ustedes compatriotas del **Ministerio del Poder Popular para el Deporte**: La Palabra...

Desde un Caserío de la Tierra de Pío Tamayo
El Juego de Garrote Venezolano
30 de octubre de 2006

PRIMERA PARTE

MÉTODO PARA LA FORMACIÓN DEL ALUMNO AUTODIDACTA





Demostración Pública del Juego de Garrote por niños y niñas de las Escuelas Bolivarianas

MÉTODO PARA LA FORMACIÓN DEL ALUMNO AUTODIDACTA



“Vivir, sin duda, es más importante que leer, pero leer ayuda a vivir a plenitud, contribuye a hacer la vida más hermosa, más amplia, más generosa. Leer es también una forma de vivir, cuando de las lecturas extraemos las ideas que auxilian nuestra acción y que, enriqueciendo nuestra experiencia, la hacen más eficaz y más valiosa”.

Maestro Luís Beltrán Prieto Figueroa

LA LECTURA

Si usted sabe leer, no hay motivos, ni se justifica el hecho de no contar con un maestro o el no asistir a clase por la distancia entre su casa y la escuela, para no aprender cualquier arte o método que esté plasmado en un libro. Si hay voluntad y deseo de superación, no habrá obstáculo que no pueda vencer. No se detenga, comience ahora a disfrutar del conocimiento que se ha escrito en los libros.

**RECUERDE QUE LA DESGRACIA DEL HOMBRE COMIENZA CON LA IGNORANCIA,
LA INMORALIDAD Y LA ESTUPIDEZ**

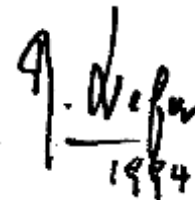
a. g.

Motivo para la Lectura

Leer lo selecto de los grandes cerebros de la humanidad
enriquece la vida, crea nuevos horizontes a la mente
profundiza el conocimiento de sí mismo
ilumina tanto la fantasía como la realidad
nos guía por infinitos caminos Entre estrellas y abismos
adorna el ser con cultura.

¡Leer es vivir dos veces!

Ricardo Wefer



R. Wefer
1994

“Enseñen y tendrán quien sepa; eduquen y tendrán quien haga”.
Maestro Simón Rodríguez


¡CÓMO APRENDEMOS!

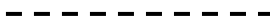

Antes que comience el entrenamiento del Juego de Garrote, una sugerencia nos puede ayudar a comprenderlo mejor. Primero intente y logre ser amigo de su libro, porque todos aquellos que nos puedan instruir por el camino del bien, son nuestros verdaderos amigos, a esos que respetamos y apreciamos, que cuidamos para que tengan larga vida, porque es muy triste verlos heridos y abandonados después de haber servido. Si realmente desea conservar su amistad debe tratarle con cuidado, porque si le pierdes, dejará de tenerlo a la hora que lo desee, recuerde que él, es el más fiel de todos, el que no se niega al momento que se le solicita, porque siempre estará esperando por quien es, su verdadero amigo.



Tan pronto le haya conocido y comprenda la misión a cumplir, recorra junto a él su contenido y muy cuidadosamente y con paciencia trate de asimilar paso a paso sus conocimientos, que han sido plasmados en sus hojas, única manera de disfrutar y obtener la mayor riqueza del hombre, la que verdaderamente viaja al momento de nuestra partida; pero lo más importante, no le olvide, es compartir nuestros conocimientos con el mayor número de personas que podamos en la tierra, si es posible sin pedir nada a cambio. Lograda la amistad, preséntele a su nuevo amigo y juntos compartan sus conocimientos e intercambien ideas que les permitan crecer y guiarse por mejores senderos en la vida, la vida verdadera que nos enseña a respetar y querer a nuestros semejantes.


MÉTODO PARA EL ALUMNO AUTODIDACTA

Fig. Negra = Pie Derecho 

Fig. Blanca = Pie Izquierdo 

Línea Partida = Izquierda (a)  

Línea Corrida = Derecha (b)  

Línea con Flecha = 

Traslado de: Manos, Pies y el Garrote

CÓMO COLOCARSE PARA APRENDER CON EL LIBRO



Incorrecto



Correcto



El primer paso a seguir es la preparación mental, estar claro y conciente del conocimiento que vamos a adquirir, por qué y para qué. Luego preparar el cuerpo para que en armonía con la mente dé las respuestas deseadas. Todo esto depende de la importancia y el tiempo que le dediques al entrenamiento; claro está, que si logras encontrar a un maestro o un amigo con quien compartir, aprender y practicar, se te hará más fácil asimilar estos conocimientos. Descubrirás que con la amistad se logra alcanzar lo más hermoso y puro que pueda existir entre el cielo y la tierra, y disfrutarás y comprenderás el saber, tan pronto lo transmitas a otras generaciones. Cuando te inicies, hazlo sin vacilar, respetándote y respetando este arte civil que es de tu patria, herencia que nos corresponde conservar y defender sin temor a enfrentar cualquier obstáculo que por intereses o ignorancia quieran negar a nuestros hijos el derecho de conocer sus orígenes.

Por mi experiencia y con honestidad debo manifestar que he aprendido tantas cosas hermosas de la vida a través de los libros. Conocimientos que he tenido la oportunidad de compartir y comprobar con grandes maestros del saber en el mundo. Si sabes leer, no hay motivos, ni se justifica el hecho de no contar con un maestro, el no asistir a clase por la distancia entre tu casa y la escuela, para no aprender cualquier arte o especialidad que esté plasmada en un libro. Si hay voluntad y deseo de superación no habrá obstáculos que no se pueda vencer. Aléjate y no permitas que la envidia o lo negativo se apodere de tu mente. Porque la desgracia del hombre comienza por la ignorancia, y se refleja en la inmoralidad y en la estupidez.

Para alcanzar las metas y objetivos es necesario que se trace un plan con un código ético, incluyendo el respeto como base principal. Hacer el entrenamiento con propósitos de mejorar o mantenerse en buen estado de salud, para construir y conservar en beneficio de la humanidad. Por favor, no lo practique para la destrucción, ya que de esa manera no podrás comprender el valor que tiene este arte popular para el campesino venezolano. Estoy seguro, que si usas tus conocimientos constructivamente, te vas a convertir en un ciudadano muy valioso para la comunidad,

tu nación y el mundo. Es muy importante tener claro que el verdadero maestro o instructor, es aquel que ha comprendido su misión y visión, que no permite adquirir vicios, transmitiendo con su comportamiento buenos ejemplos a sus alumnos, que forman parte de su vida; porque ven en él, el modelo a seguir, y en quienes con responsabilidad sembramos la honestidad y el respeto para garantizar así la grandeza de la patria. Trata de evitar las dificultades, dejando de estar presente en los lugares que las generan. Con tu buena actuación nadie podrá señalarte como un cobarde, por el contrario te respetarán de tal manera, como la naturaleza con firmeza respeta a la humanidad.

Cuando te inicies, trata de hacer los movimientos lentamente para que los comprendas, y repítelos tantas veces como puedas, sin agotarte, ya que puedes obstaculizar tu progreso. Con cuidado y paciencia, siguiendo el recorrido que señalan los signos, entrenando una hora diaria, lograrás adquirir la habilidad necesaria para evitar ser alcanzado por un golpe del contrario. Identificar y analizar cada una de las ilustraciones, es el paso más importante para realizar correctamente los movimientos. Las líneas partidas y recorridas en las flechas nos indican el traslado de las manos, los pies y el garrote. La posición para seguir correctamente el movimiento es colocándose de espalda al libro, ya que de lo contrario es difícil seguir y comprender el recorrido. De tu interés dependerá el nivel que puedas alcanzar, tu tiempo, por favor, no lo desperdicias, es el tiempo que le corresponde a esta nueva Venezuela para lograr lo mejor que deseamos para el futuro de nuestros hijos.

La lectura nos ayuda a conocer a nuestros pueblos, a quererlos y a respetarlos.

a. g.

*“Jesús no entiende por qué en el culto le aplauden
hablan de honestidad, sabiendo que el diezmo es un fraude”.*

Ricardo Arjona

METODOLOGÍA DEL JUEGO DE GARROTE

El Juego de Garrote, además de ser un comprobado método de defensa personal, puede plantearse como un juego con fines recreativos, que el educador conociendo las herramientas básicas, logrará que los alumnos lo sientan como una diversión. Para poder obtener buenos resultados de esta práctica lúdica, se recomienda a los educadores, estudiar para conocer e incorporar el juego de garrote en las actividades educativas, claro está, cumpliendo con las normas lógicas que caracterizan a este arte civil como un método doméstico de nuestro país.

El éxito, en este sentido del “Juego” como Juego, se logrará conseguir tan pronto el educador logre con inteligentes palabras (claras explicaciones) detallar cada uno de los pasos del proceso del Juego de Garrote. Se deben tomar en cuenta todos los aspectos metodológicos que hemos heredado de los distintos maestros jugadores de garrote, estudiando muy cuidadosamente aquellos que se puedan aplicar a los niños, niñas y adolescentes para evitar que se nieguen a jugar, molestar o intenten desestabilizar al grupo.

La agresividad en la práctica, es un tema de reflexión que el educador debe controlar. Fácilmente puede surgir debido a las diferentes personalidades que en parejas se manifiestan durante el desarrollo del juego.

El educador debe conocer y distinguir las diferencias entre el juego de palo, el juego de garrote y el juego de la batalla. Estar plenamente informado del instrumento (Varitas, varas y garrotes) que se utilizan en cada uno de los juegos.

CÓMO EXPLICAR EL JUEGO DE GARROTE

- **La Disposición**

La mejor disposición para el docente explicar el juego de garrote, es colocar a los estudiantes en semicírculo y delante del grupo, el conductor, para que los jugadores le puedan ver bien los gestos y la explicación de los movimientos.

- **El Terreno o Área de Juego**

Los jugadores deben conocer el área (patio de juego) donde actuarán:

- **Las Normas**

Aceptación y respeto hacia las demás personas, hacia uno mismo, cumpliendo las normas de convivencia en el patio de juego.

- **El Objetivo**

El docente debe explicar, cuando y porque se acaba el juego. Por ejemplo: Cuando los jugadores determinan parar el combate, ya sea por agotamiento o por sentencia de conocimiento superior.

- **La Puntuación**

Cada jugador aplica y siente los diferentes ataques y defensas que se desarrollan durante la ejecución del juego. La conciencia de cada uno y la observación que el docente ha logrado apreciar, determinan con respeto el grado de conocimiento de cada uno de los jugadores.

- **La Agresividad**

El alto nivel de agresividad que se pueda despertar durante la práctica del juego, se debe a la poca base (valor y respeto por el adversario) que durante la enseñanza, fue transmitida por el docente. Para evitar conflictos, el docente debe enseñar a los estudiantes la capacidad de controlar, la cual solo se logra a través del trabajo, del contacto físico (entrenando por lo menos dos horas diarias, cuatro días por semana)

SEGUNDA PARTE

HISTORIA
QUE NOS AYUDA A CONOCER
LA PATRIA





Duelo entre Jugadores de Palo en un caserío del viejo Tocuyo

HISTORIA

EL JUEGO DE GARROTE



Maestro Padre León Valera

“Lamentablemente, hoy en día ha venido a menos el importante y criollo juego de garrote, pues solo vemos un remedo de él en La Batalla del Tamunangue, lo que no significa que no existan aún entre nosotros buenos jugadores; más el entusiasmo ha decaído en extremo con la práctica de otros deportes, menos varoniles y quizás menos útiles”.

Carlos Bujanda Yépez

EL JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO

Desde la antigüedad, el hombre en su afán de supervivencia y desarrollo, ha ido utilizando los recursos que le brinda Dios a través de la naturaleza para su beneficio, así, que en tiempos remotos el hombre fabricaba instrumentos para el trabajo y para su defensa personal, que en su mayoría eran realizados de piedras, huesos o madera. Entre estas armas primitivas que el hombre ha desarrollado para la defensa propia, podemos mencionar el palo o garrote, considerada como la más antigua y de más fácil acceso, ya que podía ser adquirida por cualquier persona que requería de su utilización. Así que tan pronto el hombre comienza a enfrentarse a dificultades, bien sea contra el reino animal o su misma especie, le invade la necesidad de buscar un arma o instrumento de defensa que le permita superar esos obstáculos; es entonces, cuando empieza a crear y modificar modelos de palos, hasta convertirlos en un instrumento de protección. De allí que son muchos los métodos de defensa con palo que han surgido de las experiencias en las guerras del pasado, cuando aun no existía la pólvora, especialmente en los países asiáticos donde el palo o garrote fue sometido a prueba en contiendas cuerpo a cuerpo y contra otras armas de arriesgado uso en las batallas.

América, mucho antes de la llegada de **Cristóbal Colón**, había sido habitada por los indígenas, quienes se establecieron en tribus independientes con sus propios idiomas y religiones, provenientes de diversos lugares como: Asia Continental, Australia y las Islas del Pacífico, llegando en épocas diferentes y por lugares distintos. Venezuela para esa época, se calcula que existían 235 tribus indígenas que hablaban once idiomas (caribe, tamanaco, cabre-maipure, muisca o cuicas, goajiro, saliva, otomano, manavitano, caquetío, guharibo y guhahibo) y ciento cincuenta dialectos. Entre estos aborígenes de nuestro suelo venezolano, por su propia resistencia aun se conservan algunos grupos étnicos como son: Wayúu o Guajiro, Paraujano, Yukpa y Bari o Motilón del Estado Zulia. Yanomami, Guajiro, Piaroa, Baniva, Baré, Kurripaco, Piapoco, Puinave, Sáliva, Wuarekena, Ye`kuana, Yavarana y Yeral del Estado Amazonas. Pemón y Panare o E`niapa del Estado Bolívar. Warao del Estado Delta Amacuro. Yaruro del Estado Apure. Kariña de los Estados Anzoátegui, Bolívar y Monagas, y los descendientes de los Ayamanes de Lara y Falcón que sobrepasan entre toda la población indígena a más de 300.000 individuos (35 etnias) que viven en 1.500 comunidades.

En la obra "**Crónicas de la Ciudad Madre**", el Dr. Carlos Bujanda Yépez, señala que: "Fomentaban guerras entre sí, principalmente los de diferentes lenguas, para arrebatarse las mujeres y los hijos; sus armas eran **bastones** agudos de palma o macana, arcos, flechas y dardos".

La Conquista Europea, se realizó de dos formas:

1. **Armada**, lucha cuerpo a cuerpo, usando armas de fuego, espadas, caballos y perros de presa contra los indígenas, quienes fueron sometidos y obligados a incorporar sus tierras al dominio español.
2. **La pacífica**, lograda por los misioneros a través de la religión, incorporando al indígena a la cultura española. Testigo de esa época, el **Padre Bartolomé de las Casas**¹, que al referirse a los conquistadores, decía de ellos, que “iban con la cruz en la mano y una sed insaciable de oro en el corazón”. Por este tiempo (1593) **Miguel de Cervantes Saavedras**, escribe sobre las indias, comprendida Venezuela lo siguiente: “... refugio y amparo de desesperados... de alzados... homicidas... jugadores... añagaza general de mujeres libres...”. Se presume que, después de los enfrentamientos entre las tres razas: **Española** (“el” blanco), **Africana** (“el” negro) e **Indígena** (“el” indio) de nuestras tierras, originados bien sea por la búsqueda de gloria o fortuna, por la libertad y defensa de su cultura, o por la defensa de su territorio; una nueva manifestación cultural logra forzosamente fundirse, dando origen a nuevos métodos de combate, entre los cuales se destaca el tradicional **Juego Viril del Garrote Venezolano**. “...si las técnicas y los movimientos usados con el garrote resultaron de la fusión de técnicas y prácticas de juegos de palo africanos, guanches y europeos, necesitaron del ambiente específico de Venezuela para transformarse y desarrollarse de la manera como lo han hecho, hasta constituirse en las modalidades que he descrito”. Así lo señala el investigador Matthias Röhring Asunción en la “Revista de Indias” (1999).



Indios Tocuyo imitan los movimientos vistos en el juego de espadas de los europeos

“Garrote, eres arma aborígen, te usó el valiente Totonó en la lucha al cruel invasor, y fue el indio Tocuyo quien supo manejarte mejor”.
Cristóbal Goyo Peraza

Es así como en Venezuela, toma el Garrote características especiales, a diferencia de otros países, debido a la fuerte oposición que hacían los aborígenes (**Indios Arawacos**) de esta tierra, especialmente los indígenas **Gayones**, que se pusieron en pie de guerra (1536 a 1537) contra el campamento del **Capitán Diego Martínez**, que ocupaba el **Valle Guay** (Ceiba) de los **Indígenas Tucúí (Tocúio) o Indios Tocuyo²**, situado entre dos cordilleras llamadas **Dintas** (al naciente) y **Dinira** (al poniente). Único combate, señala el Dr. Bujanda Yépez, “en la extensión territorial que comprende el Estado Lara, librado entre Españoles y Aborígenes, obteniendo una rotunda victoria los españoles, que bajo el mando de **Gerónimo de Alderete**, atacaron a los Gayones con armas superiores”. En este lugar que los Indios Tocuyo llamaron Guay, fue ocupada más tarde por **Juan de Carvajal**, quien nació en 1510 en Villa Franca del Bierzo del Reino del León, España; fundando en 1545 a El Tocuyo,

la primera ciudad en el interior de Venezuela³, conocida más tarde como la “Ciudad civilizadora, madre de pueblos”, que en 1563 la Corona Española le otorga el título de la “Muy Leal Ciudad de El Tocuyo”.

El historiador Dr. Francisco Cañizales Verde, señala sobre El Tocuyo, que: “El verdadero patrimonio del rebelde tocuyo, la singular titularidad que anunció por primera vez la palabra *“Patria”*, en el ámbito de la dominación español. ...nacida de la entraña de lo popular y con dimensión representativa para acuñar el más grande movimiento de masas que conoció la azorada población de El

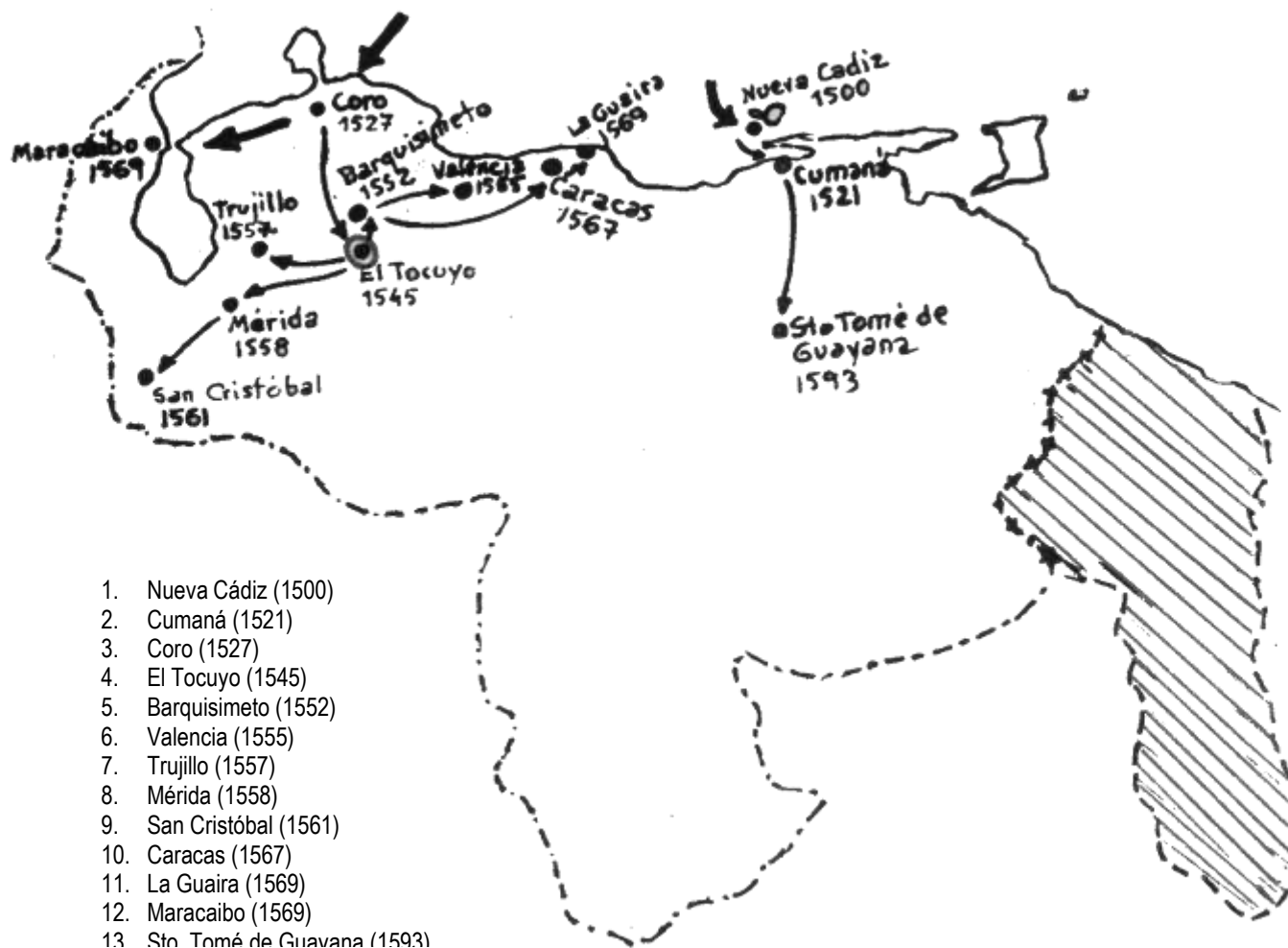


Tocuyo el 11 de mayo de 1744”. De acuerdo al historiador **José Nemesio Godoy**, “en la época

colonial, los europeos se situaron a orillas del Río Tocuio (Tocuyo), a poca distancia de la Ciudad del mismo nombre, donde construyeron propiedades para la molienda de la caña de azúcar, la cría de ganado vacuno y caballos, viviendas con amplios corredores, oficinas, caballerizas, depósitos y casas para alojar a los negros esclavos. Por las noches, con fines de recreación, con prioridad los sábados y domingos, se reunían estos extranjeros para hacer tertulias familiares, destacándose el juego de espadas, que los peones (indígenas y negros) esclavos les veían, imitando más tarde, en sus rústicas viviendas, los movimientos, utilizando trozos de palos delgados, calculando la medida vista en las espadas. Por lo que se desprende, no existe la menor duda que el Juego de Garrote sea de origen Tocuyano". Con una tradición de varios centenares de años, la riña con palo ha sido pasada de una generación a otra, cultivándola viejos maestros campesinos, quienes han enriquecido su contenido, conservándola hasta nuestros días. La Lic. Malula García Tamayo, en su obra "**En Pos del Folklore**", nos manifiesta que "La batalla tiene su origen en danzas indígenas. En la región de Guayana, por ejemplo, en la zona limítrofe con el Brasil existe la tribu **Sanemá Yanoama**, formada por unos quince mil indígenas, estos celebran anualmente la **ceremonia del Pijigao**, en tal ocasión realizan para iniciar la fiesta una **batalla fingida**, en la cual utilizan **grandes garrotes**, coloreados de rojo o de negro. ¿Por qué no derivan de esta expresión indígena la Batalla Tamunanguera? Es posible pensar que si los aborígenes guayaneses conservan aún, después de tantos siglos La Batalla del Garrote, bien pudo haber estado muy extendida por todo el territorio de tierra firme". Por ejemplo los indígenas **Wuayuu**, usan un palo como una de sus armas de defensa personal. Primitivamente los Gayones y desde su asentamiento inicial, los tocuyanos han usado el palo como instrumento de trabajo y de lucha cuando la situación lo requería.

En las colonias americanas, muy especialmente el Caribe, Brasil, Colombia y Venezuela, donde por mucho tiempo se mantiene la esclavitud africana e indígena, fue y es la cuna para una nueva generación que busca sus orígenes y refuerza la **Ancestralidad Africana** a través de las danzas con los tambores y las riñas o juegos del palo. Entre los lugares que han tenido y tienen aún ceremonias y métodos de combate con palo, son: Haití (Saint – Domingue), Isla de Dominica, Isla de Trinidad (Juego del Kalinda), Bahía – Brasil (Juego del Meculélé), Antioquia y Caldas – Colombia (Juego del Relancino) y Lara – Venezuela (El Juego de La Batalla). Así tenemos que en Colombia se evidencia el garrote como arma de defensa en la historia de Agustín Agualongo, colombiano de origen indígena, quien inicia su vida militar al lado de Estanislao Merchán Cano, quien, dirigió **700 hombres armados con garrotes** para enfrentar a los patriotas del comandante Juan José Flores en el callejón de Ubuuco.

Muchos de estos negros esclavos, se fugaron hacia Venezuela, donde en 1772 el Capitán Juan Luis de Rojas, haciéndoles creer que todos los hombres son iguales, les conquista para que juntos a los negros esclavos de Curaçao formen parte de la "Compañía de Morenos Libres de la Sierra",



Lugares donde se refugiaron los negros esclavos que se fugaron de las colonias americanas

permitiéndoles trabajar con algunas “libertades” en haciendas y conucos. Luego de dos décadas de explotación en la hacienda “El Socorro”, los esclavos comenzaron a protestar y a luchar para librarse de la subordinación que el recaudador de los Reales Derechos, señor Juan Manuel Iturbe, pretendía cobrar por los indios en desuso. Esta sublevación de negros y mestizos que se fraguó en las serranías de Coro, es conocida como “**La Primera Rebelión Venezolana**”, la cual fue proclamada el 10 de Mayo de 1795* por el adalid de los negros esclavos, el zambo libre **José Leonardo Chirinos**. El momento de la rebelión se logra cuando los hacendados le permiten a José Leonardo organizar un gran baile, con el pretexto de venerar a la Santa Cruz en la hacienda “Macanillas”. La conspiración contra los blancos y mantuanos coreanos, contaba con más de cien esclavos que esperaban la llegada de los caporales y terratenientes. Allí, dos horas más tarde, los negros bailando al son de los tambores se armaron con palos y machetes, y arremetieron contra los patrones, matándolos sin piedad, para luego buscar en el pueblo y castigar con la muerte a todos los que habían sembrado el sufrimiento entre los pobres. Situación parecida ocurrió catorce años antes, en 1781 que recoge: “**La Rebelión de los Comuneros** salvó las fronteras y pasó con igual efervescencia a la Provincia de Venezuela. Comenzó en Villas de San Antonio y San Cristóbal con la aparición de anónimos que amanecían a la luz pública en las puertas de las dependencias realistas”. Así lo señala la investigadora Magaly Burguera en: “Historia del Estado Mérida”. “...desde la frontera y pasando por todas las poblaciones se va formando un pequeño ejército constituido en su mayoría por indios, mulatos, jornaleros y agricultores, **armados de palos, machetes** o de cualquier objeto que pudiera servirles de defensa, en cada oficina de la Real Hacienda se introducen para cobrar a los empleados los atropellos sufridos, tomar el dinero de las contribuciones y repartirlo junto con el tabaco, chimó y aguardiente almacenado”. Esta rebelión alarmó a otras regiones, como por ejemplo a Mérida que: “En el año 1789 el Teniente de Gobernador y Justicia Mayor de Mérida y su Jurisdicción:

“...en consideración de los decesos y graves perjuicios que se tocan en este vecindario, así por la falta de observancia como por la libertad y malas costumbres en que se advierten arraigados muchos de sus habitantes...

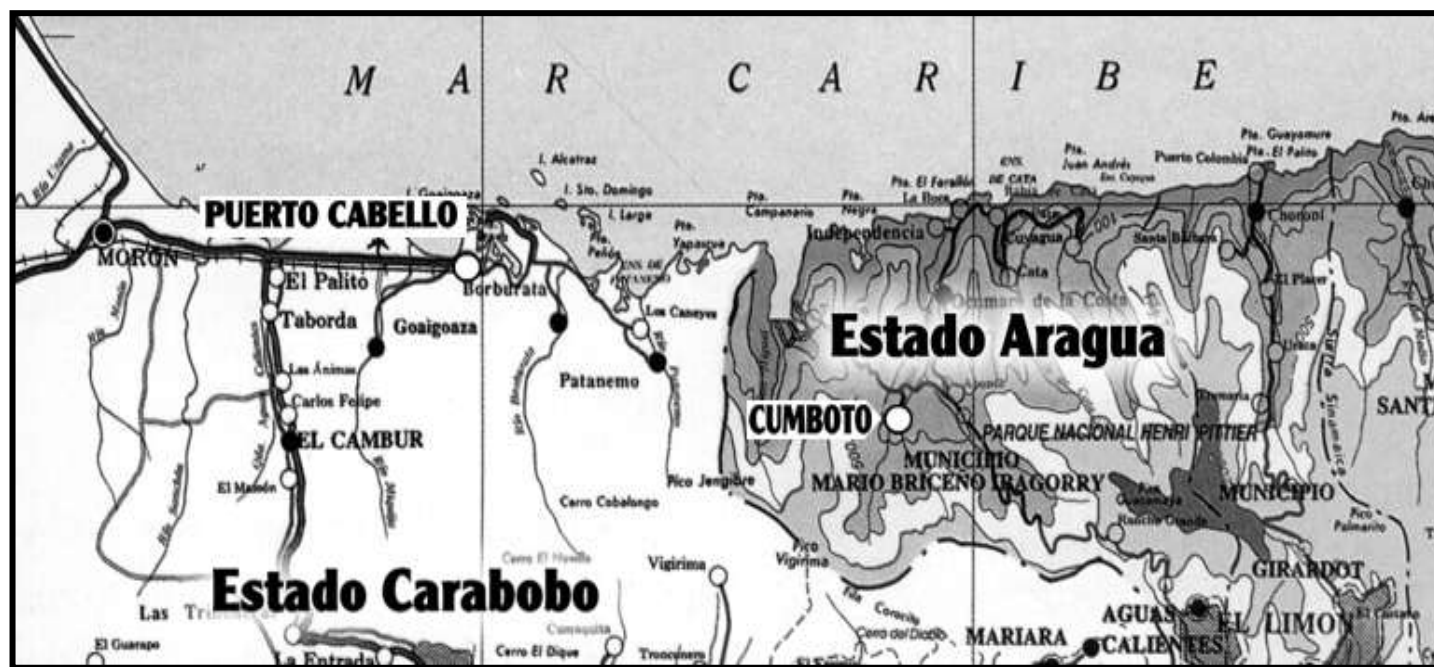
[hace del conocimiento público las siguientes ordenanzas]:

...ninguna persona del estado clase o condición que sea cargue armas ofensivas como puñal, daga, navaja ni lanza, pena si fuese distinguido, de sufrir 8 días de prisión y 4 pesos de multa; y siendo plebeyo, 50 azotes y un mes de trabajo en las obras públicas con un grillete.

*...Mando que ninguna persona que cargue **bastón**, sólo aquellos que por su empleo o cargo...deban cargarlos, pena que al inobservante se le aplicará un mes de cárcel y 4 pesos de multa”. ***

“La Rebelión de los Negros”, fue otra de las manifestaciones que los esclavos organizaron en pleno baile de tambores la noche del 23 y 24 de Febrero de 1832. Con palos y machetes, los negros y mestizos se alzaron y pidieron a las autoridades locales su libertad, conforme al decreto del Libertador Simón Bolívar, de fecha 9 de Julio de 1816, y la Ley de Abolición de la Esclavitud. Como poco se les permitía expresar sus manifestaciones religiosas, los esclavos reclamaron sus derechos al gobierno de **Pedro Volastero** en Guayana, pidiéndole la libertad, pidiendo se les permita danzar a sus Dioses, la cual fracasó, deteniendo a todos los cabecillas que más tarde fueron fusilados.

Ramón Díaz Sánchez, en su obra: “**Cumboto: Cuento de Siete Lenguas**” nos relata cómo llegaron y vivieron los negros que escaparon de los depósitos que los negreros europeos poseían en Las Antillas. Fue en Puerto Cabello, donde estos esclavos africanos se establecen y luego para evitar ser apresados se internan en haciendas, logrando en una de ellas fundar un pueblo que ellos llamaron “**Cumboto**”, así lo señala el autor: “*Cuando los españoles los apresaban y sometían a interrogatorio, ellos se debatían en un torbellino de ademanes de angustia: “¡Cum-boto! ¡Cum-boto! ¡Cum-boto!”.*



Ubicación geográfica de Puerto Cabello y Cumboto

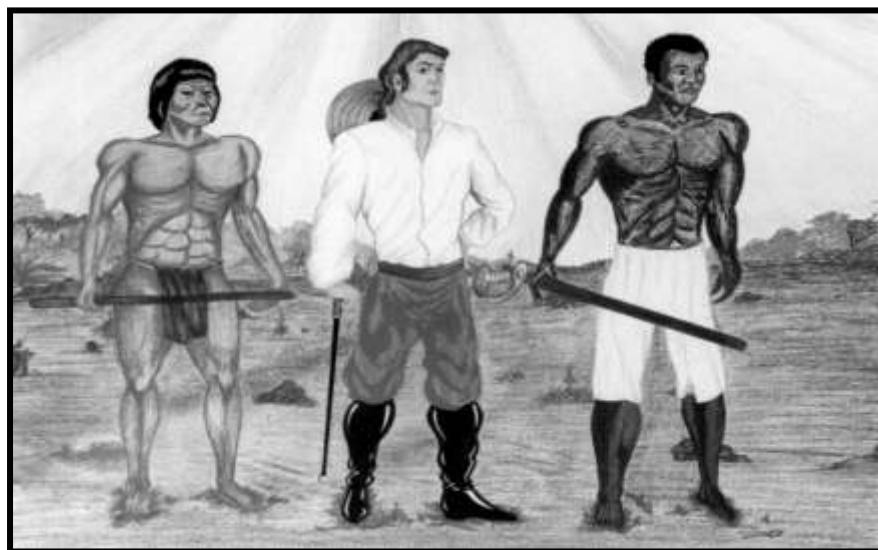


Esclavos negros, apresados por los europeos, con palos cortos y amarradas las manos con los pies, eran llevados al cepo* para ser sometidos.
*Cepo: Instrumento hecho de dos maderos gruesos que unidos forman en el medio unos agujeros redondos, en los cuales se asegura la garganta o la pierna del reo, cerrando los maderos.

*“Esto no es cosa de broma”, cuenta Ramón Díaz Sánchez, “aficionados a la parranda, los negros y los mulatos suelen terminar sus fiestas a cuchilladas, palos y cabezazos. Son pendencieros y lenguaraces y aún cuando olvidan pronto sus querellas les gusta subrayarlas con sangre. En Cumboto existen **consumados maestros de esgrimas a garrote y machete**, y los hombres cuando no llevan armas ante que los puños prefieren usar sus cráneos que son duros como los cocos... No existe un negro que no crea a pie juntillas que los animales hablan y que algunas personas poseen el secreto de su lenguaje... El mulato traía un garrote en la mano. A veces mi pensamiento funciona como una celeridad prodigiosa. Aquella fue una de esas oportunidades. Rápidamente salté hacia los que cuchicheaban bajo los árboles y arrebaté a uno de ellos el **palo de vera** que tenía bajo el brazo. Corrí a interceptar al borracho. El despojado gritó – ¡Cuidado, José del Carmen!. En realidad yo no deseaba trabarme en riñas con el beodo – cuya identidad había adivinado desde el principio–, sino proteger a Federico. Pero José del Carmen, arrastrado por la torpe exaltación de la borrachera, me lanzó un garrotazo que, al alcanzarme en el hombro izquierdo, me hizo caer de rodillas”.*

*Tres días después, el 15 de mayo de 1795, muere en El Tocuyo **Tomás Gil de Yépez**, primer abogado venezolano, tocuyano que nació el día 7 de marzo de 1728.

** “Los Comuneros de Venezuela”. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Mérida, 1971.



El mestizaje entre “el” indio, “el” blanco y “el” negro, logra el nacimiento de un nuevo método de pelea con palos (El Juego de Garrote Venezolano).



Negros esclavos practican la pelea con palos, como un medio de distracción y de defensa personal venezolana

La influencia africana y europea que recibe el aborigen de nuestra patria, a través del tambor, los instrumentos de cuerdas, dan origen a una nueva danza conocida como: "los Sones de Negro" (Tamunangue).



Tan pronto se logra el mestizaje entre “el” indio, “el” blanco y “el” negro, se reciben las influencias africanas y europeas, en especial, las tradiciones culturales, ya que aún hoy en día se conservan creencias, ritos, bailes, costumbres y algunos instrumentos como los tambores, las maracas, las guaruras y la flauta, que son usadas en algunas danzas como por ejemplo “**El Tamunangué**” mejor conocido en los caseríos y campos de Lara como “**El baile o Sones de Negro**”. Acto ritual agrario que los campesinos realizan en honor a **San Antonio**, conservando la tradición que los franciscanos propiciaron en pro de encauzar las manifestaciones de los indios y de los negros hacia los ritos cristianos. En el informe del **Fray Antonio Alcega**, enviado al Rey de España en 1.608, señala: “*Les tengo hasta hoy quemados por mi persona mil ciento catorce santuarios; casas e ídolos, sin más de otros 400 que por mi comisión se quemaron*”. Esta salvaje destrucción masiva, escribe el Cronista Ramón Querales, “tenía que producir la más violenta indignación contra los invasores españoles”⁴. De igual manera, entre las 63 normas llamadas “Ordenanzas” de Mérida redactadas por el Juez visitador **Alonso Vásquez de Cisneros** entre 1619 y 1620, encontramos en “religión” el número 25 que dice: “*Deben sustituirse los nombres de los indios por nombres cristianos y destruirse sus santuarios*” *. Se imagina usted estimado lector, todo el daño que se hizo a la cultura aborigen de nuestros pueblos. Época en El Tocuyo de los templos: “Santo Domingo”, fundado aproximadamente en el año 1576, y de “Belén”, destruido por el terremoto del día jueves Santo (4:07 p.m.) 26 de Marzo de 1812. Un año después que se eligió al **Doctor Cristóbal Mendoza** (trujillano) como el primer presidente de Venezuela.

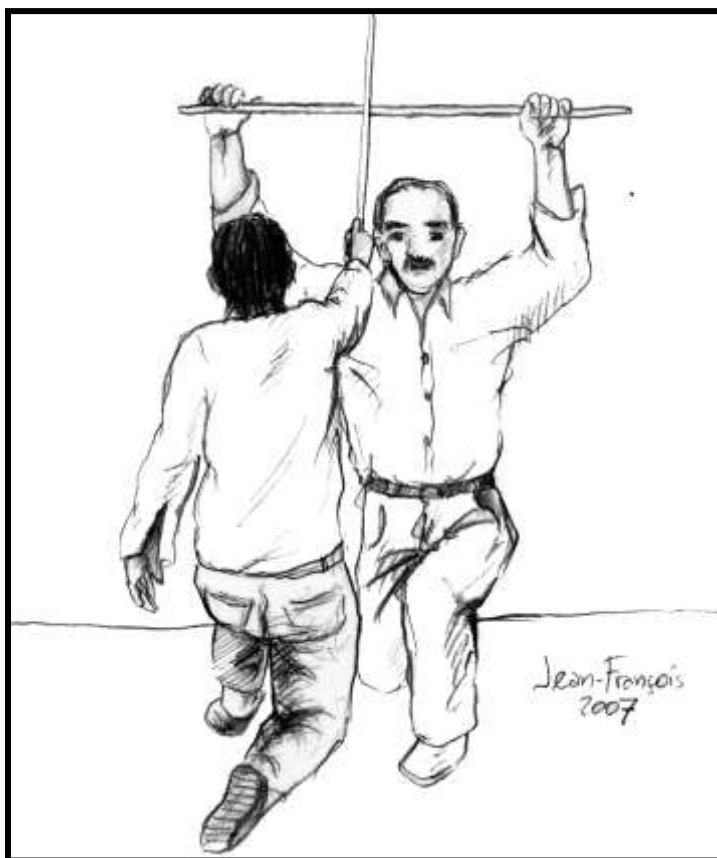
A mediados del siglo XIX, desde el Gobierno del **General José Antonio Páez** (1830-1843), hasta **José Tadeo Monagas** (1847-1858) el juego de garrote fue restringido. De acuerdo al artículo 32 de la seguridad pública que dice: “*Se prohíbe el uso de toda arma suelta o alevosa, para evitar sus funestos efectos, y así mismo los **Garrotes** en poblados como en el campo, en reunión*”. En la misma ordenanza, encontramos en el artículo 34 que:

*“El que se encontrara con algunas de las armas prohibidas sin la correspondiente licencia, pagará cuatro pesos de multa o tres días de cárcel. El que con **Garrote** o asta de lanza, veinticuatro horas de arresto”.*

*En 1655 quedó demostrado que la situación de atropello persistía a pesar de lo estipulado en las Ordenanzas de Alonso Vásquez de Cisneros. Magaly Burguera “Historia del Estado Mérida”.

A pesar del decreto y de los castigos a que eran sometidos aquellos que a duelo malograban a su oponente, el juego del garrote no desapareció. La enseñanza se transmitía en familia, ya que para esa época no había otros métodos de defensa personal para protegerse, y no se enseñaba a cualquiera, razón por la cual estos conocimientos fueron transmitidos muy secretamente, pasando de generación en generación en grupos familiares.

En otra fuente de respeto, titulada **"La Leyenda del Pelón Gil"**, el autor Rafael María Rodríguez López, escribe una biografía del **Dr. José Espiritusanto Gil (1821-1891)**⁵, nacido en Barbacoas del



Defensa con tapa en posición de rodillas

Distrito Tocuyo (Municipio Morán) el 9 de Junio, hijo del teniente corregidor y juez de paz, **Juan Antonio Gil** y de **Doña Dominga García Cortés** (hija de inmigrantes Canarios). Refiriéndose a las condiciones físicas del Dr. Gil, afirma que era "de agilidad adquirida en la juventud aprendiendo **el manejo del garrote de araguaney**, palo amarillo o vera, y el ejercicio de la espada en el servicio voluntario en los cuarteles y campamentos". Numerosas descripciones de familias de Barbacoas cuentan que el Dr. José Gil aprendió el manejo del Garrote en El Tocuyo, lugar donde realizó sus estudios desde 1835 hasta 1838⁶, marchándose más tarde para Caracas donde concluyó su labor, graduándose en el año 1844 de Doctor en Jurisprudencia. Allí en Caracas, de acuerdo al Prof. "Chiche" Guédez, practicó el manejo de la espada e intercambió conocimientos en el Juego de Palo con jugadores de garrote de la Guaira. Diez años después, él toma parte en el movimiento organizado con el designio de terminar con el gobierno personalista de los Monagas. "Volverá a tomar las armas accidentalmente para su defensa personal", así lo señala el **Dr. Carlos Felice Cardot**. "En El Tocuyo

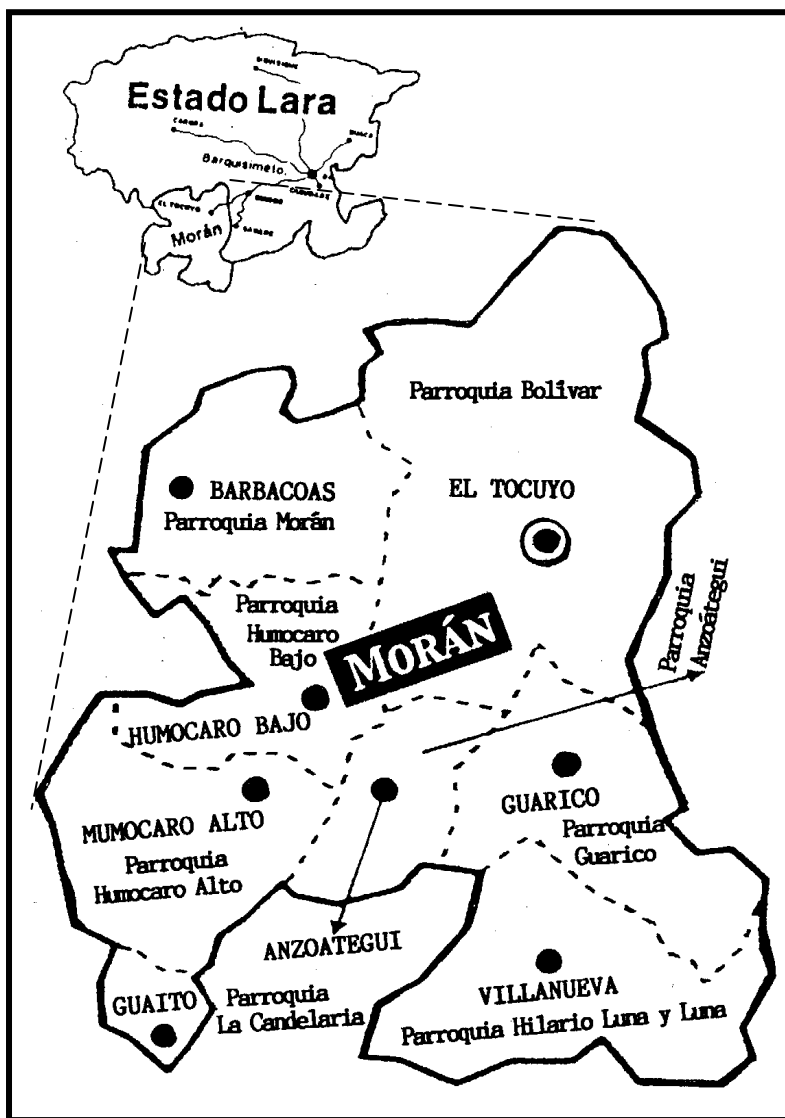
fue factor de progreso y de armonía ciudadana. Se vio rodeado del respeto y aprecio general".

Posteriormente en el año 1865*, de España (**Islas Canarias**⁷) llega a El Tocuyo, un experto en la Esgrima de Espada de nombre **Juan José Venero**, quien 20 años después entrenaba con un Inglés en el puerto de "La Ceiba" del Lago de Maracaibo. En sus diversos viajes, fue acompañado por su hijo mayor, el joven **León Valera** (1868 – 1964), a quien le enseña algunas técnicas de defensa con palo y estocadas con espada. León Valera, además del aprendizaje con su padre, practicaba algunos palos que había visto en los enfrentamientos entre jugadores tocuyanos. Conocimientos que fueron la base para asimilar varias clases de un método de juego de palo, que un inglés en agradecimiento por haberlo salvado de un pozo de la playa donde se estaba ahogando, le enseñó en varios viajes, que junto a su padre realizó al puerto de "La Ceiba" del Estado Trujillo. Conocimientos que más tarde une con su experiencia anterior, que aprendió de forma natural, viendo a los viejos maestros en los encuentros o riña con palo. Durante la celebración de una promesa a San Antonio en el Caserío Guajirita, León Valera en defensa a su hermano y compadre **Erasmo Mejía**, le coloca un cuchillo en el cuello a **Juan González**, famoso jugador de garrote y reconocido



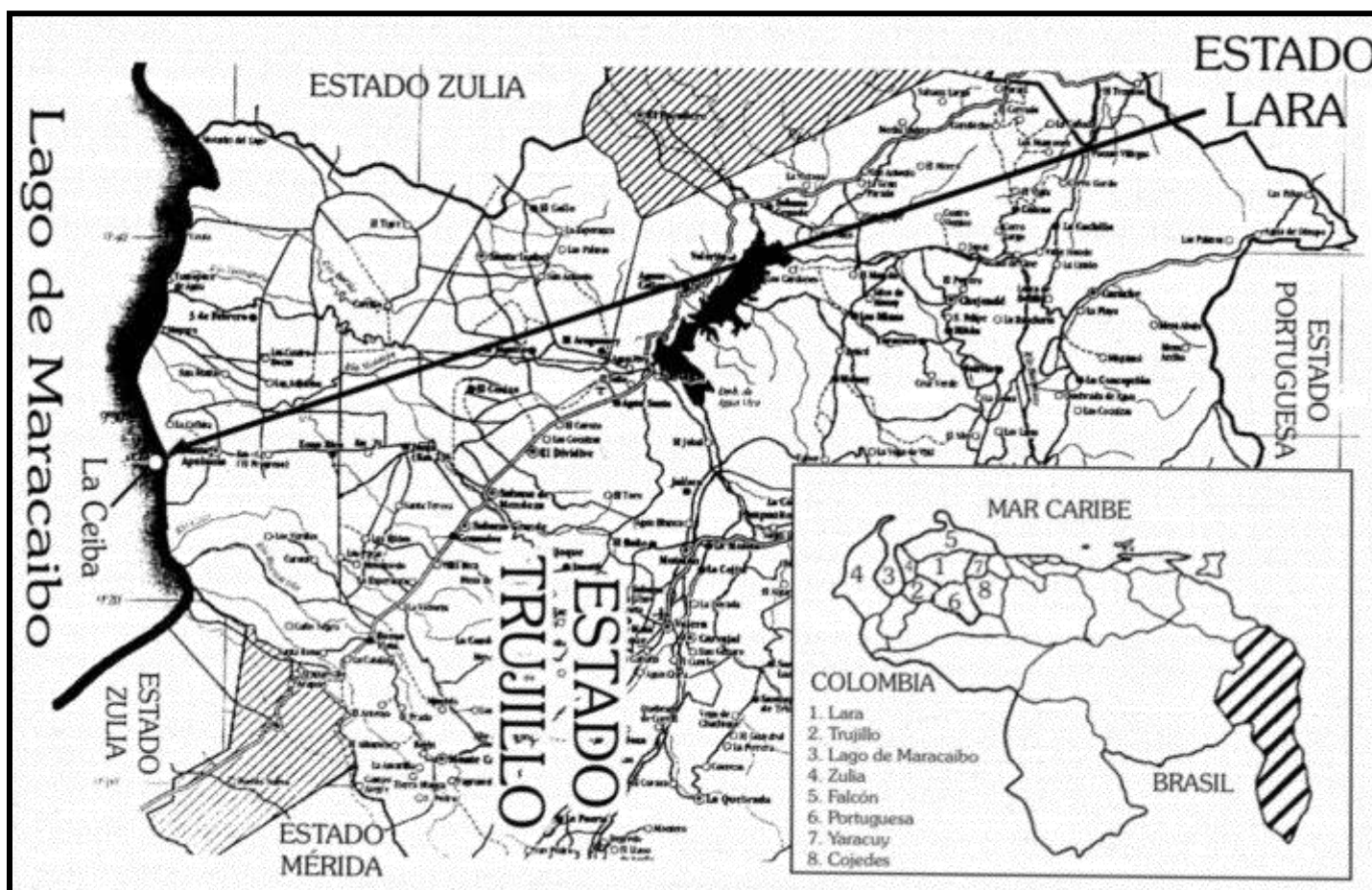
El Maestro Canario Juan José Venero, padre de León Valera

Capitán Mayor de los “Sones de Negro” de “Los Hornos” de El Tocuyo. Todo comenzó porque Erasmo había pasado el quicio⁸ con intenciones de jugar algunos palos en “La batalla”, situación que molestó al maestro Juan, quien estaba listo para dar comienzo a la promesa. “¡Un paso más!”, le dijo Juan a Erasmo, nos cuenta el octogenario José Felipe Alvarado, “...y se lleva dos palos por las costillas”... Erasmo que no era batallero, pero si un zumbador de palo (un guapo), se queda parado en el quicial⁹ en una postura de llamada, en un reto definitivo (postura en “L” con pie izquierdo delante), la cual fue comprendida por Juan González. León Valera que conocía las intenciones de su hermano, evitó la salida de Juan, colocándole la punta del cuchillo en la garganta, la cual se fue rompiendo debido a la gente que empujaban desde adentro y a la presión que con el brazo desde la “vergüenza”¹⁰ hacía León Valera empuñando el cuchillo con la mano izquierda. “No empuje y quite el garrote del listón”, le decían a León la gente desde adentro, al ver que gota a gota se mojaba el liquiliqui de sangre. A lo que les respondió: “Yo no empujo, sólo sostengo el cuchillo y el garrote para evitar que mi hermano se lleve unos palos”. Jugada de León Valera que salvó a Erasmo, ya que Juan González era un gran Jugador de Palo. Esta actuación molestó a Don Juan Venero, tan pronto le dieron las quejas. Ese mismo día, en horas de la tarde manda a buscar a su hijo León Valera y entre reclamos, regaños y consejos le hace entender que los verdaderos hombres (caballeros) no deben usar cuchillo para

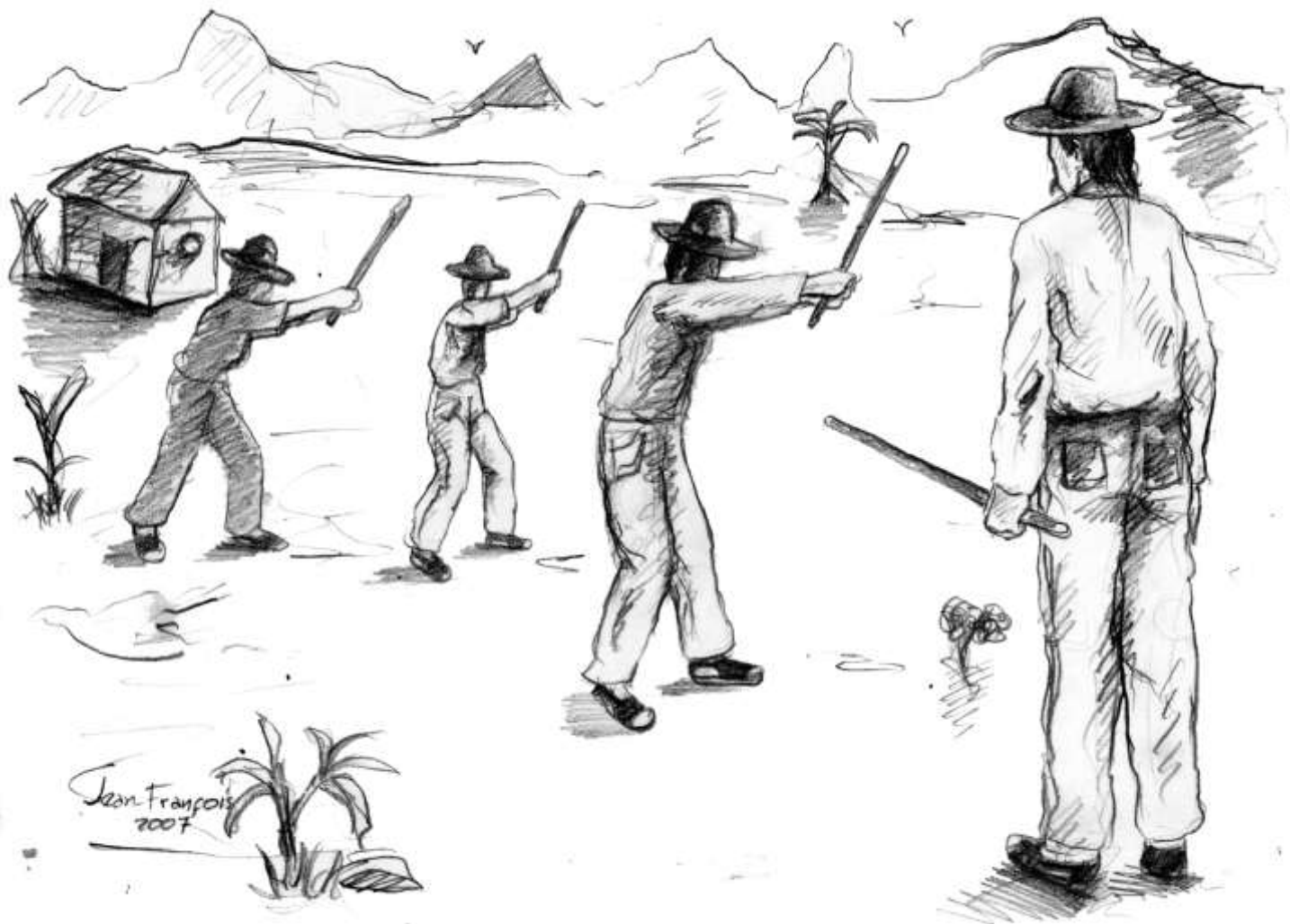


Mapa del Municipio Morán, capital El Tocuyo

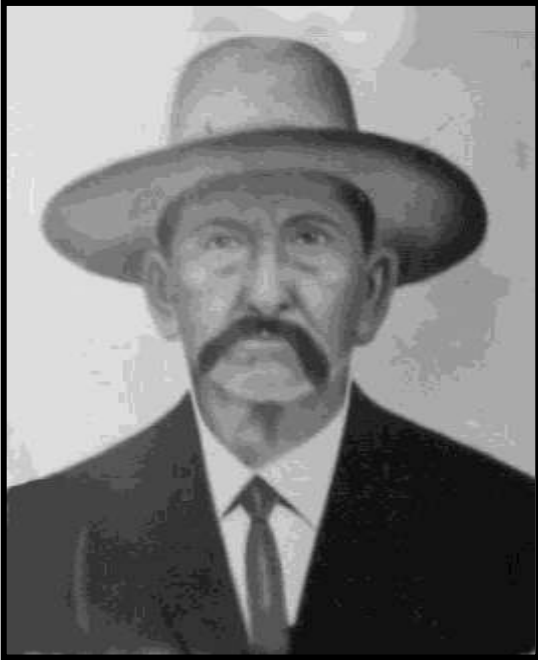
humillar y vencer a las demás personas. Entonces es cuando el joven León le solicita que le enseñe a manejar la espada, la cual le fue negada por su padre; pero a cambio le enseña un juego de palo corto que había aprendido como defensa personal en las Islas Canarias. De acuerdo al maestro Domingo Escalona, años más tarde, Juan González se enfrenta en un duelo a palo limpio con el maestro León Valera en el caserío Santa Rita, solicitando disculpa por la ofensa que había recibido en Guajirita. “Esto no le salió bien”, señala el maestro Domingo, ya que en varias ocasiones Juan intentó con caídas, derrumbarlo al suelo; pero no lo logró, ya que el maestro era más hábil y conocía varias batías.



Ubicación geográfica del Puerto de “La Ceiba” del Estado Trujillo en el Lago de Maracaibo



Entrenamiento del Juego del Palo, dirigido por el maestro León Valera en el caserío El Molino de El Tocuyo



1. El Maestro León Valera (1920).
2. Casa (Patio de Juego de El Molino)
3. Antigua casa (ruinas) con una arboleda de frutas, donde el maestro León Valera vivió y enseñó el Juego de Garrote desde 1920 hasta el año 1964.

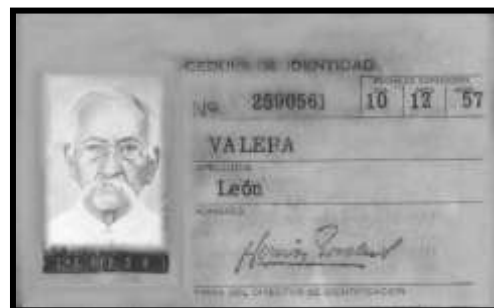




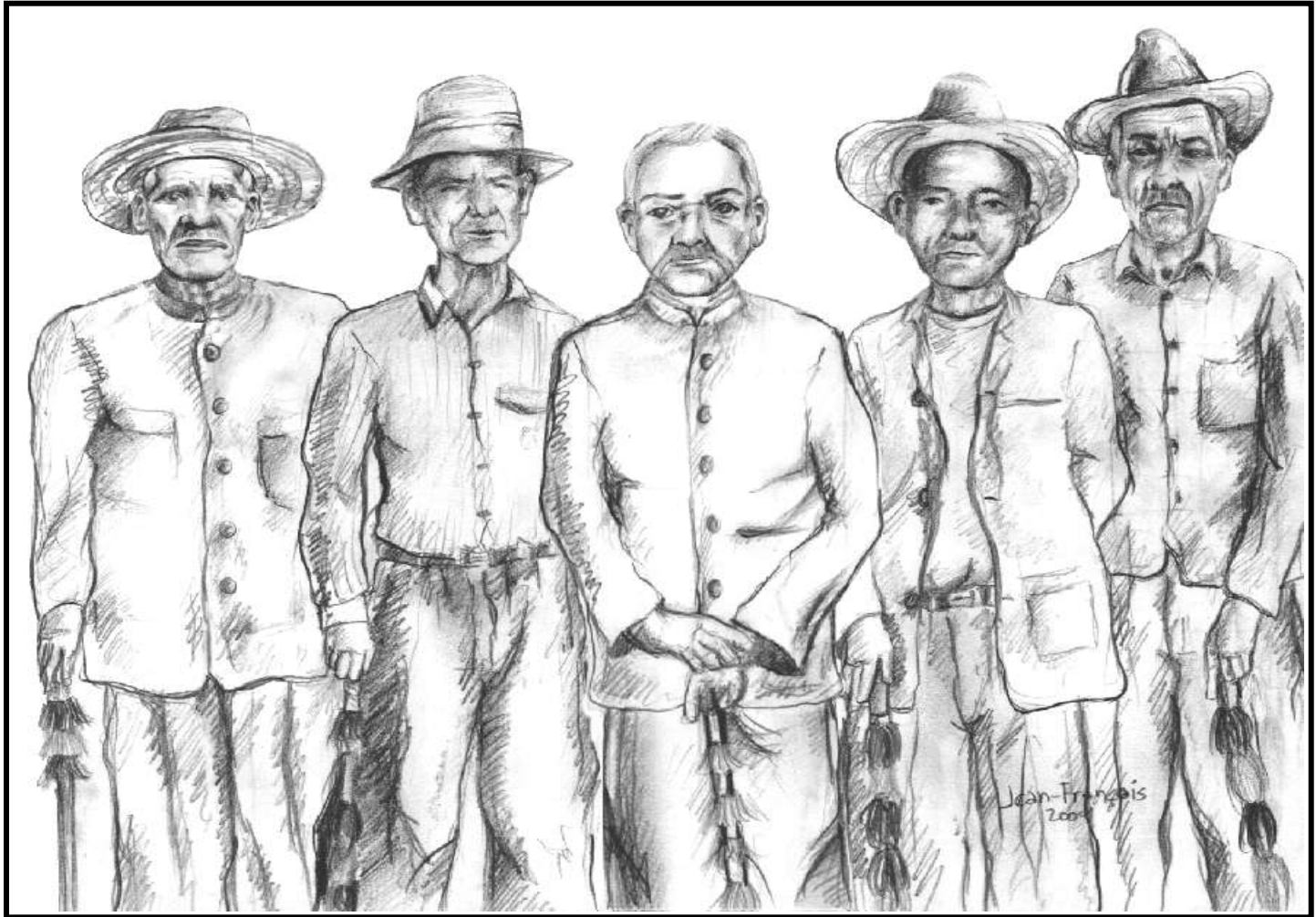
El gran maestro padre del garrote León Valera, fundador de la "Escuela de las Siete Líneas", sosteniendo un garrote (con siete botones) en compañía de su sobrino Concepción Lucena y su alumno Domingo Escalona (1945)

“Dos años antes, cuando yo nací (1908-1996), de acuerdo a la cédula”, cuenta el maestro **Domingo Escalona**, “El maestro León Valera me dijo que el **General Montilla**¹¹ lo mandó a buscar para una reunión en las montañas de Guaitó, pero no lo encontraron, ya que el maestro León unos días antes se había ido para un pueblo del Zulia, donde trabajó durante tres años. Muchas fueron las cosas que él aprendió, gracias al juego del garrote que por defender su vida fue obligado a usarlo contra varios peleadores de Maracaibo y de Falcón. Recuerdo que cuando yo empecé en el año 32, al día siguiente nos fuimos para un escondite dentro de la misma hacienda muy cerca del río donde él enseñaba. Allí me encontré con **Fortunato Pérez, Juan Pablo Lucena y Rafael Valera**, y entre las cosas que nos dijo, fue que nosotros no somos los primeros que él enseña. Que él cuando se vino del Zulia enseñó a varios tocuyanos, pero que no podía decirnos sus nombres por cuestiones de honor¹², y que en Maracaibo desde 1906 hasta 1909 (gobierno de Juan Vicente Gómez) él enseñó algunos palos del Juego que había aprendido de su padre **Juan Venero**. El me dijo en varias ocasiones, cuenta el maestro Domingo, que su padre sabía jugar palo, y que lo había visto con gran habilidad defenderse contra un hombre armado con machete. Fueron muchos los amigos zulianos y falconianos que dejó el maestro León cuando se vino para El Tocuyo”, continúa el maestro Domingo: “él sabía muchas mañas que había aprendido de los Jugadores de Palo de El Tocuyo, pero que las batías (caídas) las aprendió con unos amigos del Estado Falcón que vivían en Maracaibo y a quienes les enseñó a defenderse con palo. Ellos y los zulianos fueron los primeros alumnos del maestro León Valera que conocieron el Juego del Palo Tocuyano y lo enseñaron a otras personas”.

* El 15 de Octubre de 1865 murió en Santiago de Chile el escritor y educador venezolano **Don Andrés Bello**.



Documentación del Maestro León Valera
 Fecha de Nacimiento: 30 – 10 – 1868
 Altura:1,73 Cabello: Cano Ojos: Pardos



El Gran Maestro Padre del Garrote León Valera y sus alumnos: José de los Santos Pérez, Domingo Escalona, Juan Yépez y José Felipe Alvarado

Tan pronto retorna a su tierra natal, prepara a un amigo de nombre **Asunción Lucena**, a quien le enseña muy secretamente algunas técnicas del nuevo juego que él había logrado crear, después de la combinación del Juego de Garrote Tocuyano, Juego del Palo Canario, Juego del Palo Inglés y La Esgrima de La Espada. El maestro Juan Yépez, me cuenta que Asunción Lucena en varias conversaciones le dijo que jugar palo con León Valera, no era muy fácil, ya que él era muy exigente en las practicas y en cada clase le salía a uno con alguna marramuncia (algo distinto). “Recuerdo que me dijo que el maestro León guindaba pedazos de palos para que uno lo golpeará con el garrote, eso era verdaderamente una escuela para aprender a pelear”. Nueve meses después del entrenamiento, se presenta en El Molino, el día de las fiestas a San Antonio y solicita al Capitán Mayor Señor **Manuel Yépez**, que le permita jugar “**La batalla**” con su alumno Asunción. Primeros comenzaron la ceremonia, el Capitán mayor de garrote con un compañero de los Patios de apellido Fernández Luego invitaron a León Valera, quien por primera vez presenta su juego, algo distinto a lo ya conoció y desde ese momento el público y jugadores quedaron tan sorprendidos de la habilidad de este joven tocuyano, que su nombre comenzó a ser oído en todos los pueblos y caseríos del Distrito Tucuyo (Municipio Morán).

Muy cerca, y en la misma época el garrote se hizo sentir en manos del gran maestro **Martín Antonio Fernández** (1854-1964), alumno de un forastero de apellido **Reinoso**, natural de “Los Aposentos” de Humocaro Alto¹³. Conocido como “Cuarteo de Cinco Pisos”, este juego o riña con palo, cuchillos y caída fue pasando secretamente entre familiares y amigos muy nobles que por necesidad de proteger sus vidas, eran a veces obligados a usar estos conocimientos. Entre sus primeros alumnos se destacan “**Los Hermanos Vargas**”, muy especialmente **Juan Vargas**, curandero que a través de hierbas y oraciones le salvó a su hija **María de Jesús Fernández**, es a partir de este momento (1910) que en agradecimiento y por amistad Martín le enseña a los Vargas el “Cuarteo y el Perfil” del Juego y Riña con palo, técnicas que con habilidad y en defensa propia, el adolescente Roberto, aplicó en contra de un hijo del General Leonidas Morillo en una pulpería del caserío “El Regalo”.

“Esa muchacha que curó Juan”, nos cuenta el maestro **Rufino Antonio Márquez Fernández**, “era mi madre, que al igual que mi abuelo nació en “El Cercao” de Anzoátegui (Municipio Morán), donde conoció a mi padre **Juan Bautista Márquez**, a quien yo a los 16 años de edad le enseñé el Juego del Palo de mi abuelo”. Con una sonrisa de satisfacción, el maestro Rufino a sus 86 años, recuerda sus vivencias y nos dice: “Yo empecé a “jugar”, y digo a jugar, porque yo era un niño de 8 años y muy quedao (tímido); pero gracias al respeto de mi abuelo y a los chaparrazos que me obligaban a brincar, yo me movía como un rayo y pocas veces me conseguían”.



Los maestros Manuelito Lucena (Tocuyano) y Jesús Azuaje (Sanareño) en plena demostración del Juego de "La Batalla" en Sanare 1929.



Batalleros de Curarigua de la talla de Mano Pancho (Ildefonso), hacen una demostración durante la procesión a San Antonio en 1957.

A los 13 años de edad, Rufino Márquez acompaña a su abuelo (75 años) hacia "El Cauro", donde es recibido por **Gregorio Agüero** quien los lleva a "Santo Cristo" y les presenta a sus hijos Goyo y Lino Agüero, quienes habían recomendado al maestro Martín Fernández al General Gabaldón, para preparar a su gente y con garrote enseñarles los tiros con machete que se requieren para una buena defensa en los enfrentamientos. "Fue allí en "Santo Cristo", la primera vez, en 1929", nos cuenta Rufino, "que oí hablar del maestro León Valera y de otros jugadores de El Tocuyo que habían enseñado a los hermanos Reinosos y al famoso "**Mano Lan**" (Froilan Torrealba) a manejar el palo y el cuchillo. Los hombres que sabían la riña con garrote, eran muy respetados por los Generales de La Revolución, y quien hablara de algunos de ellos, tenía que frenar la lengua para no llevarse un palo en la oscuridad de un camino".

"La primera vez que él enseña públicamente, recuerdo que jugaba palo con Pastor Pérez en Las Quebraditas", cuenta Rufino, "nos habló de los hermanos Vargas y lamentó la muerte del médico, como él le decía a Juan Vargas. Allí estaban sus hijos Lorenzo, Justiniano, Crispín, Cruz y José Fernández, a quienes nos llevó para un asentamiento indígena de Guapa a enseñar el Juego del Palo a unos amigos que había conocido en El Cercao".

En "Alemania y el Bloqueo Internacional de Venezuela" 1902/1903, Holger H. Herwig y J. León Helguera, señalan lo siguiente: "Se calculaba que el ejército poseía tan solo unas setenta piezas de artillería moderna, treinta mil rifles mauser y nueve mil remington. Sin embargo, el ejército pocas veces practicaba con sus rifles y aparentemente preferían combatir cuerpo a cuerpo con machetes; las mejores tropas según el Bendletrarse, eran "Los Andios, con su alta proporción de sangre india". Todo comienza con un **ultimátum** que el presidente **Cipriano Castro** lee el día 08 de diciembre de 1902, en el cual el ministro alemán Von Pilgrim Zalzati y su colega británico W.H.D. Haggard, exigen al gobierno de Castro la inmediata cancelación de 160 millones de bolívares, deuda que señala el escritor Américo Fernández en "**Cronología de Venezuela**", "resultaba demasiada abultada de acuerdo con su capacidad de ingreso", cuyo presupuesto anual era de 37 millones de bolívares.

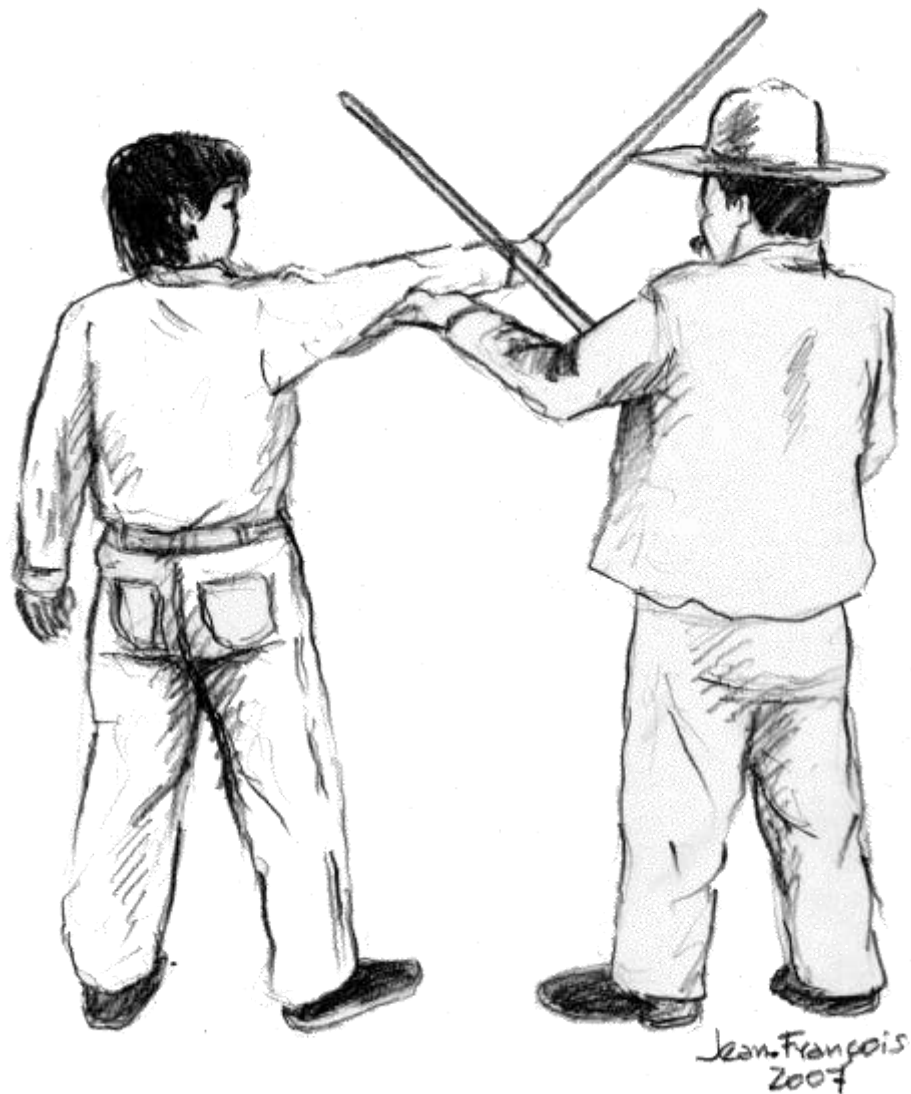
Después que los barcos de guerra que bloqueaban los puertos abrieron fuego, el pueblo reacciona siguiendo a Castro y se ponen en pie de guerra contra los invasores, quienes poco se enfrentaban cuerpo a cuerpo, ya que desconocían la forma de combatir de los criollos. De acuerdo a las conversaciones que sostuve con el centenario Baudilio Ortiz y su sobrino Clemente Ortiz, "para pelear con machete", dice Baudilio, "primero se debe por lo menos conocer los tiros a través de los movimientos básicos de la pelea con palo. Se debe tener mucho valor y respeto al enemigo, y digo respeto porque uno no sabe lo que él sabe sobre pelea. Cuando yo estuve trabajando en cuestiones de construcción en Puerto Cabello", continúa narrando el maestro Baudilio, "por allá en los años treinta, conocí a varios negros que jugaban palo, y ellos me contaban que sus padres que eran

peleadores con palo, y que en la época del presidente Cipriano Castro habían participado en varios combates cuerpo a cuerpo contra los extranjeros insolentes que abusaban de nuestra mujeres y burlándose, decían que ellos eran dueños de Venezuela”. La mayoría de la gente que participó en esta guerra contra Alemania, Inglaterra e Italia (Diciembre 1902 – Febrero 1903) eran conocedores del tradicional Juego de Garrote Venezolano. Conflicto éste, que se ocasiona por el bloqueo que estas potencias implementan en contra de nuestra nación, la cual para esa época contaba con dos millones quinientos mil habitantes, quienes enardecidos por el hecho bárbaro, atienden la proclama patriótica de Castro: “Venezolanos ¡La planta insolente del extranjero ha profanado el sagrado suelo de la patria!”. Respaldándolo con mensajes de solidaridad y uniéndose el pueblo con el ejército para enfrentar con rifles Remington, machetes y palos a los invasores que habían declarado la guerra.

Buscando los orígenes de este vernáculo Juego del Palo, he recogido algunos datos de otro personaje que vivió entre las últimas décadas del siglo XIX y los primeros años del siglo XX. Se trata de un **General** de apellido **Pacheco**¹⁴, que todo lo arreglaba con el garrote. No porque haya sido un diestro en el manejo del palo, sino por el grado de autoridad que representaba y que difícilmente alguien se atreviera a enfrentarlo. Así nos cuenta el octogenario **Santiago Pernaleté**: “Hay dos juegos pachequeros, pero el segundo fue el más conocido, ya que se dice que el General Pacheco, lo que hacía era echar palos a los pendejos”. De esta historia, también nos cuenta el maestro **José Castillo “Chupano”**, que un jugador de palos de nombre **Víctor Guédez**¹⁵, se hizo muy amigo del General Pacheco, después que éste le defendió de la muerte que era segura, contra tres peleadores a cuchillos. Su maestro y amigo **José Antonio González**, compañero de juego de Víctor Guédez, nos cuenta “Chupano”, le dijo: “que después de esta pelea, ellos se enseñaron todas las marramuncias que conocían sobre caídas y defensa contra cuchillos y machetes, y hasta enseñaron a otras personas”. Pero el garrote no se quedó allí, y Víctor Guédez tampoco. El maestro **Domingo Escalona** me contó, que en los años 40, él vio repetidas veces a un señor mayor jugar Palo Pachequero, y el maestro **León Valera** le dijo: “que ese jugador era de ayer y de hoy, que era nada más y nada menos que “El Señor” Víctor Guédez, discípulo de **Juan González** y de **Juan Crisoto Castillo**”, maestros de gran reputación en “Los Hornos” de El Tocuyo, ya que ambos fueron Capitanes Mayores del Tamunangue.

Es importante destacar que la introducción de estas danzas conocidas como “**La batalla**” es un duelo a garrote entre dos hombres, a quienes se le denomina “**Batalladores**” o “**Batalleros**”, únicos autorizados para solicitar a San Antonio, a través de las varas (Garrotes o Varas del Tamunangue), el permiso para iniciar la promesa. En un artículo escrito por el poeta **Alcides Losada**, publicado en Junio de 1922, encontramos que “**La Batalla**”, es un juego de garrote ejecutado entre dos hombres. “En estas partes del baile los tocadores del tambor no se sientan sobre estos, como en las otras, sino

que los ponen sobre sus hombros a la manera de los indígenas del Nyanza, cuando inician sus danzas guerreras en el corazón de África, bajo el sol bravío que hace brillar los cuerpos de ébano, esbeltos y desnudos”.





Demostración de jugadores de garrote en la Casa de la Cultura de El Tocuyo.

El juego de garrote como inicio de los sones del tamunangue es algo excepcional, porque aquí se destacan aquellos individuos en un juego más que todo artístico, para darle colorido a estos festivos que se denominan "La batalla". Así nos lo relata José Nemesio Godoy: "pocos se ven aquellos hombres que llevan magistralmente una secuencia al son del canto que ya casi está extinguido, aunque esporádicamente aún se mantienen en vigencia en las regiones de El Tocuyo, Curarigua y Sanare. Quibor y en las demás partes del Estado Lara¹⁶, no lo aplican como fue su origen. Los músicos cantores comenzaban el canto de "La batalla" con la correspondiente "fuga" (su mente lo cantan en El Tocuyo y en Sanare) y dos personas de esta clase de juego le dan inicio en el siguiente orden: 1. presentación, 2. flores, 3. juego de malicias, 4. palo tendido. Colocados al pie de la imagen de San Antonio, sin mucho protocolo y con toda sencillez, los batalleros portan en sus manos los garrotes, esperando la oportunidad para el juego". Es importante señalar que entre las informaciones que he recogido, como por ejemplo las del maestro José Antonio Colmenares de la parte alta de la quebrada de Sanare, a los jugadores de los barrios pobres como: "El Calvario", "Los

Hornos" y "La Vaquera", eran conocidos como: **"Jugadores de Barrio Abajo"**. Mientras los ricos como: "Los Giles", "Los Garmendia", "Los Tamayo" y "Los Colmenares" se les conocía como: **"Jugadores de Barrio Arriba"**. Entre los estilos o juegos de palo de esa época, podemos señalar los siguientes: Juego de "Las Siete Líneas", Juego del Perfil, Juego de "La Huida", Juego Redondo, Juego de "La Herrada", Juego de "La Carretilla", Juego de "Los Cinco Pisos Rebatíos", Juego de Tapas, Juego de la lanza, Juego de machete, Juego de cuchillo y Juego del mandador. Una de las escuelas de palo que los ricos y "los guapos" de esa época (1920) respetaban, fue **"La Lomo e' Perro"** de los Sánchez, que funcionaba en "Los Tres Brazos" de la quebrada de Barrera, donde religiosamente todos los años se celebraban promesas en honor a San Antonio. Allí era un sitio de encuentro entre jugadores de palo de casi todo el Estado Lara, muy especial de Chabasquen, Sanare, Curarigua y El Tocuyo. El investigador **Eduardo Sanoja**, autor de "Juego de Garrote Larense" afirma que: *"El Juego del Garrote lo identifica mucha gente en Lara con la batalla del Tamunangue, cuando en realidad, la batalla son técnicas del Juego de Garrote incluida en la danza; pero el Juego de Garrote tiene vida propia, aparte del Tamunangue"*. Yo fui varias veces a las promesas de Los Sánchez, nos cuenta José Castillo, y casi siempre se formaban brollos entre jugadores de palo que a veces salían con la cabeza rajada a garrotazos.

En la obra **"Uno de los de Venancio"** (1924), el autor **Alejandro García Maldonado** relata una aventura vivida por tres personajes en **"El Saladillo"** de Maracaibo, quienes usaron en la contienda una **vera amarilla**, un **guayabo** y un grueso **garrote** de puño de plata. "Aventura" es el título del capítulo del cual citaré a continuación algunos párrafos donde se destaca la hazaña de **Miguel** y su maestro el zambo **Matías** contra el famoso **Golondrino**. "De allí en adelante nos lanzaremos a plena aventura", dice Miguel: "Voy armado de una buena vera, amarilla y lustrosa, y el bolsillo del pantalón se me abulta con una navaja rabona que he querido llevar con reserva, por si es necesario usarla en caso de apuro".

"El largo **Hermócrates** es uno de mis compañeros. El otro es nada menos que mi maestro de esgrima maderera, el zambo Matías en persona... Para él, guapo y tirador de palo es una misma cosa...Una peinilla, oculta en una sucia vaina de cuero, pende de su hombro y un guayabo requemado, reliquia de su veteranía, tesoro de sus buenos tiempos, se balancea modestamente, a la manera de un bastón inofensivo, bajo su diestra negra y callosa"... Más adelante Maldonado continúa narrando que la pulpería de Tiburcio ha sido el sitio escogido por Miguel para la iniciación de estas andanzas saladilleras.



El Gran Maestro León Valera y su alumno Juan Pablo Lucena, hacen una demostración del Juego de La Batalla (1935).



Maestros sanareños jugadores de La batalla en un encuentro con palos (1958)



Los Maestros Baudilio Ortiz y Valentín Pérez hacen una demostración del Juego del Palo en "La batalla", en presencia de Yolanda Moreno. Caracas, 1959.

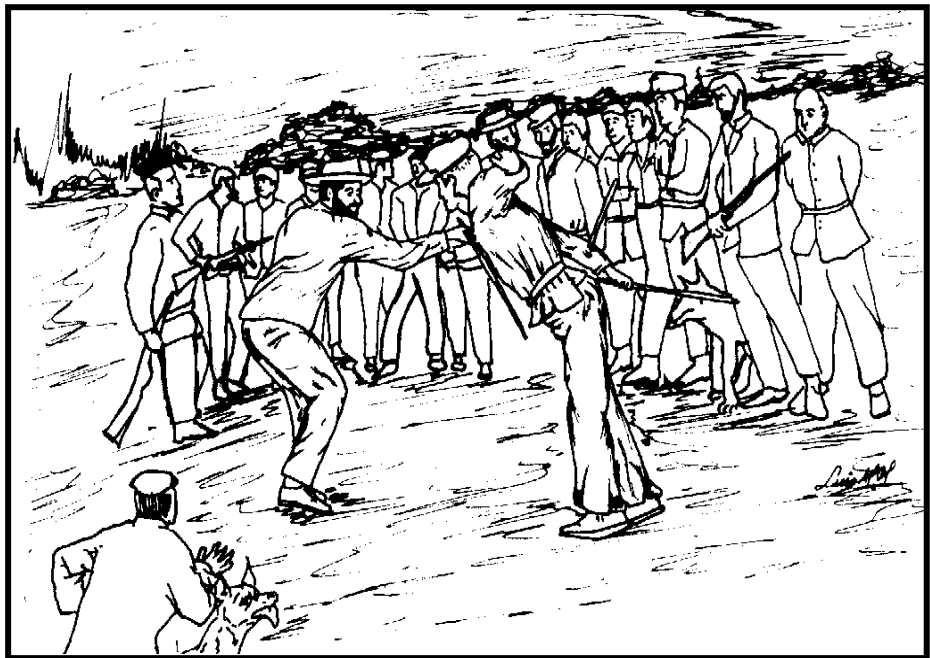
“Apenas he iniciado el ataque cuando me percato de que me las ha de haber con un maestro consumado. A pesar de mi rápida acometida el saladillero, con su garrote de puño de plata, ha ejecutado un quite admirable, sin esfuerzo aparente. Sus compañeros, como si obedecieran a una consigna, se retiran a un lado abriéndonos sitio. El saladillero ríe con tan insolente desdén que aumenta mi indignación y agresividad. Mi ataque es brusco, rapidísimo, lleno de decisión. Nunca me he sentido tan seguro de mí mismo. Tan pronto silba mi vera en trayectorias verticales como zumba en horizontales. Se oye un continuo golpeteo, a veces tan poderoso que parece un milagro que los garrotes no estallen con el recio choque, pero tengo plena confianza en la solidez del mío. Los gritos de rabia y las maldiciones de los compañeros del vencido me hacen comprender que tengo que afrontar un peligro mayor. Una “raja” de leña, de la que hay abundante provisión en la pulpería, cruza el aire rozándome la sien. La pelea se generaliza. El zambo Matías, con su guayabo requemado viene en mi ayuda. Se ha armado una barahúnda infernal. La voz aguda de Tiburcio resuena como un clarín en medio de la batalla. Estoy arrinconado por dos energúmenos que me atacan a la vez furiosamente, con intenciones siniestras que se retratan en sus feos rostros. Veo al zambo Matías, tranquilo como en una lección, abatir con el guayabo requemado a dos de sus contrarios. La luz se torna de pronto penumbrosa, vacilante”.

En 1926, el **General Vicencio Pérez Soto** (1883 – 1955) fue nombrado Presidente del Estado Zulia y para dicha misión solicitó ser acompañado por varios tocuyanos y sanareños, entre ellos se destacan: **Crispiniano Colmenares** (Padre), **Miguel Ángel Pérez** (El Payaso), **Santiago Sánchez**, **Pastor Pérez** (hermano del General Vicencio), **Vicente Lucena**, **Eduviges Fernández** y los jugadores de palo **Manuelito Lucena** y **León Valera**, quienes ocuparon los principales puestos del orden público. Allí nuevamente el maestro León Valera enseña el Juego de Garrote a los zulianos y muy especialmente a un grupo de la policía, quienes por varios años practicaron este método venezolano de la defensa personal. Como ambos maestros (Lucena y Valera) eran los responsables del orden público, “un indio (guajiro) con un machete desafiaba y ponía en peligro a otras personas”, me contaron los maestros Domingo Escalona y Juan Yépez, que Manuelito en defensa de su propia vida le dio un palo al indígena zuliano en la “boca del hígado”, causando a los pocos días la muerte. Esta situación obligó al General Pérez Soto, enviar de regreso a El Tocuyo al maestro Manuel, quién decide trasladarse a vivir en Sanare. Es a partir de esta época, que en Maracaibo surge el movimiento cultural “**Seremos**”, que apoyados por un “movimiento indígena” y más tarde por el propio General Pérez Soto, luchan por los ideales de la Patria, del arte y de la justicia.

En el mes de Abril de 1929, Los Tocuyanos comprometidos en las conspiraciones, marcharon hacia Guanare (Estado Portuguesa) donde les esperaba el **General José Rafael Gabaldón** para la célebre batalla que deja constancia de hazañas victoriosas en desigual combate contra el

numeroso ejército bien equipado del General Juan Vicente Gómez (1857-1935). Los inexpertos guerrilleros Tocuyanos, armados con garrotes y machetes se unieron al levantamiento que desde su hacienda en "La Fila del Tigre" (hoy Municipio "Andrés Eloy Blanco"), encabezaba el Coronel **Sandalio Linárez** (1881-1931) contra el Gomecismo, contando con el apoyo de los intelectuales y hombres progresistas de Lara, Portuguesa, Yaracuy y Trujillo. Para este levantamiento, fue solicitada la colaboración de varios expertos en el manejo del garrote, quienes viajaron desde El Tocuyo (León Valera) y Sanare (Martín Fernández), a enseñar con el garrote, varios tiros de machete a los revolucionarios: Gregorio y sus hijos Goyo y Lino Agüero, Agustín Linárez, Luís Felipe García, Rito Aguilar y Antonio Linarez (hijo de Sandalio), quienes en corto tiempo debían transmitir estos conocimientos al ejército de "**La Gabaldonera**". Una noche de este levantamiento armado, cuenta **José Felipe Alvarado**, "el Coronel Sandalio Linarez había seleccionado a un grupo de hombres jugadores de palos para una misión delicada, se trataba de la Toma de la Jefatura de El Tocuyo. Esa noche fue terrible y conocida como "**La noche que brillaron los Machetes**", pues todos los que estaban apoyando el levantamiento, debían estar totalmente desnudos para así saber quienes eran los enemigos. Allí el comandante Sandalio, los garroteros y un gran número de hombres armados con machetes y dispuestos a todo, se enfrentaron al ejército de Gómez, logrando que estos abandonaran a la ciudad de El Tocuyo".

Luego con la llegada de los **Canarios** y su integración a la agricultura comienza el intercambio cultural de ambos pueblos, muy especialmente en las tradiciones populares. Es allí cuando nuevamente el Juego de Garrote Tocuyano **recibe otras influencias**. Se debe a un jugador de palo corto, conocido como "**Temeré**" Pacheco, a quien se le acredita haber derrotado a varios oponentes en contiendas de



Entrenamiento con garrote para utilizar el machete en los enfrentamientos de las guerrillas venezolanas.

dificultades, logrando ocupar un puesto de honor entre los jugadores de esa época, quienes más tarde denominaron su método como **"El Juego Pachequero"**. Entre los jugadores más conocidos se destaca el famoso maestro **Juan Yépez**, mejor conocido como **"Juan Catorce"**, alumno de **Juan Crisoto Castillo** quien fue gran amigo y alumno de Teméré Pacheco, maestro del Palo Canario. Este juego fue muy conocido y respetado gracias al maestro Juan, célebre por su habilidad para defenderse sentado en una silla y acostado en el suelo. Su entrenamiento se basaba en técnicas de defensa contra cuchillo y garrote, debido a que fue atacado y por poco pierde la vida al recibir catorce cortadas en su cuerpo.

INTELECTUALES TOCUYANOS

Desde los años 20 hasta la década de los 60 que apoyaron
El Tradicional Juego de Garrote Tucuyano



Gral. Vicencio Pérez Soto



Poeta Alcides Losada



Maestro (Poeta) Roberto Montesinos

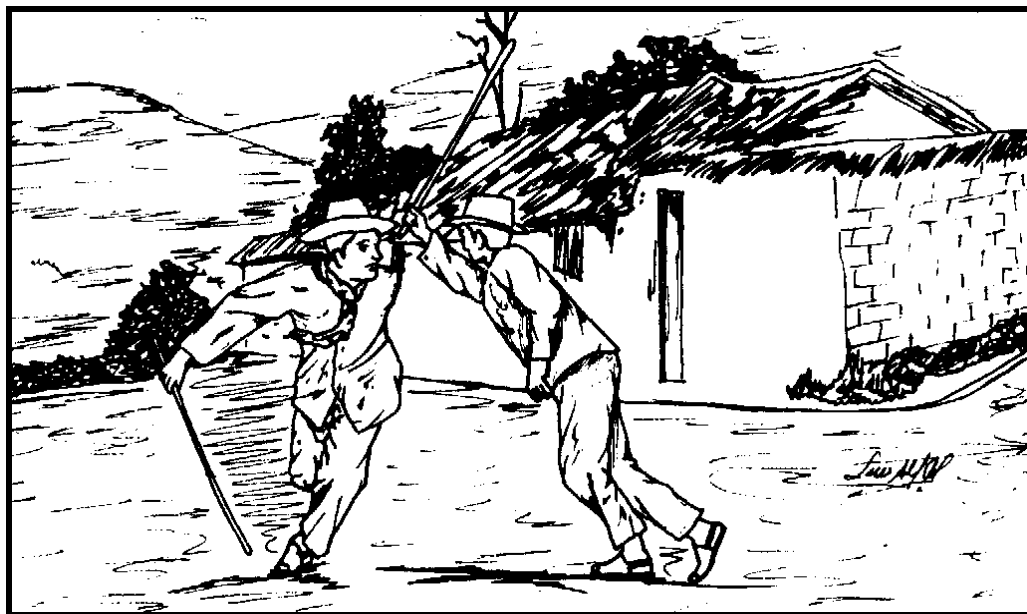


Escritor Dr. Carlos Bujanda Yépez

Esta escuela tradicional del Juego de Garrote, ha sido señalada, en textos históricos de El Tocuyo, por ser algunos de los intelectuales de esa época aficionados al juego de Garrote. El Dr. Carlos Bujanda Yépez, autor de la obra "**Crónicas de la Ciudad Madre**", escribe sobre esta escuela tradicional que existió en los hornos de El Tocuyo, lo siguiente:

"A las cinco de la tarde llegaban al patio de la **Casa de la Nigua** estudiantes del Colegio Federal y personalidades como **Roberto Montesinos, Alcides Losada y Manuel José García**, y luego se presentaba jadeante Juan Catorce, dirigiéndose a la tinaja de la horqueta a tomar agua fresca, y seguidamente iniciaba lo que podría llamarse la etapa teórica del curso: "...porque han de saber que hay que aprender a defenderse de tanto bicho maluco...", luego ordenaba al discípulo de turno colocarse frente al él, verara en mano, en posición correcta que debía cambiar rápidamente cuando mudaba la suya, de tal manera que si el aprendiz era tardo en el movimiento de los pies, recibía un golpe de "verara" en la cabeza, "pá que no se duerma", como decía el maestro, advertencia ésta que el poeta Roberto Montesinos, con su fina ironía, calificaba de "lo más avanzado en enseñanza

objetiva". Cierta tarde, en que la audiencia era mayor que de costumbre, alguien le pregunta a Juan Catorce por qué se había dejado apuñalear sin defenderse siendo todo un maestro; y éste le contestó, con mal disimulado disgusto, que de no haber estado dormido ni un solo pelo le hubiera tocado ese bellaco!; y para demostrarlo y conservar su prestigio se acostó en el piso del patio y ordenó a uno de sus más aventajados discípulos que le "cayera a palos", lo cual fue cumplido de muy buena gana... pero Juan Catorce salió ileso de la espectacular prueba, porque con asombrosa rapidez se incorporó, desarmó a su atacante y le dio una aparatosa caída que arrancó estruendosas carcajadas a la concurrencia". El juego de garrote llegó a ser entre los tocuyanos una generalizada defensa personal, sumamente efectiva, basado en reglas que debían observarse estrictamente con pena de serias consecuencias".



Duelo a palo entre dos jugadores de "El Molino" de El Tocuyo durante los años 20 del siglo XX.

En otra fuente, que vale la pena señalar, el escritor curarigüeño Dr. Rafael Domingo Silva Uzcátegui, autor de *"Barquisimeto, Historia Privada, Alma y Fisonomía del Barquisimeto de Ayer"*, nos cuenta que: *"Dice Carrasco que al poco tiempo se formó un grupo de aficionados criollos a la acrobacia e hicieron una especie de circo en el solar de la casa de un famoso jugador (esgrimista) de garrote, el maestro Asunción Álvarez. En ese mismo solar del arco, tenía el maestro Asunción una*

escuela para enseñar a jugar garrote, o sea, la esgrima del garrote. Ha sido tradicional en el pueblo del Estado Lara el juego de garrote. Siempre ha habido en Barquisimeto, como en las demás poblaciones principales de nuestra región, buenos maestros de ese deporte, que han ido transmitiéndose de generación en generación sus conocimientos en ese arte de la defensa y el ataque”.

“Aprenden a manejar maravillosamente no sólo el garrote, sino también el puñal, de tal manera que a un buen jugador es sumamente difícil dar una estocada y si el adversario no es un experto en eso el jugador lo desarma en el instante. Conocí también en Barquisimeto, cuando se hallaban en la plenitud de sus facultades, a tres famosísimos jugadores de garrote y excelentes personas: **Baudilio Ortiz, Pedro José Jiménez y Tomás Ortiz**. Los jugadores de garrote practican siempre donde no los vean los extraños, y a veces tienen reuniones a manera de desafíos con los mejores jugadores de otras poblaciones, con el fin de aprender nuevos lances”.

El maestro **José María Giménez**, fue otro de los grandes jugadores de garrote, que enseñaba en el Caserío "El Lamedero" vía Los Humocaros. Sus técnicas se basaban en trancar los ataques del contrario y golpear con la mano desocupada, conocido como "El Juego Trancaíto" (estilo de la oscuridad), destacándose por su gran habilidad sus alumnos: **Rafael Peraza y Jesús Peraza**, a quienes se les acredita haber derrotado a varios adversarios que juntos les atacaron con cuchillos y garrotes. A este juego o pelea con palo lo llamaban de "La Oscuridad", porque a un jugador de esta escuela era difícil ver que demostrara su habilidad durante el día. Uno de los últimos discípulos del maestro José María Giménez, me contó que el maestro Jesús Peraza cuando alguien le faltaba el respeto, esa misma noche o al día siguiente por la noche le esperaba y en plena oscuridad le desafiaba hasta obligarlo a pelear a palo limpio. "Este palo", me cuenta **Francisco Aguilar** (1914-2001), "es para que cuide y ponga reparo a su lengua y este otro que se lleva en la mano es pa' que aprenda a jugar". Era muy difícil conocer a un peleador de palo de esta escuela, ya que siempre se negaban saber jugar. Uno de ellos fue el propio Francisco Aguilar y su alumno **Pedro José Montesinos** quien junto a su hermano **Nicodemus**¹⁷ aprendieron las técnicas de este estilo trancaíto como un método de defensa personal por necesidad de salvar sus vidas. En el caserío "Los Patios", me contó el maestro Francisco Aguilar que Pedro Montesinos fue obligado en plena fiesta a pelear contra el juez del caserío que borracho abusaba de su autoridad, para darle a cualquier cristiano un buen palo. "Se equivocó", señala Francisco, "Pedro sin usar garrote lo hizo caer una y varias veces, ocasionándole graves aporreo, que motivó a Benjamín Araujo hacer la denuncia en la Comandancia de la policía de El Tocuyo", donde el maestro Pedro Montesinos se presentó, pero no fue detenido, ya que él no golpeó en ningún momento ni le faltó el respeto a la autoridad.



Pelea a palo entre dos jugadores en las afueras de las ruinas del Templo Santo Domingo en El Tocuyo

De acuerdo a las vivencias del reservado maestro Francisco Aguilar, el maestro **Rafael Peraza** (1898-1986) en horas de la tarde, cuando pocas personas visitaban su casa en **"Sabana Grande"**, ordenaban a sus alumnos iniciar el entrenamiento básico del Juego del Palo en el corredor. Pero cuando se trataba de "jugar" abiertamente, prefería que lo hicieran en el patio, donde él pudiera observar la habilidad, el valor y la calidad del juego. Las pruebas para saber si un discípulo de su patio era ya un jugador a nivel técnico, él debía pasar por el famoso **"Cuarto de la Oscuridad"**. Allí el maestro Rafael Peraza echaba al suelo el tamo de las caraotas y sosteniendo con una cuerda uno de los extremos del garrote lo dejaba caer para que generara ruido y el estudiante ataque con su palo hacia esa dirección. De esa manera, a los pocos minutos, uno que estaba parado en el centro se confundía y hasta a veces se desesperaba echando palos como un loco, y era cuando se dejaba oír muy suavemente la voz del maestro: *"Cálmese, cálmese, y sólo eche un palo hacia la dirección del*

ruido". A ese palo cuando se lanza en el preciso momento del ruido, se le conoce como **"El Palo Relámpago"**. Cuando se trataba de jugadores de palo propiamente, o sea, que eran familiares o amigos del maestro, usaba las cáscaras (vainas) de las caraotas que estaban totalmente secas, y en pocas cantidades las tiraba al suelo y con un palo largo (dos o tres metros), generaba cortos ruidos al tocar con la punta las cáscaras, lugar que de inmediato llegaba un palo, y que algunas veces con gran habilidad jugadores como **Jesús Peraza** lograban golpear la punta del palo largo y es entonces cuando el maestro Rafael Peraza les decía: *"Gato que no ve de noche, palo que llega a las costillas"*. Sin perder tiempo y terminando de hablar le atacaba hacia el pecho o espalda con una estocada, entrenamiento que duraba casi siempre más de media hora y con pocas palabras.

Es importante señalar que los maestros de esta Escuela de Garrote fueron formados para pelear con palos y contra cuchillos y machetes. Su entrenamiento lo realizaban muy escondidos y en horas difíciles de cumplir por cualquier persona. Es por estas razones que este estilo o juego del palo fue también conocido como: **"Juego al Cantar el Gallo"**, ya que los entrenamientos se iniciaban en la mañana, una hora antes de comenzar a trabajar en la hacienda de **"Sabana Grande"**, y en lugares o patios que sólo conocían los discípulos cuando empeñaban su palabra.

El maestro **Clarencio Flores** (conocido como "pecho peludo"), alumno del Coriano **Sablón Vásquez**, fue un hombre muy fuerte para trabajar y guapo para pelear con garrote. Una vez en Curarigua, me cuenta el maestro **Juan Cuicas**, un peleador de Atarigua de nombre Juan Manuel Suárez, armado con un machete y cuchillo atacó sin piedad a Clarencio con intenciones de matarlo. Este totalmente desarmado y seguro de sus conocimientos en la riña con palo, se defiende con gran habilidad; pero se descuidó y Juan le cortó de un machetazo el dedo índice, el cual Clarencio lo recogió del suelo y se lo lanzó en la cara, defendiendo un machetazo al cuello y agarrándolo por la fundillera, lo lanzo por encima de varias mesas, dejándolo por varias horas inconciente. Esta situación obliga a Clarencio junto a otros amigos a marcharse en busca de trabajo en los trapiches de las haciendas de Palavecino. Allí entre amigos trabajadores comienza a enseñar la defensa personal con palo, logrando poco a poco crea un "patio de juego" considerado como la primera escuela tradicional fundada en La Piedad, Municipio Palavecino (1930). Allí este experto, que nació en **"Las Palomitas"** de Aregue, logró transmitir sus conocimientos del Juego de Riña con Palo a varios discípulos, entre los cuales se destacaba **Gualberto Castillo**, quien continúa con la tradición aceptando entre sus alumnos a su compadre **Mercedes Pérez** (1918-2003) y a su sobrino **Ambrosio (Ramón) Aguilar**, quienes junto al investigador **Eduardo Sanoja** (alumno directo del maestro Mercedes Pérez) han logrado promover y difundir a nivel nacional este Arte Tradicional de la pelea con palo. Según el maestro Mercedes, su compañero y amigo **Martín Sequera**, contando su experiencia, explicó:



Los batalleros Isaías Mogollón y Ángel María Torrealba en compañía de los jóvenes Adrián Pérez y Rafael Castillo, pagando una promesa en San Rafael, Caserío de El Tocuyo (años 50).



César Mendoza con un tambor sobre su hombro, acompaña a los batalleros que llevan a San Antonio a la Iglesia de San Francisco (años 50).

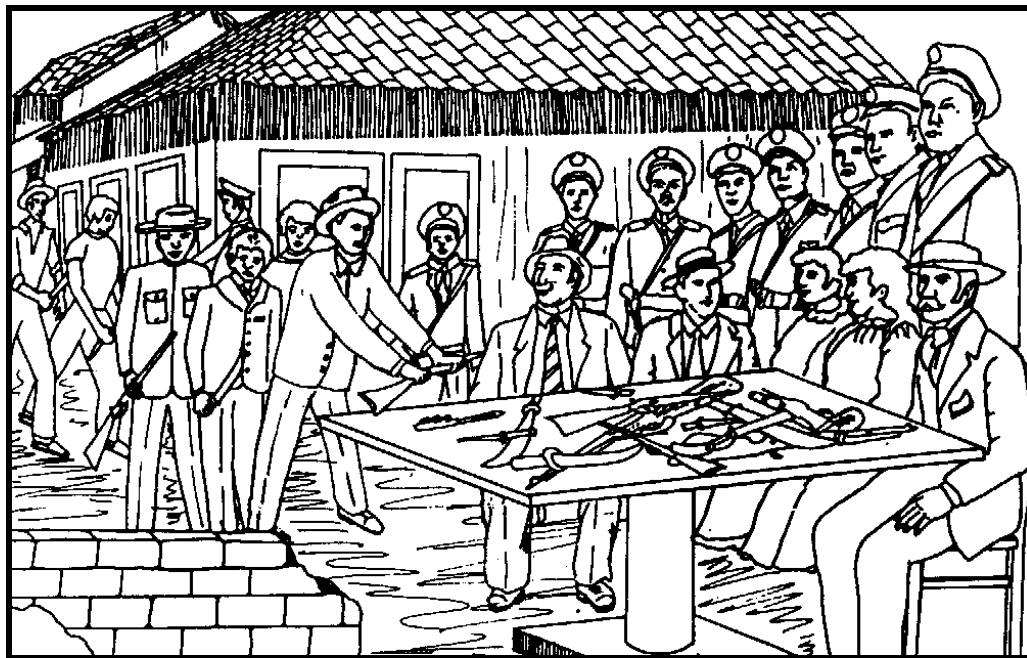
"Aquel tipo trae un garrote y viene mosca, efectivamente dice Martín, cuando se me acerca le saco ese leñazo, y ese hombre se me abre y se me cuadra, y me dice: **¡ah mundo mi Curarigua...!** ¿Qué hiciste Martín?, no... yo seguí, yo dejo a ese hombre quieto, si yo le eché ese palo, que él no sabe que intenciones llevó, como le voy a echar otro, cuando le tiro el primero y no se lo pego. Eso es para que usted vea, que el Juego de Garrote no es para buscar camorra con los demás, hay que mostrarse sereno y evitar los brollos".

El método del Gran maestro **Baudilio Ortiz** (1891-1995), fue conocido como el juego Legal o Arte y Maestría (Juego Pachequero), su fama fue reconocida a nivel nacional después de haber actuado con el "Conjunto Nuevo Tocuyo" en los actos de la "**Semana de la Patria**" y en el "**Gran Festival Folklórico**" celebrado en Caracas en el año 1948 con motivo de la toma de posesión del presidente constitucional **Don Rómulo Gallegos** (1884-1969)*. Así lo señala el historiador **Juan Liscano**: "Los integrantes del conjunto de Tamunangueros Larenses, pasaban de 40, entre mujeres y hombres, flor y nata de los mejores bailadores, cantantes y músicos de la región; sumándose a ellos, días después la presencia del **Sr. Baudilio Ortiz**, el más hábil esgrimista de La batalla de todos contornos donde existe la presentación de El Tamunague. La presencia de este popular ejecutante de la danza, dio un realce definitivo en las presentaciones del conjunto en las arenas del Nuevo Circo".

De estas escuelas o patios de juegos surgieron otras en diferentes caseríos y pueblos como: Los Humocaros, Barbacoas, Guarico, Sanare, Anzoátegui, Villanueva etc., cuyos maestros se marcharon contratados por hacendados, quienes conociendo la calidad de mano de obra, trasladan un gran número de peones para las haciendas de otros municipios, llevándose con ellos las tradiciones populares como: El Tamunague, La Zaragoza, El Golpe Tocuyano y El Juego de Garrote. Pero cabe destacar, que a finales del siglo XIX (1896), muchos tocuyanos expertos en el juego del palo se habían instalado en otros pueblos y ciudades de diferentes Estados, en busca de mejores sueldos, formando más tarde sus familias, a quienes les transmitieron sus conocimientos de defensa con palos. Entre estos maestros puedo mencionar a **Desiderio Guédez** (Manobello) de "El Palmar" y a **Julián Álvarez** de "Boro". El primero enseña a **Candelario Castillo** (1904-1972) de Sanare (1930), quien transmite el conocimiento a **Ramón Mateo Goyo** (1921-2002), maestro principal del Municipio "Andrés Bello". El segundo se instala en Barquisimeto (1930) y allí enseña a **Pablo Gilberto Cadevilla**, maestro que acepta como discípulo a **Félix García**, hoy considerado como el principal maestro del Municipio Iribarren. El Historiador **José Nemesio Godoy**, nos cuenta que "en épocas pasadas se originaban en las mayorías de los pueblos y campos los embrollos, principalmente en fiestas bailables y en otras parrandas, quizás porque ingerían bebidas alcohólicas de mala calidad (zanjoneros) o tal vez por la falta de una alimentación balanceada que llegaban hasta perder el conocimiento. De esta manera formaban grandes peleas, utilizando como única arma el **Garrote**, sin aplicar ninguna clase

de defensa, para estos casos, debido al estado de embriaguez. Aquí el comentario que se oía el día siguiente: Anoche hubo un **Palizón**, a que fulano de tal... muchos salían con aporreos graves que a través de los tiempos hasta se morían por recibir un mal golpe."

*En los años 20 Don Rómulo Gallegos visitó la ciudad de El Tocuyo y fue recibido por los escritores Roberto Montesinos, Edilio y Alcides Losada.



Autoridades del gobierno de Juan Vicente Gómez, recogen todas las armas del pueblo lareense (1908-1925)

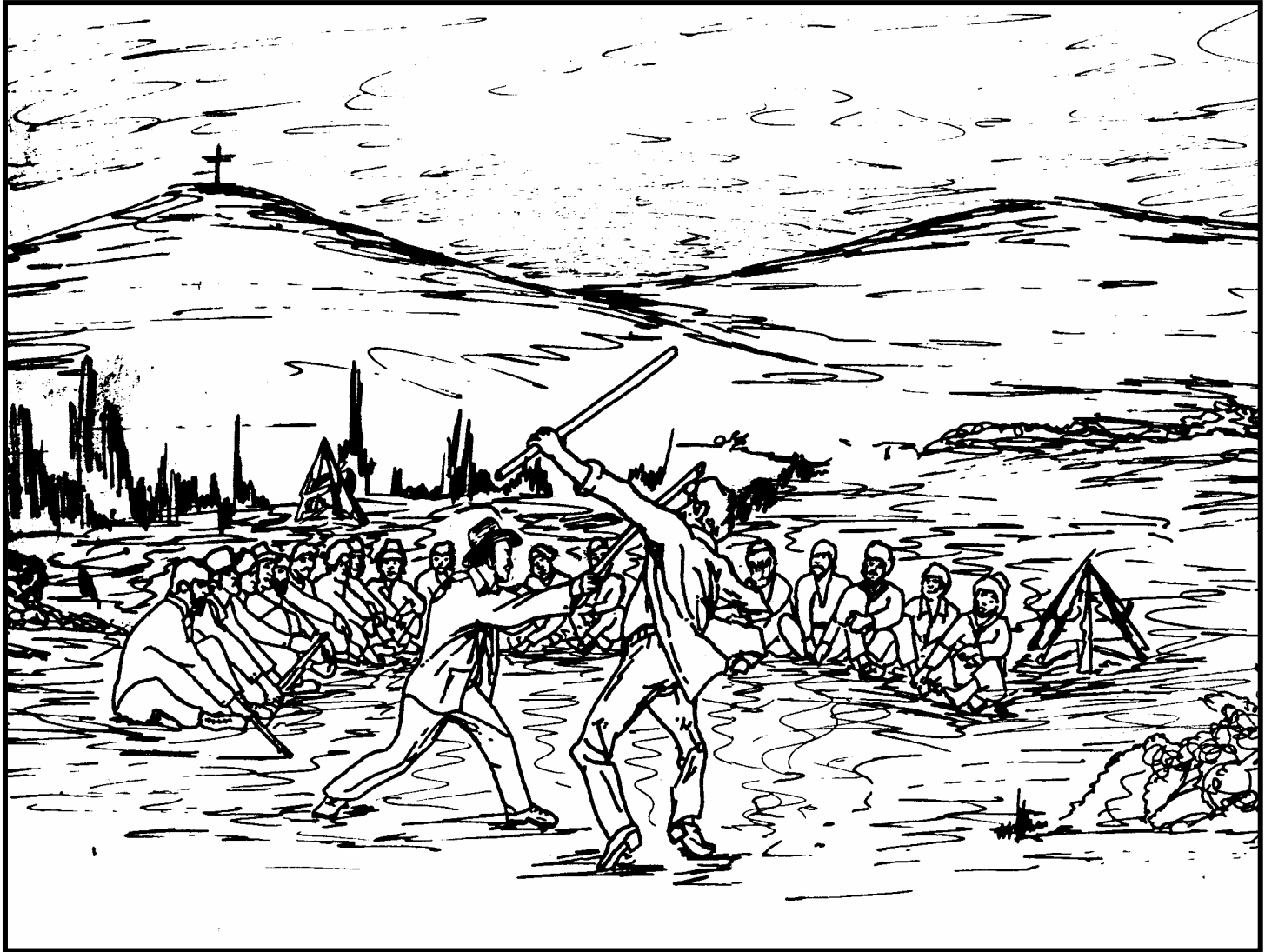
A partir de los años 20, cuando el joven intelectual **Rómulo Gallegos** visita a El Tocuyo calificándola de: "La tierra propicia al arraigo de las virtudes que integran la fuerza y la grandeza de los pueblos", es cuando se ratifica la gran prosperidad del juego de Garrote. Desde el Gobierno de **Juan Vicente Gómez** (1908-1935) hasta los años 60 que culminan las guerrillas venezolanas, fue utilizado el palo, como un instrumento de uso común para la defensa personal. En estas décadas, los gobernantes ordenaron recoger todas las armas, tales como: El revolver, estoque, puñal, cuchillo, peinilla, etc., etc., que inmediatamente fueron reemplazado por el tradicional Juego del Palo. Entonces, el garrote era el arma imprescindible usada en las pulperías, juegos de bolos y peleas de

gallos, velorios y fiestas patronales de Venezuela, especialmente en los Estados Lara, Portuguesa, Trujillo, Yaracuy, Falcón y Zulia. "Son los tiempos de las grandes palizas entre las pandillas de barrio arriba y barrio abajo", esto ocurrió en Sanare, Estado Lara, escribe Gerardo Peraza Silva en su libro: **"De Yacambú a Sanare"**. Continúa: *"Allí empezaba la batalla campal, salían a relucir las veras amarillas y lustrosas o los guayabos empataados. Son los tiempos de los guapos y tiradores de palos"*. De allí un dicho que se popularizó entre los venezolanos, cuando se refiere a la existencia de algo en grandes cantidades, como por ejemplo: - Usted tiene dinero. La expresión es: **"Ese tiene plata que juega garrote"**. Según el maestro **José Felipe Alvarado**, la escuela más antigua ha sido la iniciada por el maestro **León Valera** en el año 1920, la cual siempre ha permanecido su enseñanza a través de sus alumnos como **Lorenzo Pérez, José Sequera, Juan Yépez y Domingo Escalona**, quien fue el responsable desde 1964 cuando muere el maestro León Valera. "Yo no me ocupé de la enseñanza", señala José Felipe Alvarado, ya que me encontraba cumpliendo mi deber de defender a mi patria bajo el mando de **Argimiro Gabaldón**. Recuerdo que por las tardes cuando todo estaba en calma, algunos compañeros practicaban el Juego de Garrote y allí si logré enseñar algunos palos, que uno lo hacía para entretenerse y también como un método de defensa personal. Una vez practicando con **Ramón París**, mi comandante inmediato y gran amigo, fuimos sorprendidos por el ejército, dejando todo, menos las armas y los garrotes, corriendo cada quien como podía hasta enconchase.

Después del terremoto de El Tocuyo en 1950, muchas familias se marcharon por temor a otros temblores y a las enfermedades que brotaron con la destrucción que causaron las máquinas buscadoras de fortunas en El Tocuyo. Entre estos peregrinos que se establecieron en poblaciones como: Sanare, Quíbor, Barquisimeto, Carora, Duaca, Cabudare, iba un gran número de jugadores del Garrote que iniciaron su entrenamiento formando Grupos, para así trasmitir sus conocimientos de generación a generación.

"Todo está dicho ya,
pero las cosas,
cada vez que son sinceras,
son nuevas"

José Martí



José Felipe Alvarado enseñando el Juego de Garrote a sus camaradas que participaron en las guerrillas de los años 60

Sin Garrote, sin sombrero, y sin tabaco, uno no vale nada. Nos narra el historiador José Nemesio Godoy, que decían muchas personas, porque con el garrote se sentía con más brío, cuando salían por algunos lugares con prioridad en horas nocturnas... - "¿Y ese *Guayabo negro* que usted carga?"...Le preguntaban a un comerciante, este le contestaba: "¡Por si acaso una culebra en el camino!" Con esto se desprende que el garrote era el guardián y compañero del hombre. "...Los Juegos de Palos eran parte de lo cotidiano, como beber, rezar o bailar". Así lo señala el investigador Matthías Röhrig Asunção: "Se cargaban en los encuentros informales, las fiestas profanas o las fiestas religiosas en las pulperías, en los patios de las casas particulares o frente a la iglesia". Para evitar que sucedieran peleas a "Leña", cuando se realizaba una fiesta bailable, el dueño de la casa recogía los garrotes, que eran devueltos cuando todo había terminado, "...los excesos de beber cocuy ponían la nota belicosa donde salían a relucir garrotes empatados, cuchillos y manoplas¹⁸ que formaban grandes palizas". También fue costumbre en los pueblos cuando había fiestas, que la policía le quitaba los garrotes a quienes los portaban. El garrote tiene ciertas características que describen de alguna forma la persona que la posee, es así que cargarlo empatado es señal de ser jugador, y aún más, si el garrote tenía después del empate dos o tres botones con flores, indicaba que la persona es conocedora de varias líneas o juegos.

Una de las principales características que a lo largo de la historia en visiones diferentes, filósofos del campo, maestros y antropólogos han dado, nos permite afirmar que estas actividades que realizan nuestros campesinos al final de la faena diaria, son prácticas lúdicas propias, que de generación a generación se han enriquecido a través del aporte que en cada una de las aldeas o caseríos desarrollaron para perfeccionar y poder enfrentar por obligación y dignidad a otros expertos y conservadores de las técnicas de combate del arte civil de la defensa personal venezolana.

Entre la diversidad del Juego del Palo Venezolano, se destacan tres formas o modalidades con claras demarcaciones, que aún se mantienen vivas desde hace más de cuatro siglos. "Tanto las fuentes de archivo", señala el historiador Matthías Röhrig Asunção, "como los testimonios de la memoria oral atestiguan la existencia de las tres modalidades de juegos de palo (*garrote, batalla y riña*) desde al menos la segunda mitad del siglo XIX. [...] El Garrote fue el instrumento predilecto de tres tipos idiosincrásicos: del hombre del campo en lo general y del "guapo" y del devoto en particular. Fue el arma del pobre del campo en su defensa contra la violencia cotidiana y al mismo tiempo formaba parte de la misma. Fue el arma preferida del "guapo" en los duelos donde se enfrentaban hombres subalternos como uno de los medios para probar su honor y afirmar su virilidad. Finalmente, fue el instrumento del batallero en su devoción a San Antonio en la fiesta del Tamunangue".¹⁹

Los palos de La batalla que se ejecutan en la promesa o procesión, de acuerdo a los maestros capitanes y jugadores de palo, son los mismos que corresponden a la primera línea del Juego del

Palo. La diferencia es comprendida por los jugadores cuando por respeto dejan pasar los palos evitando por todos los medios de golpear a sus compañeros. En algunos pueblos, los batalleros sólo usan tres o cuatro palos durante la promesa cruzándolos de vez en cuando delante del Santo, en cumplimiento a este acto religioso de la cultura popular venezolana.

Este trabajo está basado principalmente en informaciones orales, que se han recopilado de jugadores y maestros que manejan el Arte Civil Tradicional del Garrote Venezolano. Crear conciencia e incentivar a la investigación comunitaria para aprender a valorizar con sentido de pertenencia, es el objetivo de este texto para la enseñanza de la historia. ¡Que viva por siempre nuestra Patria Bolivariana!

a. g.



El maestro Castor Castillo y Juan José Yépez (el famoso “Juan Catorcé”), juegan con machetes en la celebración de la ciudad de El Tocuyo (7-12-1925).



Demostración pública de tocuyanos jugadores de machete. Barquisimeto 1945.

CITAS TEXTUALES

1. Bartolomé de las Casas, nació en Sevilla en 1474. El 16 de mayo de 1521 el Rey de España le otorga una Real Cédula para colonizar pacíficamente La Nueva Andalucía. Como el clérigo Bartolomé era un hombre de ideas muy geniales, se dio cuenta en Santo Domingo (Islas Españolas para esa época) de los abusos que se estaban cometiendo con los indios de la raza americana.
2. Tocúyo o Tucuyo (zumo de yuca). También se le conoció a un lienzo de algodón que fue llevado al Perú y Ecuador, y como apellido de algunas familias. Ejemplo: **Iris Tucuyo** del Estado Nueva Esparta. 2002.
3. El Tucuyo, capital de la provincia de Venezuela desde 1546 hasta 1576, cuando el Gobernador y Capitán General Don Juan de Pimentel trasladó la capital a Caracas.
4. Ramón Querales, "Resistencia Indígena en Barquisimeto contra la Ocupación Española" (1530-1572). Cuaderno escolar Ana Soto N° 6. 1997.
5. En este mismo año del nacimiento del Dr. Gil, el 18 de Agosto de 1821 el Libertador Simón Bolívar visitó a El Tucuyo. El Dr. José Espiritusanto Gil en sociedad con Don Carlos Liscano, fueron los que fundaron en 1878 la **Primera Imprenta de El Tucuyo**, publicando el primer periódico "El Aura Juvenil".
6. Colegio Nacional, que por decreto del 21 de Agosto de 1833, fue creado por el General José Antonio Páez.
7. El gobierno del General Carlos Soublette (1843) fue el primero que impulsó la inmigración de los agricultores canarios y europeos, en atención a un proyecto propuesto por el geógrafo Agustín Codazzi en el año 1841.
8. Aquella parte de la puerta en que el espigón (trompo) del quicial se mueve. Listón grueso que está debajo (suelo) de la puerta.
9. Madero que asegura y afirma las puertas.
10. Listón o larguero delantero de las puertas.
11. El General José Rafael Montilla (El Tigre de Guaitó) y su amigo el General Eugenio Montaña, conocían la habilidad y destreza del joven León Valera en el manejo del garrote y el machete. Conocimientos que fueron compartidos con Froilán Torrealba (Mano Lan), Rafael Ramírez, Hermenegildo Lucena y con los hermanos Reinoso en 1902. A sus 30 años de edad León Valera en 1898 participa en el alzamiento del General José Manuel Hernández ("El Mocho" Hernández), dejando abandonado el título de Coronel que le había otorgado el General Juan Márquez en las montañas de Anzoátegui.
12. Entre las reglas a cumplir en el contrato, cuyo valor era de una morocota de oro, incluía no relatar a nadie los conocimientos y menos nombres de los discípulos y del maestro.
13. Humocaro Alto fue fundado en 1695.
14. El abogado y General Rafael González Pacheco, gobernó a Barquisimeto durante la época del gobierno del General Cipriano Castro (1899-1908).
15. Víctor Guedez trabajó en Barquisimeto con el General Pacheco y por amistad enseñó la riña con palo y cuchillo a un grupo de su gobierno.

16. El Estado Lara fue creado en 1881.
17. Mejor conocido como **Nico Montesinos**, era una persona muy reservada y seguro al momento de actuar. Con gran habilidad y fuerza interior golpeó con la palma de la mano la cabeza de un perro que intentó atacarle, dejándolo inconsciente por largo tiempo.
18. Hierro con aros, donde se meten los cuatro dedos de la mano para dar puñetazos con más fuerza.
19. Matthias Röhrig Asunção, Juegos de Palo en Lara, Revista de Indias Vol. LIX Núm. 215, enero-abril, CSIC - 1999.



*“Dejad que vengan a mi
porque los niños son los benjamines de Dios.
Para entrar en el Reino de los Cielos hay que hacerse como ellos”.*
Jesús de Nazaret

LAS DOCTRINAS RELIGIOSAS

El proceso de formación de pueblos indígenas estuvo siempre regido por la idea religiosa de la colonización. Así lo señala la Dra. Ermila Troconis de Veracochea en su obra "Historia de El Tocuyo Colonial". "Es natural que así fuese, puesto que de España venía la norma de evangelizar al indio para lograr en esta forma el doble propósito de su sometimiento al trabajo y de la catequización de su alma".

Cuando en 1607 llega el Obispo fray Antonio de Alcega, inicia una política muy acertada que va a constituir el primer paso para un reparto metódico y sistemático de las doctrinas de esta provincia. Durante su gobierno, demostró un gran interés por acabar con la idolatría de los indios, lo cual era una ardua tarea, puesto que estas creencias estaban sumamente arraigadas en la conciencia del indígena y a ellos se sumaban las creencias animistas de los negros y aun de los propios españoles.

Durante su visita pastoral (1608) el Obispo Alcega llega a destruir "mil ciento catorce santuarios, casas e ídolos, además de cuatrocientos que, por orden suya, fueron quemados". Las autoridades eclesiásticas eran estrictas en el cobro del adoctrinamiento; cada persona que tuviera indios o negros a su cargo, en sus haciendas o casas, debía pagar una cantidad determinada **per capita** al cura doctrinero, como retribución de sus servicios espirituales. Cuando esto no se cumplía, se imponían multas y castigos de acuerdo con la falta".

Un año después de la destrucción cultural aborigen y africana, el fray Antonio de Alcega para lograr mayor control y someter al indio y al negro a los servicios del blanco, logra la creación de la Cofradía de San Antonio de Padua, la cual tenía su sede en el Convento de San Francisco de El Tocuyo y dirigida por un Mayordomo español. Fue una "hermandad" para negros, por la cual los libres y los morenos esclavos se relacionaron generando acercamientos que dan origen a encuentros en las afueras de la haciendas para intercambiar distintas costumbres que más tarde se cruzan surgiendo una danza que los blancos le llamaban: "baile de los negros".

Autoridades

Cofradía y Bandas de Los Negros de San Antonio

“Esta Cofradía de San Antonio tenía su sede en el Convento de San Francisco (Nuestra Sra. de Los Ángeles, fundado en 1577) y establecía en sus Constituciones que era una hermandad para morenos y esclavos, es decir, sólo para negros, tanto libres como esclavos, aunque se señalaba que el Mayordomo debía ser un español. Mendoza (Francisco de Mendoza, nombrado apoderado de la Cofradía por el mayordomo Alonso de Cornéales) *“...certifica que en el año 1609 fue confirmada la creación de la Cofradía por el Reverendo Fray Antonio de Alcega”*.

El 28 de enero de 1684, de acuerdo a un auto firmado por Agustín de la Palma, encontramos que fue “fallado a favor de la Cofradía de San Antonio de Padua, la cual tendría puesto preferencial en las procesiones públicas” que se realizaban en El Tocuyo.

Miembros de La Cofradía

Se reúnen todos los capitanes de los caseríos (aldeas) para elegir un Mayordomo y cuatro (4) diputados, a quienes les corresponde pedir las limosnas, cada uno por tres meses (los sábados de cada semana).

Los Cofrades (miembros) deben establecer las constituciones que regirán la Cofradía, donde la máxima autoridad es el Mayordomo, quien es el responsable del patrimonio.

Entre las constituciones de las cofradías encontramos, de acuerdo a la Dra. Ermila de Veracoechea en su libro “El Tocuyo Colonial” que: “En el Art.3º se dice que es obligación de los cofrades reunirse los días 9 de diciembre para elegir mayordomos y diputados, los cuales se comprometen a pedir limosnas para la cofradía. El mayordomo podía ser reelecto por el tiempo que les pareciere, pero dando cuenta de los bienes de la cofradía”. “...Se establece en la mismas constituciones que si un cofrade estuviera enfermo y pobre de solemnidad, sean obligados cada uno de los hermanos a darle 2 reales de limosna, en plata o en frutos de la tierra, para ayudarlo en sus necesidades, así como también tendrán el deber ineludible de visitarlo tres veces “por hermano y por obra de misericordia”. Esta función social de la Cofradía se hacía cumplir con toda rigidez”.



El maestro Eurípides Osal defiende un palo que le lanza Natividad Alvarado en la demostración pública para grabar el primer disco sobre El Tamunangue en el Caserío "San Rafael" de El Tocuyo (años 50).

Bandas (Conjuntos) de Los Sones de Negro

De acuerdo al Dr. Carlos Bujanda Yépez: “Tuvimos oportunidad de ver el genuino Tamunangue durante los años en que vivimos en la hacienda “La Vega”, y en las vísperas y días de San Antonio frente al templo de San Francisco y en el amplio patio del Convento de Nuestra Señora de los Ángeles, cuando allí tenían sus sedes los poderes civil, municipal y judicial del Distrito. Entonces El Tamunangue salía del medio rural al urbano en contadas y señaladas ocasiones, por lo que las galerías de las plantas baja y alta del mencionado convento se plenaban de gente de todas partes y de las diferentes esferas sociales, ya que constituía el acontecimiento de mayor atracción de cada año; y se regía por un Capitán Mayor que iniciaba el baile con la Capitana – ambos de avanzada edad-, con admirable solemnidad y circunspección. Existían también Capitanes Menores en cada uno de los sitios poblados del valle tocuayo; y cuando se iba a bailar El Tamunangue fuera de las fechas tradicionales para pagar una promesa a San Antonio, se requería la autorización del Capitán Mayor, quien la concedía o negaba a los Capitanes Menores, sin lugar a apelación. Cuando moría un Capitán Menor se elegía su sustituto por mayoría de votos entre los demás Capitanes Menores, por el Capitán Mayor; y cuando moría el Capitán Mayor se reunían los Capitanes Menores de muchas leguas a la redonda, así como cantores y bailadores (negreros, como se les llamaba, porque El Tamunangue era denominado igualmente “Los Negros” de San Antonio), para despedir hasta el Cementerio, al son de los cuatros, cincos, maracas y el tambor, al importante, querido y respetado personaje, y esto daba lugar a la concentración en sitio determinado de todos los Capitanes Menores para la elección de entre ellos del nuevo Capitán Mayor, prefiriéndose siempre el de más conocimientos en la materia y de mayor edad, trámites estos que se cumplían con sujeción a las inveteradas costumbres de ineludible observancia”.

Mensajes del Maestro Valentín Pérez Yépez

- “El Tamunangue lleva un mensaje. Al Santo Patrón se le debe venerar con respeto. Antes de cumplir con las promesas se debe hacer el velorio para solicitarle permiso al Santo, y al día siguiente, Tamunangue, y culminar con la Salve de acuerdo al tipo de promesa que se ofreciera”.
- “El Tamunangue como expresión auténtica del baile de negros, siempre debe mantener su originalidad y su pureza”.
- “El Tamunangue se lleva en la sangre, no hace falta esforzarse cuando se siente, porque eso sale del alma, hay que bailararlo con veneración y misticismo”.

Autoridades de la Banda o Conjunto de Los Sones de Negro

En “San Antonio de Los Naranjos de Humocaró Alto”, donde San Antonio es Patrón del Pueblo, en los barrios y caseríos (aldeas) de El Tocuyo, Curarigua y Sanare, cuentan con un Capitán Mayor de San Antonio, quien se encarga de la música y de recolectar la romería y la limosna, la cual debe aparecer en una lista con sello de la Cofradía.

“Estos capitanes ejercen el mando sobre el conjunto de músicos y bailadores, al punto que estos últimos no pueden entrar a bailar sin pedir permiso a dicho capitán”.

“El Capitán y la Capitana son la máxima autoridad del baile, “por cuanto llevan el símbolo del poder, que es la Vara con la que bailan”, y luego ceden las varas a los capitanes menores quienes deben persignarse delante de San Antonio y mantener el orden y el respeto en la promesa: sagrada o mundana.

1. Promesa Sagrada

Cuando una persona en plena agonía, o un familiar, le pide con fe al Santo para que interceda ante Jesucristo y le salve la vida o la libre de una enfermedad muy penosa. En esta ceremonia no se deben chocar las varas, ni golpear el suelo y menos, al compañero.

2. Promesa Mundana

Es cuando una persona le pide con fe al Santo para que su siembra sea abundante, que aparezca el objeto perdido o que le permita encontrar una buena pareja (novios o novias).

Capitanes de Los Sones de Negro

1. Capitán Mayor de los músicos

- a. Primer Capitán Menor de música.
- b. Segundo Capitán Menor de música.

2. Capitán Mayor de “La Batalla”

- a. Primer Capitán Menor de “La Batalla”.
- b. Segundo Capitán Menor de “La Batalla”.

3. Capitán Mayor de los Sones de Negro

- a. Primer Capitán Menor de baile.
- b. Segundo Capitán Menor de baile.

4. Capitana Mayor de los Sones de Negro

- a. Primera Capitana Menor de baile.
- b. Segunda Capitana Menor de baile.

Es muy importante señalar, cumpliendo con la petición del maestro José Felipe Alvarado y Ramón Mateo Goyo, que si realmente queremos mantener nuestras tradiciones tal como las hemos heredado de nuestros ancestros, el orden de "Los Sones de Negro", de acuerdo a las investigaciones realizadas por Isabel Aretz, Juan Liscano, el Dr. Silva Uzcátegui y recientemente las que he realizado a los últimos octogenarios del tamunangue, es la siguiente:

1. La Salve, 2. La Batalla (Introducción o permiso al Santo que debe ser únicamente realizada por dos hombres), 3. La Bella, 4. El Yiyevamos, 5. La Juruminga, 6. La Perrendenga, 7. El Poco a Poco, 8. El Galerón, 9. El Seis Figuriao o Seis por Ocho y 10. La Salve, Tonos y Décimas.



Los Maestros Ramón Mateo Goyo y Orlando Colmenarez, realizando la Venia a San Antonio en el Juego de La Batalla

San Antonio de Padua

- Nació en Lisboa Portugal, el 15 de agosto de 1195
- Su verdadero nombre: Fernando de Bulloes (Bouillón) y Traveira de Azevedo
- Fernando significa: "Intrépido en la Fe"
- Hijo primogénito de una familia noble, poderosa y rica.
- Sus padres fueron: Martín de Bulloes (Bouillón) y Teresa Taveira de Azevedo
- A los 13 años ingresa (va a encerrarse) a la Abadía de San Vicente, en los alrededores de Lisboa.
- La Orden a la que se adscribe (a la edad de 15 años) es la de los Canónigos Regulares de San Agustín (usando el hábito blanco) de frailes menores.
- Años más tarde Fernando abandona para siempre su bella ciudad y se dirige a Coimbra, capital en aquel tiempo del reino de Portugal, donde existe otra abadía de Agustinos. Allí ingresa tras muchas súplicas al Convento de Santa Cruz de Coimbra, vistiendo la ruda túnica o hábito menor color ceniza (Azul Plomizo) ceñida a la cintura con el cordón Franciscano Menor, desempeñándose como cocinero, ocupado sobre todo en la limpieza de los platos, después del almuerzo comunal, muy querido y apreciado por la gente que le solicitaba alimento.
- A la edad de 25 años, es ordenado sacerdote.
- Fernando abandona a los Agustinos, para unirse al movimiento de los Franciscanos, y salir de misionero con dirección a Marruecos.
- Fernando obtuvo con muchas dificultades los permisos necesarios, y desde ese momento vistió el hábito franciscano (hábito marrón) y dejó para siempre la abadía de Santa Cruz.
- Para cortar completamente con el pasado, cambió de nombre: en lugar de Fernando, se llamaría Antonio, que significa: "Digno de Alabanzas".
- Después de un breve 'Tirocinio' (1221) se embarca con destino a África a predicar el Evangelio a los Moros.
- Antonio apenas desembarca en Marruecos cae enfermo. En lugar de predicar a Cristo en las plazas debe permanecer en cama víctima de una grave enfermedad (hidropesía) y fiebre malarica.
- Antonio tiene que dar el adiós a su amada África, no le queda otra alternativa que volver a su patria.
- Dios se cruza de nuevo en su camino, para hacerle cambiar dirección. La nave, acosada por los vientos adversos, es empujada hacia las lejanas costas de Messina, capital de Sicilia (Italia).

- Antonio, enfermo, con aquella gran crisis íntima, se dirige a Asís, donde en Pentecostés conoció personalmente al Fray Francisco de Asís.
- La fragancia de santidad que se desprende del “Poverello” Fray Francisco, deja huella en su desconocido discípulo portugués, dándole paz y luz interior.
- De Asís se dirige a Romania, al eremitorio de Monte Paolo, en las cercanías de Forli para transformarse en el hombre que habla de tú a tú con el Señor, para hacerse un Santo de Dios.
- Tuvo cargos de dirigente dentro de la Orden Franciscana, como fue el de superior de Los Frailes de la Alta Italia. En 1227 fue nombrado ministro provincial de los franciscanos en la Romania, fue el fundador de los Estudios de Teología en su Orden y enseñó en Bolonia, en Montpellier, en Tolosa y Padua (Padova, antiguamente Patavium) donde la liturgia franciscana lo llamó: “Padre de la Ciencia, luz de Italia, doctor de la verdad, sol de Padua”.
- Durante el tiempo disponible se dedicó a compilar las obras que le han merecido, por su profunda sabiduría, el título de Doctor de la Iglesia.
- Una tarde el Conde Tiso se dirigía a la Celdilla que le había hecho a su amigo y maestro Antonio en Camposampiero, poco distante de Padua, cuando vio salir de la puerta entreabierta un intenso resplandor. Temiendo fuese un incendio, empujó la puerta y presencié la escena prodigiosa: Antonio tenía entre sus brazos al Niño Jesús. Cuando salió del éxtasis y vio a Tiso, el Santo conmovido le rogó amablemente no revelase a nadie la celestial aparición. Solo después de la muerte del Santo, el Conde Tiso contó lo que había visto.
- Antonio, fallece el viernes 13 de junio de 1231 en el poblado de Arcella a pocos kilómetros de Padua (Padova), a la edad de 36 años.
- Fue canonizado por el Papa Gregorio IX (1227-1241) como **San Antonio de Padua**, Patrón de Padua y de Portugal, y años más tarde proclamado Doctor de la Iglesia por el Papa Pío XII (Eugenio Pacelli 1876-1958).

“Una comparsa o Banda de Tamunangue está compuesta por Capitanes y Capitanas, los cuales se distribuyen en batalleros negreros, los que forman la “banda” del Tamunangue – músicos, bailarines, etc.. Los Capitanes son los que manejan permanentemente el grupo, y son los que bailan; a veces llegan en número a veinte”.

Francisco Carreño



Imagen de San Antonio con hábito color azul. Tabla pintada, óleo sobre madera de origen tocuyano (Boro) en su nicho.
Col: Fundación "Dr. Manuel Silveira Huizi"

“LA BATALLA”

I

San Antonio bendito
Virgen de Chiquinquirá
me sacaste de mi tierra, ay tomé!
vuélveme a llevar allá.

Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

II

San Antonio bendito
ponete a mi lado
aquí no vale ser olla, niña
ni palo floreado.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

III

Qué querés con San Antonio
que lo estás llamando tanto:
San Antonio tá en el Cielo, adorá
junto con los otros santos.

IV

Ayúdame guitarrita
ayúdame cuatro cuerdas,
para yo cantar a gusto, ay tomé!
y acordarme de mi tierra.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

VI

Dame el palo é San Antonio
y donde está que no lo veo.
No me importa que tu eres
y me voy como deseo.

Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

VII

Por ser la primera vez
que yo en esta casa canto
Gloria al Padre, gloria al Hijo,
ay tomé!
gloria al Espíritu Santo.

VIII

Adorad, adorad, adorad
A mi padre San Antonio
Adorar con devoción
A mi padre San Antonio.

IX

San Antonio tá en el cielo
repícale, repícale,
repícale de verdad
que de la maternidad, ay tomé!
todo el indio es tira y da.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

V

Hasta aquí no más sería
hasta aquí no más será,
la tapara da el gusto, ay tomé!
ay que gustosa le da.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

XI

Hasta aquí no más sería
hasta aquí no más será
le digo a los jugadores, ay tomé!
no se vaya a pegá.
Adorad, adorad adorad
adorad a San Antonio.

XIII

Sale el Padre San Antonio
cuando el baile e´ garrotico
a jugar una batalla, ay tomé!
en la plaza de Guárico.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

XV

Ay mi padre San Antonio
donde está que no lo veo,
que vengo a bailar con él
y me voy con los deseos.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

X

Bendiga Dios esta casa
con su Santa bendición.
Bendiga Dios esta casa, ay tomé!
con Santa bendición.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

XII

Ha llegado un tocuyano, ay tomé!
a cantarle la Pasión.
ha llegado un parrandero, ay tomé!
a cantarle la Pasión.
Adorad, adorad adorad
adorad a San Antonio.

XIV

Ay tuve la chiquitica
Ay tuve la grandotota
Ay, tenía la chiquitica, ay tomé!
Ay, tenía la grandotota.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

XVI

Mi San Antonio bendito
hoy se encuentra muy contento
los que juegan la batalla, ay tomé!
tradición llevan por dentro.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

XVII

Yo me fui pa` la montaña
a cortar un guayabito
pa` jugarle la batalla, ay tomé!
a San Antonio bendito.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

XVIII

Saludos al dueño de la casa
también a los batalleros
y a San Antonio bendito, ay tomé!
patrón de los tamunangueros.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

XIX

Los señores batalleros
no se vayan a pegar
que se vallan preparando, ay tomé!
por que vamos a parar.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.

XX

Hasta aquí no más sería
hasta aquí no más será,
le digo a los jugadores, ay tomé!
no se vayan a pegar.
Adorad, adorad, adorad
y adorad a San Antonio.



El gran maestro tocuyano Baudilio Ortiz (102 años) entrevistado por Argimiro González (1995).



Los maestros José Castillo "Chupano" y Adrián Pérez en plena demostración de "La batalla" en el "I Festival Nacional del Folklore" (1966)



Sellos de Correos de 100 bolívares con las imágenes de los maestros José Castillo (Chupano) y Adrián Pérez (El Tocuyo 1995).

9.
M.M. ♩ = 92

La Batalla
(D. 18-20)

Tambor | 7 etc.

Ay mi Je - su - de San An - to - nio
No van - gaa cae - tar con el

Estribillo
y on - desta - que no lo ve - o A. do. ha ad - o -
y me voy - con los de - se - o - s

har adorar A - dorar a San An - to - nio

etc.

Interludio

que queres con San An - to - nio

etc.

que lo estás llamando tã - to San An - ton - ge - sta - en el
cie - lo junto con los otros San - tos

Repito el Estribillo. —

Sociedad Venezolana del Siglo XVI

A fines de Siglo (1599) en Venezuela se distinguían siete castas, a saber:

1. Españoles nacidos en Europa.
2. Los Criollos o españoles nacidos en América.
3. Los Mestizos, descendientes del Blanco e Indio.
4. Los Mulatos, descendientes del Blanco y Negro.
5. Los Zambos, descendientes del Indio con el Negro.
6. Los Indios, o aborígenes americanos.
7. Los Negros africanos o nacidos en América.

Grupos Sociales

1. **Los Indios:** Indígenas o aborígenes nacidos en Venezuela.
2. **Los Negros:** Nacidos en varios países de África.
3. **Los Blancos:**
 - a) Blancos Peninsulares (Nacidos en España).
 - b) Blancos de Orilla (Nacido en las Islas Canarias).
 - c) Blancos Criollos (Descendientes de los Europeos).
4. **Los Pardos.** Provenientes del mestizaje.

Primer Grado

1. Mestizo: Blanco cruzado con Aborigen ("indio").
2. Mulato: Blanco cruzado con Negro.
3. Zambo: Negro cruzado con Aborigen ("indio").
4. Zambo: Negro cruzado con Mulata (conocido como: Grifo o Cabro).
5. Morisco: Blanco cruzado con Mulata (Tercerón o Cuarterón).

Segundo Grado

1. Castizo: Blanco cruzado con Mestizo (conocido como: Cuatralbo).
2. El español cruzado con mestizo se denominó: Español (Blanco Criollo).
3. Zambaigo: Indígena cruzado con Zambo.
4. Tresalbo: Indígena cruzado con Mestizo.
5. Mulato Prieto: Indígena cruzado con Mulato.
6. Zambo Prieto: Negro cruzado con Zambo.

Tercer Grado

1. Cuarterón o Albino: Blanco cruzado con Tercerón.
2. Postizo u Octavón: Blanco cruzado con Castizo.
3. Postizo u Octavón: Blanco cruzado con Cuatralbo.

Cuarto Grado

1. Salto atrás: Mulato cruzado con Tercerón.
2. Coyote: Mestizo cruzado con Cuarterón.
3. Jíbaro: Grifo cruzado con Zambo.
4. Cambujo: Mulato cruzado con Zambaigo.
5. Quinterón: Blanco cruzado con Cuarterón.
6. Puchuelas: Blanco cruzado con Octavón indio.
7. Harnizos: Blanco cruzado con Coyote.
8. Alfarrizado: Blanco cruzado con Cambujo.
9. Barzinos: Blanco cruzado con Albarrasado.
10. Cuarterón Salto atrás: Negro cruzado con Tercerón.
11. Quinterón Salto atrás: Negro cruzado con Cuarterón.
12. Blanco: Quinterón cruzado con Blanco de Orilla.



El gran maestro Domingo Escalona (86 años) en plena entrevista en el caserío "Los Ejidos" con Argimiro González (1982).

TERCERA PARTE

LA VESTIMENTA DE LOS JUGADORES





Diferentes liquiquis usados por los Jugadores de Garrote y La Batalla

LA VESTIMENTA DE LOS JUGADORES



Maestro José Antonio González

“La paciencia es la defensa del alma,
la protege y custodia de toda malsana turbación”

San Antonio de Padua

LA VESTIMENTA DE LOS JUGADORES (HISTORIA)

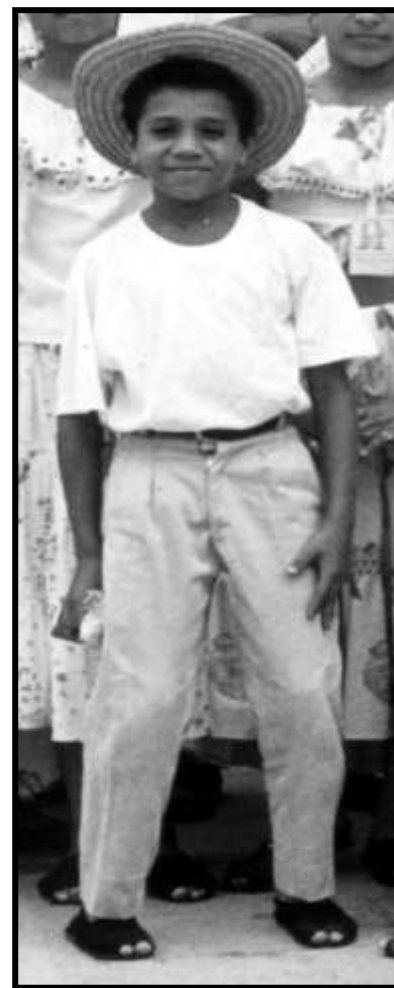
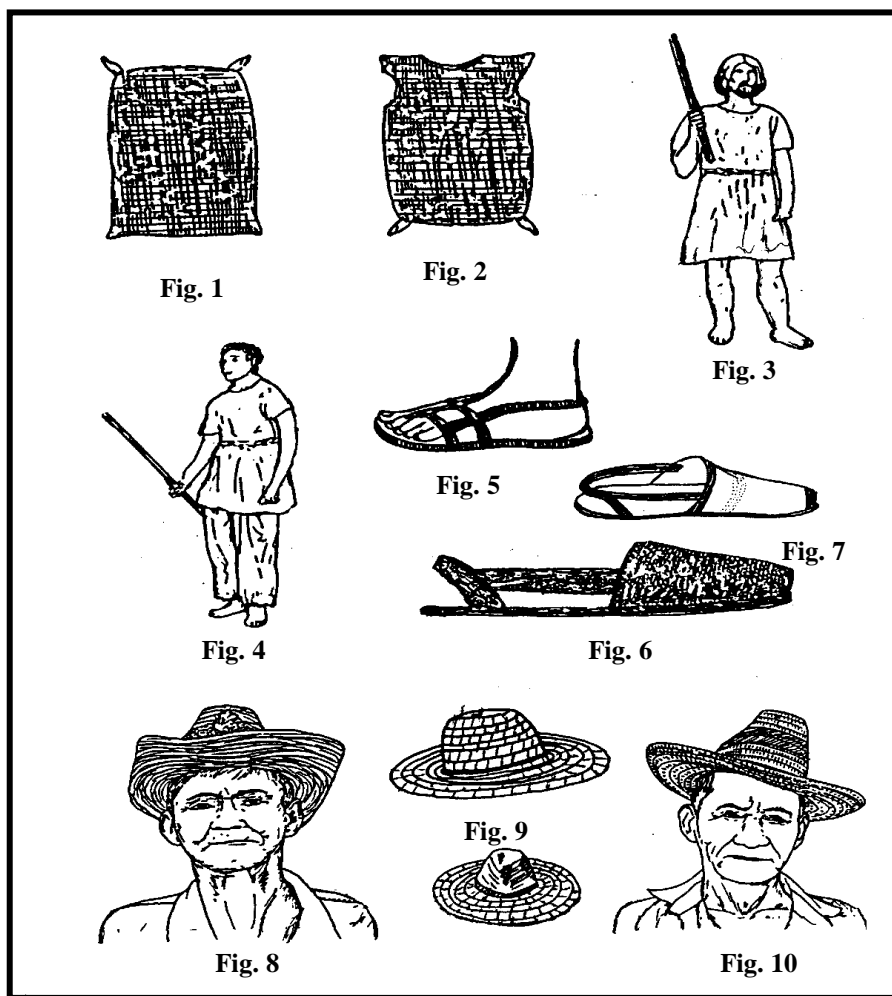
Una de las costumbres que considero de suma importancia, es el hábito en el vestir del pueblo venezolano, muy especialmente la región del Estado Lara, por ser la cuna de este Arte Ancestral conocido como “El Juego de Garrote”. El Tocuyo, como “Ciudad Madre de Venezuela”, sin duda alguna fue de vital importancia para la región durante el siglo XVII. Por la tela que se fabricaba de algodón, conocida como “Lienzo Tocuyo” cuando, entre 1546 y 1549, el Gobernador y Capitán General de la Provincia de Venezuela Juan Pérez de Tolosa, trae al país el primer telar, fundando en El Tocuyo la primera industria de telares y tejidos de Venezuela y por el vocablo “PATRIA” que apareció por primera vez en Venezuela el 11 de mayo de 1744, tal como lo señala el historiador José Luis Salcedo Bastardo(*): “...tras él se mostraba ya la vivencia gloriosa; es simbólico que ello brotara tierra adentro, en El Tocuyo, primer establecimiento efectivo de la Verdadera Venezuela”. Una tradición¹ que permitía sustentar a todos los pueblos y sus alrededores a través de la venta, la compra y el trueque, por cosas de España, que fueran necesarias.

El vestuario de los campesinos venezolanos, usado en un período de más de 130 años, que abarca desde el Gobierno del General José Antonio Páez hasta el gobierno de Raúl Leoni, refleja la conservación de la esclavitud desde el siglo XVI. Una de las primeras “camisas”, por decirlo así, usada por nuestros agricultores, era hecha de los sacos de hilaza de pita o henequén (fig. 1) que llegaban a El Tocuyo, comúnmente conocidos como “Sacos Capoteras”, los cuales eran abiertos por uno de los extremos con tres huecos para introducir la cabeza y los brazos (fig. 2). De acuerdo al octogenario maestro Alejandro Puerta, en las aldeas de Boro Viejo y El Mamonal, sus padres le contaban que los cortadores de la caña para protegerse de las hojas y del rocío de las mañanas, les encargaban a los patronos los sacos que ellos llamaban “Genequén”. Así como también (décadas después) los sacos de liencillo (saco harinero) que se usaban para colar la mazamorra de maíz o chicha criolla, con los cuales mandaban a hacer la famosa (entre los pobres) “mocha” (fig. 3), que era una camisa suelta por fuera y sin abotonadura, con mangas cortas tres cuartos (3 ¼). “A cada lado tiene algunas veces una pequeña abertura vertical que corta el borde”². De acuerdo al investigador Pablo Pereira,

* “El Primer Deber”. 1973, Pág. 16. ¹ Que también hacían las hamacas y las colchas.

² Pablo Pereira. “Carta en Contestación al Cuestionario para la Investigación y Reconstrucción de los

refiriéndose a la vestimenta de los campesinos dice: "Su indumentaria consiste, entonces en pantalón algo corto y una camisa tosca,...llamada por ellos "mocha"... Muchas veces no llevan más prendas que estas nombradas. Y de allí salió el llamar a la gente muy pobre o de ninguna importancia: "camisa é mochila". "Recuerdo", me cuenta el octogenario maestro del Garrote, Benito Yépez, "que la "mocha" conocida después como "cotona" o "cotón" (fig. 4), se hacía hasta las rodillas y otras, un poco más abajo.



No solamente se hacían las “camisas, también los calzoncillos que eran cortos hasta las rodillas y largos hasta los tobillos”. Para que no se burlaran de ellos cuando iban de un caserío a otro pintaban la cotona o “tocona” para borrar de esa manera las letras de la marca de la harina de trigo: “Harina del Norte” o “El Rey del Norte”.

El primer calzado que usaron nuestros campesinos, los esclavos de los terratenientes del valle tocuyano, fue la cotiza rústica, hecha con pedazos de piel de res no curtida, extraída mayormente de la pierna del animal, al cual llamaban “garra”. Plantilla que era la base para pasar dos tiras de cuero en la punta y una por el talón que permitía calzar el pie. Esta sandalia, tan pronto llegan los carros o automóviles a la región, fue sustituida, la suela, por la goma de las llantas o cauchos y las tiras de cuero de res o chivo por tiras de goma. Pocas personas económicamente podían mandar a hacer un par de “cotizas de cuero” (fig. 5), pero sí, hacerlas de goma rústica que sirven para resguardar los pies del campesino que produce los alimentos en el campo.

Tan pronto al campesino (o a los pendejos) le permiten “participar” en la organización de su trabajo y les ordenan o controlan sus gastos, de lo poco que ganan de seis a seis (en el pasado un Real de Vellón³, en los años 30 del siglo XX un “Real y Medio de Plata”)⁴, con esfuerzo, reunían varios reales para comprar una cuantas “cuartas” o “varas” de lienzo original (nuevo) para mandar a hacer “La Vestimenta Dominguera”, que consiste en una camisa manga larga, casi siempre sin cuello y el pantalón largo con faldisquera. Los calzoncillos cortos hasta las rodillas, se seguían haciendo de los sacos de harina de trigo “Pan Rico” (lienzo más suave).

Cuando los campesinos visitaban la ciudad para vender, comprar o trocar su mercancía, después que pasaban el Río Tocuyo con el arreo de mulas, se quitaban los “brincapozos” (pantalón a media pierna) y las cotizas para ponerse las Alpargatas de suela que junto al sombrero de concha de cují, era la vestidura completa de los agricultores para salir fuera de la faena del campo. En las ciudades pocas personas usaban sombreros finos y quitasoles, ya que los blancos terratenientes (amos del suelo venezolano) no lo permitían como “distinguidos” entre los “plebeyos”. De acuerdo a la Ordenanza del año 1789, el Teniente de Gobernador y Justicia Mayor de Mérida, dice: “...Mando que ninguna persona que no sea distinguida en su nacimiento pueda cargar, el hombre, pistolas, quitasol, peluca y guantes, y las mujeres, tapetes y quitasoles, pena que al inobediente o inobedienta, a más de padecer el sonrojo de que se les quitará en público, sufrirán los primeros un mes de prisión y cuatro pesos de multa, y las mujeres las que se hallares por conveniente”⁵. Las cosas comenzaron a

³ Moneda antigua castellana, acuñada con liga de plata y cobre, equivalente a unos sesenta céntimos de Pesetas, conocida como: “maravedí de vellón”.

⁴ Época del peso, que equivale a cuadro bolívares de plata

⁵ Tulio Febres Cordero. Obra Completa Tomo II. Editorial Antares. Bogotá 1960.



El maestro Ramón Mateo Goyo con su amigo Renato Agagliate (1995).

El maestro Lorenzo Pérez con su hijo Francisco Colmenares (1956).



cambiar, después del año 1801, cuando la Corona asoma signos de resquebrajamiento. Así lo señala en su Libro: "Historia del Estado Mérida", la investigadora Magaly Burguera "...la Corona asediada por imperativos económicos, concederá títulos de "Don", "Limpieza de Sangre" y otros privilegios⁶ a cambio de compensaciones monetarias". Entonces es cuando los Mestizos, Indios Criollos y Mulatos usan el sombrero que fabricaban de la concha del cují para resguardar la cabeza del sol. Sus derechos ciudadanos comienzan paulatinamente en el año 1854, cuando la población negra considerada como el estrato socialmente más bajo entra a "gozar" legalmente de algunos derechos como seres humanos.

El quitasol que tradicionalmente usaba la mayoría de la gente pueblerina, sin duda alguna fue el "Sombrero de Cogollo de Vena", que como inspiración genuina, el campesino ha perpetuado especialmente las técnicas que hoy mantienen pocas personas, como implemento de la vestimenta del pueblo venezolano. Los mayordomos y encomenderos para diferenciarse de los esclavos, mandaban a hacer los sombreros de palma asada⁷ con alas anchas por ser más fresco que los sombreros de cogollo de caña brava. El atuendo que legítimamente se había heredado de la tradición colonial, fue brevemente cambiando. Poco a poco se deja de usar la cotiza rústica por las alpargatas de suela con las capelladas o capellá, el puente y el arretranco o talonera tejidas con hilos de algodón (pabilo) de color negros para los hombres y variados colores para las mujeres.

Entre las cosas que llegaban de España, fueron los sombreros de fieltro duro y flexible la prenda de privilegio que sólo la usaban "Los Caballeros de Ilustres" y "Los grandes" para cubrirse ante el Gobernador o el Rey. También otros atuendos como los trajes de levita de blanquín, casaca chupa de tisú y habit o frac, que los blancos de "orilla" trataron de imitar, estudiando algunos detalles para crear uno con características propias que pueda mejorar la vestimenta dominguera de los "blancos de segunda". Como los tocuyanos eran expertos en hacer hilar el algodón, e hilado hacen el lienzo, y así hacen posible la fabricación de las primeras blusas con bolsillos, que como vestido peculiar fue utilizado en el trueque para sustentar a los vecinos de la segunda clase.

Lo escribe en 1882, el **Fray Pedro Simón**, que en El Tocuyo "...por no tener con qué comprar la ropa de Castilla para vestirse, los españoles que vivían en estas tierras, y con eso de andar necesitados de este menester, se vieron obligados a disponer cómo hacer lienzo del algodón que se daba en la tierra, que era por extremo mucho y muy bueno, y así armaron luego telares, y enseñándoles a hilar a los indios e hilándolo las mujeres de los españoles, tejían los hombres muchas y grandes telas con que se vestían y hacían los demás servicios de la casa, porque los indios no

⁶ Por el título de "Don" se pagaba 1.400 Reales de Vellón, por la dispensación de Pardo 700 y por servir oficios de escribano, los hijos de padres no conocidos, pagaban 6 reales.

⁷ Este sombrero es conocido como "Palma carne asáa".

sabían de esto, a causa de andar ellos y ellas totalmente desnudos”⁸. Como los telares se montaron en El Tocuyo antes de terminar el siglo XVI, el lienzo pasó a ser uno de los principales productos que salía para otras ciudades y países como Nueva Granada, Ecuador y Perú, donde fue reconocido por la alta calidad del tejido de las telas, llegando a producir tres clases: liencillo o lienzo común, lienzo “Tartalan” y el lienzo “Grano de Oro” que era el de mayor calidad. Así mismo fue recibida la “Blusa Tocuyana”, época que de acuerdo con Rafael Bolívar, hizo furor en Caracas: las llamadas “Garibaldinas” (camisas de Garibaldi). Esta blusa de tela de algodón, que más tarde fue mejorada, pasó a ser de los blancos terratenientes, hecha de Dril blanco, y marrón claro para los “blancos de orilla”. Con cuello cerrado, muy parecido al traje típico chino “mao mao”, que suele asegurarse con las yuntas (botones de oro o de plata unidos con una pequeña cadena) que distinguían la calidad de la sociedad colonial venezolana. Fue en pleno siglo XX, aún cuando los pulperos tocuyanos vendían las telas por “cuartas” y “varas”, que la vestimenta primitiva o corriente del campesino: el algodón o la cotona y los calzones de lienzo de los sacos de harina, comenzaron a desaparecer, con la llegada a las pulperías o tiendas del Dril “Cabeza e’ perro”, el Drill criollo o corriente, el Lino Mil y el Drill Staver. Real y medio ganaba por tarea diaria un campesino, y cuatro reales es el valor de una vara (cuatro cuartas) de drill “cabeza e’ perro” de color blanco, azul y amarillo. Para recibir de los patrones terratenientes, doce varas de lienzo, el campesino esclavo debe pagar con trabajo de cuatro meses y medio de seis a seis, con tareas diarias de 200 cañas (una caña mide cuatro varas), sacrificio que sólo lo hacían los esclavos, por el hecho de haber nacido pobres, humildes y “pendejos”; por ser hijos de los indios criollos, de los negros, mestizos, mulatos y zambos llenos de amor del verdadero Dios.

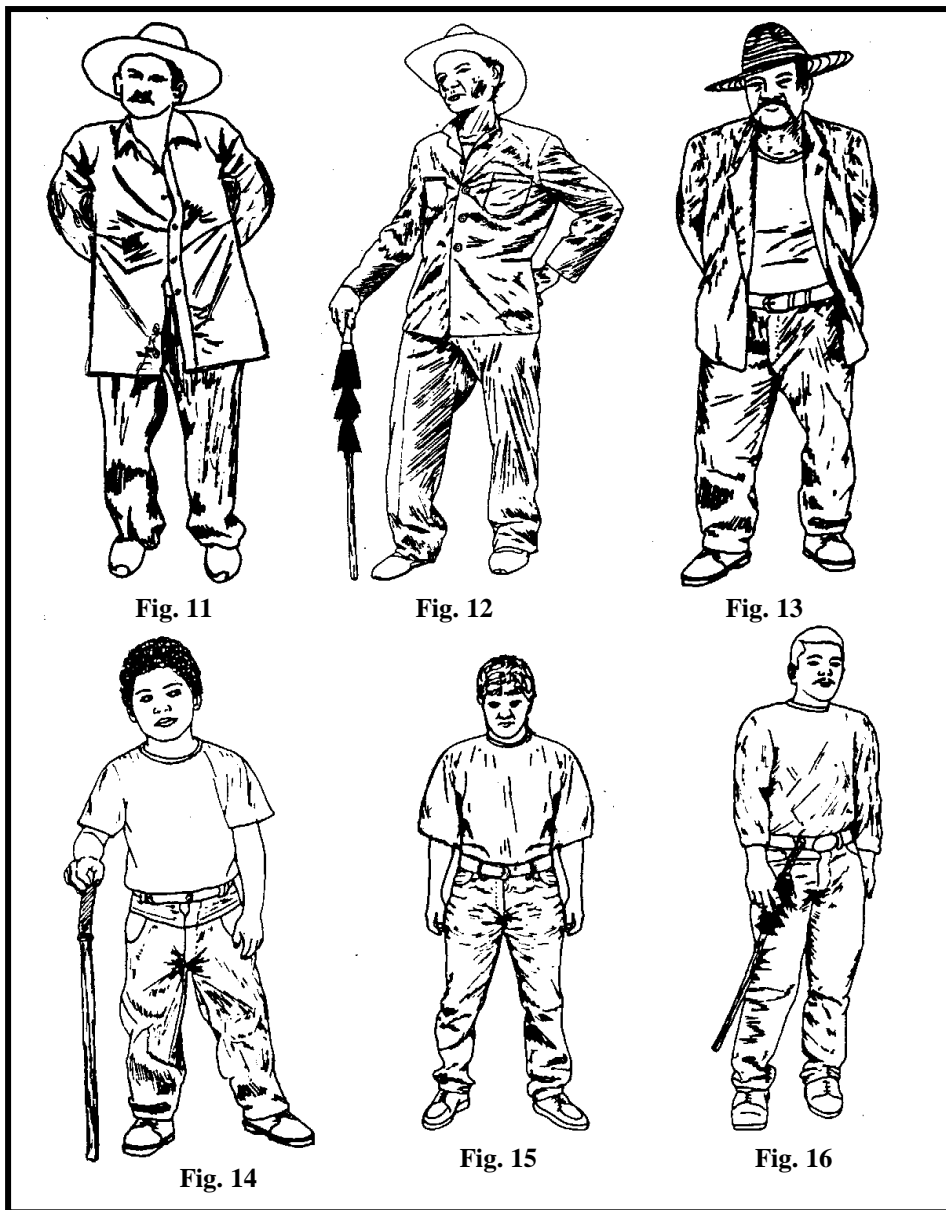
A partir de la década de los años 20, la blusa que desde 1870 llamaban “liquiliqui” (fig. 17 y 18), pasó a ser el traje obligatorio usado por la población venezolana, y los había para primera, segunda y tercera clase. La primera se distinguía por la calidad del drill, las yuntas de oro de chupa o cochanos⁹, zapato de suela (fig. 22), sombrero “pelo e’ guama” (fig. 20), la faja de cuero fino con monedero y la chácara. Además de usar sortijas de esmeralda, cadena de oro de caña entera, hebilla de oro con chapaletas de plata y un buen peine de carey engastados en oro. La segunda por el drill “cabeza e’ perro”, las yuntas y mancuernas de plata, los zapatos de cuero corriente con plantilla de goma, el cinturón de suela rústica, la chácara y el sombrero de palma. Para la tercera clase, las personas tenían que sacrificar sus gastos y ahorrar unos cuantos reales para comprar el drill criollo o

⁸ Fray Pedro Simón. Noticias Historiales de las Conquistas de Tierra Firme en las Indias Occidentales. 5^o Not. Bogotá, 1882.

⁹ Pepitas de oro que se utilizaron como moneda en nuestro medio hasta la Independencia.

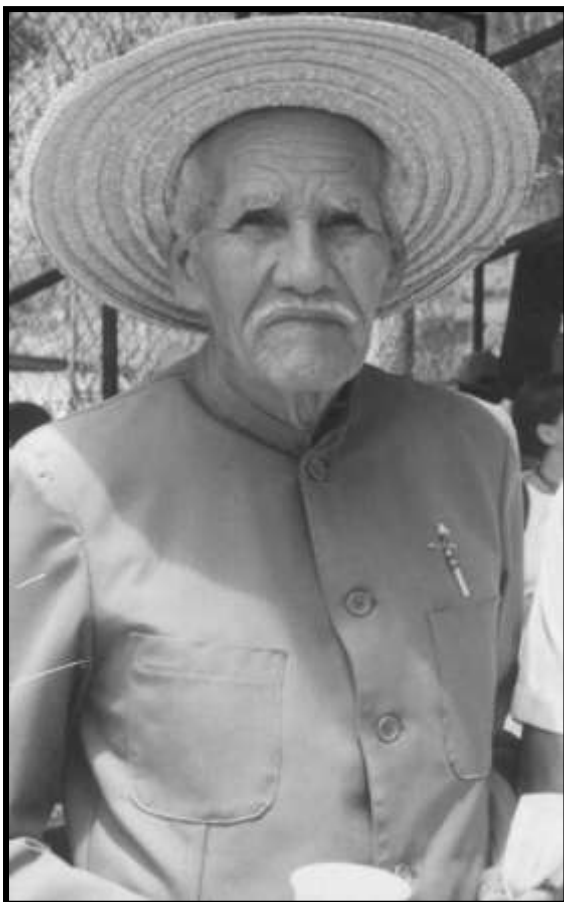
corriente, que se comenzaba a fabricar en Valencia (Estado Carabobo). Única manera de mandar a hacer el "liquiliqui", traje único, conocido como la "Vestimenta Dominguera" que a cambio de las yuntas, usaban un pañuelo atado en el cuello con una de las puntas colgada sobre el pecho. El calzado era la alpargata de suela con una correa delgada de cuero cocida en la punta de la capellada, que se combinaba con un cinturón ancho de cuero de res o chivo (con pelos) y un sombrero de cogollo. Pero todo el mundo, me refiero a la gente pobre de mi país, no usaba el "liquiliqui". El "traje" corriente de los campesinos era el pantalón de caqui (fig. 21), la franela manga 3 ¼ (fig. 15), las alpargatas de suela de cuero o de caucho (fig. 6 y 7), la faja o cinturón de cuero de chivo o res y el sombrero de cogollo envenao (de vena de la caña brava) de alas anchas y redondo (fig. 9).

Todo esto, nos demuestra que "El Traje Típico" que tradicionalmente ha usado la población venezolana, es conocido como el "liquiliqui" y que hoy día es denominado como: "El Traje Nacional" (fig. 23), la prenda de vestir que realmente representa el



sentimiento de la gente de nuestra nación, y que con sumo orgullo debemos por deber, obligación y respeto rescatar y establecer para ciertas fiestas y comidas, y por qué no, como una prenda de etiqueta. Es que acaso lo que se produce en nuestro suelo no merece ser valorizado, o, es que ya somos huérfanos de Patria.

La vestimenta que los jugadores de palo han usado en su entrenamiento, de acuerdo a los maestros octogenarios Ramón Mateo Goyo, Domingo Escalona y Juan Yépez, ha sido la misma que a diario utilizaban todos los campesinos para trabajar en las haciendas. “Todas las tardes a las cinco y



El maestro José Felipe Alvarado portando el liquiliqui con bolsillos por fuera

media”, cuenta el maestro Domingo Escalona, “llegábamos al patio de juego del maestro León Valera, y él nos decía: “quitarse la camisa” (fig. 11), que era de caqui mangas largas, y en franela, con los pantalones de caqui a media pierna (ruedo enrollado), comenzaba la práctica del Juego de Garrote hasta oscurecer”. La mayoría de los maestros jugadores de palo tenían uno o dos liquiliquis (fig. 19), que sólo lo usaban cuando pagaban promesas y en casos muy especiales que se visten con sus mejores galas. Decir que existía un traje específico para asistir al entrenamiento del Juego del Palo, es mentir; ya que todos los campesinos y de ellos un grupo que jugaban garrote, se vestían igual: pantalón y camisa de caqui (fig. 11), franelas con mangas $3\frac{1}{4}$ (fig. 15), sombrero de cogollo (fig. 9) y alpargatas de goma o suela (fig. 6), por ser éste el vestido que por cantidades compraban los dueños de las haciendas.

En honor, y por respeto a quienes hicieron posible, que este arte vernáculo de la nación viviera con las bases y principios técnicos, como lo hemos recibido de nuestros antepasados y obedeciendo a los últimos octogenarios que vigilan esta herencia cultural, es que presentamos la vestimenta que puede servir de inspiración para uniformar un equipo o grupo de un patio de jugadores, de un Municipio, Estado o País.

¡Que viva por siempre y conciente nuestro pueblo bolivariano!

a. g.



Fig. 17

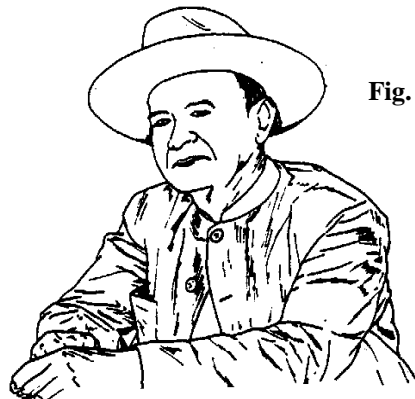


Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20



Fig. 21



Fig. 22

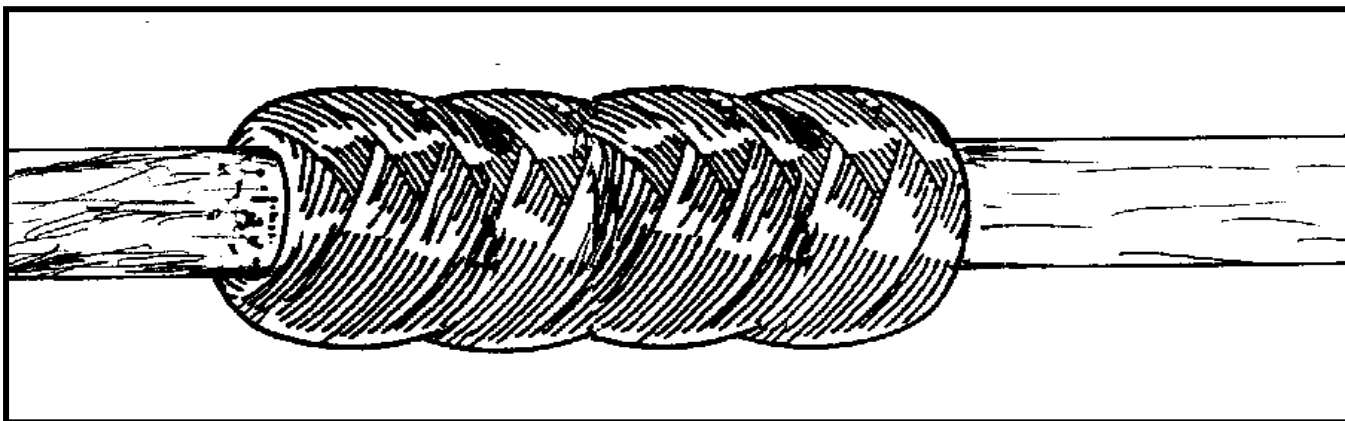


Fig. 23

Lista de Figuras

01. Saco. Receptáculo, abierto por uno de los extremos. Conocido como henequén (jeniquén), saco de hilaza de pita, planta vivaz oriunda de México.
02. Vestidura (especie de camisa) de los agricultores, hecha de los sacos de tela muy basta.
03. La "mocha", camisa tosca (ordinaria sin pulimento), hecha por los campesinos de los sacos harineros.
04. La "cotona" o "cotón" y los calzoncillos largos hecho de los sacos de "harina del norte".
05. La cotiza (sandalia rústica, hecha de cuero de res).
06. La alpargata de suela, tejidas con hilo pabilo de color negro.
07. Alpargata tejida con hilo de algodón de colores.
08. Sombrero hecho con concha de cují.
09. Sombrero de cogollo de vena.
10. Sombrero de palma tocuyana.
11. Vestimenta peculiar del campesino. Camisa mangas largas de caqui, pantalón de caqui con faldiguera, sombrero de cogollo envenao y alpargatas de suela de goma.
12. "Vestimenta Dominguera". Camisa mangas largas con bolsillos por fuera, pantalón de drill, sombrero de pelo e' guama, alpargata de suela y un garrote jebe empatado con flecos (flores).
13. Vestimenta rural. Camisa de caqui mangas largas, franela manga corta, pantalón de caqui, zapatos de cuero con suelas de goma, cinturón de cuero y sombrero de cogollo de vena.
14. Vestimenta infantil. Franela mangas cortas, pantalón de caqui, zapatos de cuero con suela de goma y una vara empatada.
15. Vestimenta juvenil. Franela mangas $3 \frac{1}{4}$, pantalón de caqui, cinturón de cuero, zapatos de cuero con suela de goma.
16. Vestimenta juvenil. Franela mangas $3 \frac{1}{4}$ más largas, pantalón de caqui, zapatos deportivos de goma y un garrote de vera empatado con flecos.

17. Vestimenta de los maestros: Liquiliqui con bolsillos por fuera, cuello cerrado con yuntas de plata y sombrero de cogollo envenenao.
18. Liquiliqui con bolsillos por fuera, con cuello cerrado y asegurado con yuntas de oro, franela mangas cortas y sombrero pelo e' guama.
19. Liquiliqui con bolsillo por dentro, con cuello cerrado con yuntas de plata, pantalón de lino fino, zapatos de cuero y suela, cinturón de cuero y sombrero pelo e' guama.
20. Sombrero pelo e' guama.
21. Pantalón de caqui.
22. Zapatos de cuero y suela.
23. Liquiliqui con bolsillos por dentro, cuello cerrado y asegurado con yuntas de oro, franela mangas 3 ¼, pantalón de drill fino, zapatos de cuero y suela, sombrero pelo e' guama, faja de cuero fino con chácara, reloj de bolsillo con cadena de oro y un garrote de jebe empataado con tres flecos.



Algodón hilado para hacer el lienzo Tocuyano

*“Si andas lejos de la envidia,
tendrás cielo despejado”.*

Alí Primera

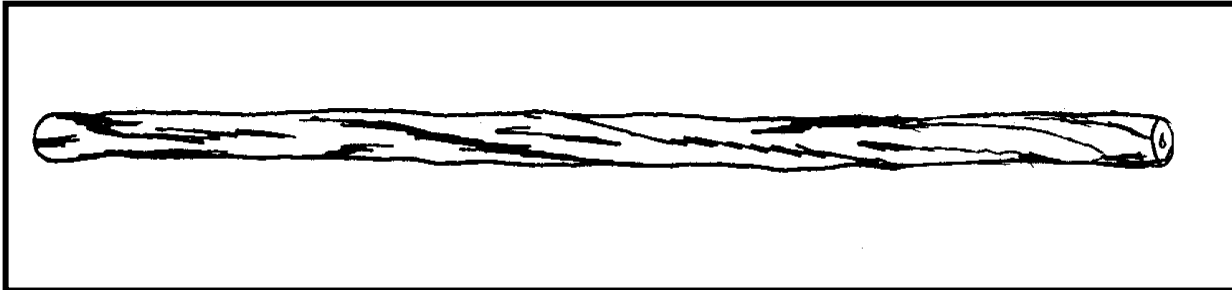
Glosario de la Vestimenta

- **Almud:** Equivale a dos “palitos” (un palito es igual a 40 libras). Forma en triángulo que se dibuja en el suelo para que el estudiante aprenda a mover los pies.
- **Alpargatas:** Calzado en forma de sandalia.
- **Blancos de Orilla:** Blancos de segunda clase (nacidos en las Islas Canarias).
- **Blusa tocuyana:** Igual liquiliqui.
- **Brincapozos:** Pantalón a media pierna.
- **Calzoncillos:** Calzones interiores de lienzo o lana.
- **Caña:** Medida de cuatro varas.
- **Capellá:** Capellada de la alpargata (tejido de la punta).
- **Caqui:** Tela de algodón o lana. El color puede variar desde el amarillo de ocre al verde gris.
- **Cochanos:** Pepitas de oro que se utilizaron como moneda.
- **Cogollo de vena:** Parte interior de la caña brava o amarga para hacer sombreros.
- **Concha de cují:** Planta leguminosa venezolana.
- **Cotiza:** Sandalia rústica.
- **Cotona (Cotón):** Camisa hecha de tela de algodón.
- **Cuarta:** Mano abierta para medir entre las puntas de los dedos meñique y el pulgar.
- **Chácara:** Monedero de cuero.
- **Distinguidos:** Caballeros de ilustres o blancos terratenientes.
- **Envenenao:** La vena del cogollo de la caña brava para hacer sombreros.
- **Faja:** Cinturón de cuero con bolsillo.
- **Faldiguera:** Bolsillo grande (faltriguera).
- **Franela:** Tejido fino de lana.

- **Garra:** Extremidad del cuero por donde se afianza en las estacas al estirarlo.
- **Genequén (Henequén):** Planta vivaz usada para hacer el saco del asa.
- **Liencillo:** Lienzo grueso de algodón.
- **Lienzo:** Tela que se fabrica de algodón, lino o cáñamo.
- **Liquiliqui:** Blusa con bolsillos por fuera o por dentro con cuello cerrado.
- **Mancuernas (mancornas):** Juego de dos botones iguales para camisas mangas largas.
- **Mocha:** Vestidura antigua del agricultor, especie de camisa.
- **Moneda de Vellón:** La acuñada con liga de plata y cobre y sólo de cobre desde el reinado de Felipe V.
- **Palma:** Conocida como “palma tocuyana”, es usada para hacer el sombrero fresco de cogollo de palma.
- **Pelo e’ guama:** Sombrero hecho de felpa, especie de terciopelo “cuyo color es parecido a la parte de adentro de la fruta de la guama”.
- **Peso:** Equivale a 4 bolívares de plata.
- **Plebeyos:** Gente del común o pobres, los esclavos o “los pendejos”.
- **Quitero:** Moneda que empleaban los indios en El Tocuyo.
- **Real de Vellón:** Moneda de plata, antigua castellana.
- **Talonera:** Arretranco de la alpargata.
- **Tosca:** Ordinario sin pulimento.
- **Trueque (trocar):** Acción y efecto de cambiar una cosa por otra.
- **Vara:** Se puede medir con el espacio que va desde el medio del pecho a la punta del dedo índice del brazo extendido (85 cm. aproximadamente).
- **Vellón:** Liga de plata y cobre con se labró moneda antiguamente.
- **Yuntas:** Gemelos o juego de dos botones de oro o plata unidos con una pequeña cadena para asegurar el cuello del liquiliqui.

CUARTA PARTE

PREPARACIÓN DEL PALO





Distintas formas del inicio de la empuñadora y empate del Garrote Venezolano

SELECCIÓN Y PREPARACIÓN DEL GARROTE



Maestro Ramón Mateo Goyo

“Rumoroso río crecido, te llevaste el reliquero y el batallar tocuyano;
el guayabo concha negra y el flor amarillo empatao”

Juan Bautista Saldivia

Árboles que se utilizan para hacer Garrotes



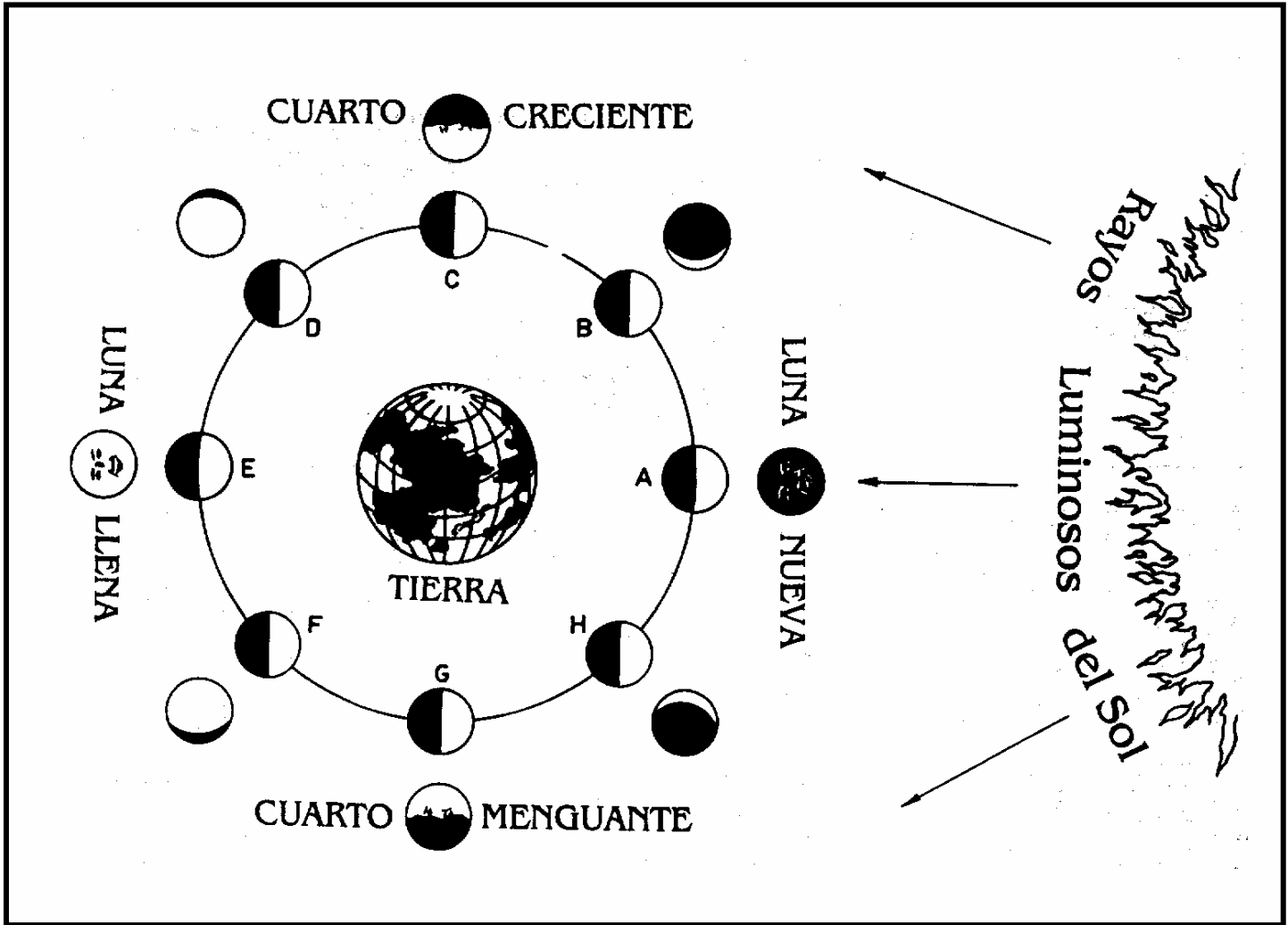
SELECCIÓN, PREPARACIÓN Y EMPATE DEL GARROTE

El proceso de selección, preparación y empate del Garrote, es un trabajo delicado, el cual consiste en todo un ritual, y tiene la duración de un mes lunar. La historia del empate se remonta al nacimiento de los “sones de negro”, danza tradicional venezolana, que asimiló algunas técnicas del Juego del Palo, que son obligatorias para iniciar la promesa a través de un combate entre dos hombres, el cual se denomina “La batalla”. Estos sones que eran exclusivamente de los morenos o negros esclavos, son ejecutados con dos varas, que los campesinos las denominan “Las Varas de San Antonio”, que representan a la “Vara de Nardo” que sostiene este santo milagroso. Según los relatos de los maestros octogenarios: Ramón Mateo Goyo, José Felipe Alvarado y José Castillo “Chupano”, antiguamente los campesinos devotos de San Antonio, vestían las varas con flores olorosas, iniciando el primer son de la promesa el capitán y la capitana, quienes antes de retirar las varas del altar, cumplían con la ceremonia de agradecimiento por los favores concedidos. Estas dos varas son las únicas autorizadas, que se deben usar durante toda la promesa. Los capitanes que inician la danza o baile, las ceden a los bailadores (Primer Capitán menor y Primera Capitana menor), quienes en pareja, entran a reemplazar, hasta que los músicos ordenan finalizar el son, y es, cuando la devuelven al altar.



*“Pásame el garrote mi negra
pásame el encabullao
no lo agarres por la punta
que en el medio está quebrao”
Félix Morón*





Estas varas que pertenecen al capitán mayor y a la capitana mayor, son totalmente diferentes a las varas o garrotes que usan los “batalleros” y los jugadores propiamente de palos. Las varas para bailar los siete “sones de negro” del tamunangue, son las siguientes: La vara del hombre: empataada con gasa o nudos encadenados, realizado con aguja y con hilo de tres colores que son: Amarillo, azul y rojo, con tres flores o flecos que representan tres sonos del tamunangue. La vara de la mujer se empata con hilo tirao o “estirao” (entreteljido) sin usar agujas a excepción de los botones; con cuatro flores o flecos de color: Amarillo, azul, rojo y rosado, que representan cuatro sonos del tamunangue. Las varas que usan los jugadores de “la batalla”, son empataadas totalmente con agujas (tejido de gasita encadenada) con tres peines o paño de tres colores: Amarillo, azul y rojo, con una flor o fleco que diferencia a una vara de la otra por los colores amarillo y rojo, que representan: Amarillo, maestro guía en el conocimiento del juego de Garrote, el rojo la grandeza y destreza en el juego de “la batalla”.

Las empuñaduras de los garrotes usados por los jugadores de palo, antiguamente eran talladas al relieve, con algunos decorados y dibujados a tinta, que aún hoy día excepcionalmente se pueden ver en el municipio palavecino, gracias al maestro Eduardo Sanoja y a los empataadores de garrote Emilio Romero y Jhonny Pacheco.

El empate es realizado únicamente con hilo de color blanco, que representa la pureza y respeto, la sabiduría en el “Arte del Vernáculo Juego de Garrote”. Este hilo es encerado antes de iniciar el tejido, el cual es de gasa o nudos encadenados. Las flores o flecos son realizados con pelos de cola de toro o caballo, de color blanco y negro, que representan las líneas o niveles (grados) de conocimientos en el Juego de Garrote.

Los Cortadores de Varas o Garrotes

Para obtener una buena vara o un buen garrote es imprescindible que el cortador conozca bien las maderas para escogerlo y prepararlo. Este trabajo que ha venido pasando de generación a generación, de padres a hijos, se inicia durante el cuarto menguante, entre los menguantes lunares “T y H”, después de la aparición (ver gráfico), por ser esta la época en que la madera tiene menos savia y menos posibilidades de dañarse.

¿Por qué ocurre en los árboles y a qué se debe? De acuerdo a los estudiosos de las fases de la luna, muchos fenómenos que ocurren en nuestro planeta, se deben a la fuerza de atracción que el sol y la luna ejercen sobre la tierra. Por ejemplo, el ascenso y descenso del nivel de las aguas en los mares y en los ríos; y los movimientos de la savia dentro de las plantas, se deben a la posición que forman la tierra, la luna y el sol (ver fig. 1). Cuando se forman los tres en una línea recta (oposición de la luna con el sol) (ver fig. 6) o sea en luna nueva o en luna llena (ver fig. 2), las aguas avanzan,

formando las mareas altas o vivas. De igual manera las plantas son afectadas, y es en esos días, que la savia bruta (agua y sales minerales) es conducida con mayor fuerza a través de los vasos leñosos desde las raíces hasta las hojas. Cuando se forma un ángulo recto (cuadratura) entre el sol, la tierra y la luna (ver fig. 3), o sea, las aguas se retiran y se forman las mareas bajas o muertas, fenómeno que ocurre porque la atracción de la luna, en parte, es neutralizada por la atracción del sol. Esto también ocurre con las plantas, que tan pronto la savia bruta se transforma en savia elaborada, es conducida a todos los tejidos del árbol a través de los vasos liberianos, que en tiempo de menguante permiten que esta agua que contiene todas las sustancias asimilables bajen hacia las raíces.

Todos estos conocimientos los poseen nuestros campesinos, quienes han aprendido a vivir, a respetar a Dios y a la naturaleza. "Si se corta", señala el maestro Ramón Mateo Goyo, refiriéndose al derramar un árbol, en el tiempo de menguante, "notará que los nuevos pimpollos son bonitos y fuertes, así como también se cumple al capar a los animales y cuando se hacen los adobes o preparan el barro para hacer las paredes de nuestras viviendas". Por estos motivos y por la sinceridad de sus palabras, es que considero que la verdadera amistad se encuentra entre Dios, la naturaleza y el hombre del campo. "Camino a diario por los cerros de estas montañas", continúa el octogenario Ramón, "especialmente por las partes más verdes, buscando entre los árboles de jebe la parte alta y el tallo que es el bueno de la matica. Si no están a tiempo los dejo para otra época, llevándome unas cuantas maticas para sembrarlas en otro lugar, porque si no sembramos, no vamos a tener en el futuro garrotes para jugar". Cuando ya se ha cumplido el tiempo, se elige entre las ramas del árbol, la que este más recta y con menos nudos, tratando de no dañarlo, cortando solamente los palos que se requieren para preparar. Así nos cuenta el maestro **Enrique López**, de Boro Santa Teresa, Caserío de El Tocuyo, donde abundan los árboles de vera: "Yo cuando corto, también siembro dos o tres maticas para que así no se acabe la vegetación. Recomiendo a la gente que viene de otras partes, que corten sólo lo que necesiten y que no nos dañen nuestros árboles". Un garrote que haya sido cortado en el tiempo que le corresponde para su preparación, puede durar más de 50 años, prueba que puede ser demostrada con dos garrotes usados en el año 1945 por el maestro **León Valera**, en la inauguración de la Galería de los Tocuyanos Ilustres de El Tocuyo y que hoy día han sido declarados "Patrimonio Cultural" del Municipio Morán.

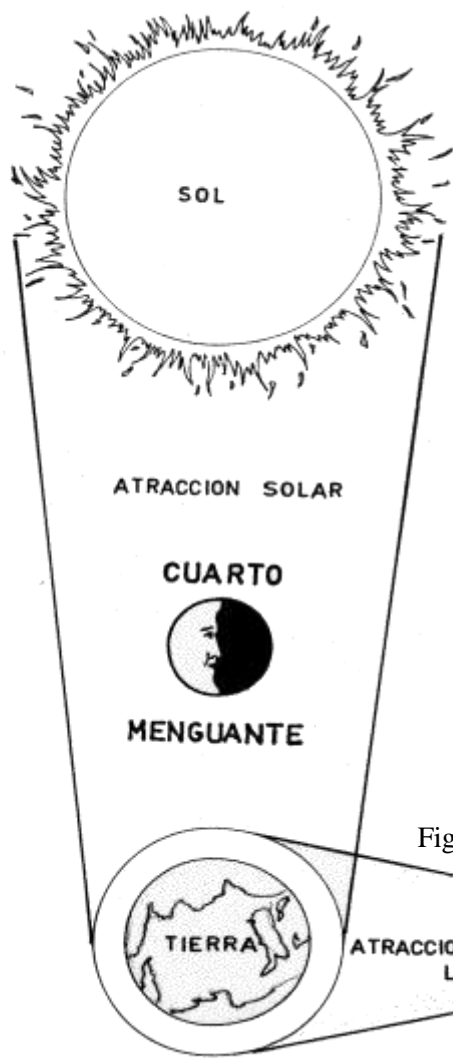
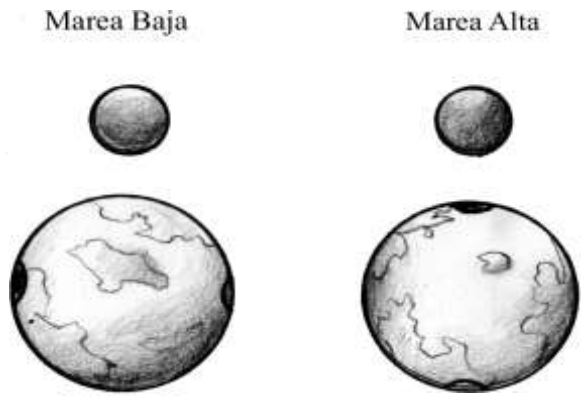
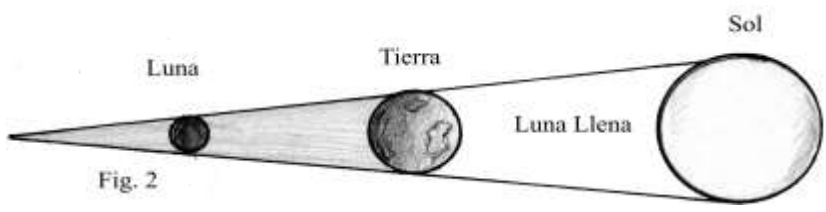


Fig. 3



Todos los días, cada seis horas, el nivel del mar sube y vuelve a bajar, debido a la atracción de la luna. Estos movimientos conocidos como mareas, se generan cuando la luna atrae el agua del mar del lado más cercano de la tierra hacia ella y es entonces cuando se produce una marea sensible alta. Diariamente el mar sube dos veces (marea alta) y baja (descenso del agua) dos veces en los mares que tienen marea sensible.

SELECCIÓN Y PREPARACIÓN DEL GARROTE

Después de haber cortado el palo, lo dejan unos cinco días en un sitio fresco para que se "airee", se merme y el zumo de la concha se concentre en la madera, continuando de esta manera los rituales del aire, el agua y el fuego. Este tiempo corresponde a la última fase de la menguante, ó sea luna de 24 días, entre la "H y A" (ver diagrama). Luego en plena luna nueva se soasan en un fogón de leña, lentamente, sin quemarlo para que la savia se pueda fijar y se logre un mejor color del Garrote, (fig. a).



Fig. a



Fig. b

Tan pronto se logra el temple, se comienza a descortezar (fig. b), facilidad que el fuego permite cuando se cumple el proceso. Enseguida se comienza la enderezada del palo antes de que se vaya a enfriar, ya que es el momento preciso para quitar lo "cambo" (torcido) que tenga el palo originalmente o que se pueda generar al momento de asarse. (fig. b).



Fig. c

Después de desconcharlo y enderezarlo, con un cuchillo se le quitan los nudos y se selecciona entre los dos extremos del palo, cual se debe cortar, para evitar en el futuro que se vaya a estallar, (fig. c).

Se toma la medida con la mano abierta de cuatro cuartas y cuatro dedos, que es aproximadamente entre ochenta y noventa centímetros, (fig. d).



Fig. d

Fig. e



Luego con sumo cuidado y apoyando el palo sobre una madera, se corta el otro extremo para asegurar la estabilidad y firmeza del palo, logrando el tamaño que debe quedar y evitar la posibilidad de reventar. Es por eso, que se debe escoger bien "la matica" o el brazo (la rama) del árbol (fig. e).

Cumplido el tratamiento anterior, se procede a untar el grasa de chivo, ovejo o de ganado (toro), hasta cubrirlo completamente, para evitar que pierda peso, lo dañe el comején o se agriete (ver fig. f). Los viejos maestros cortadores de palo recomiendan el grasa de chivo

por que es más aceitoso. Luego se deja en reposo hasta el cuarto creciente, ó sea luna de nueve días, entre la "A" y "D" (ver diagrama).



fig. f

Tan pronto esté completo el proceso del palo, se inicia el arte del empate, el cual se realiza de "nudos" y "estirao" (estirado). El tejido de nudos es realizado en su mayoría para los garrotes de los jugados de batalla. Mientras que el "estirao" (entrelazado), corresponde a los bailadores de la danza los sones de negro, conocida como el Tamunangue. Para garantizar que el garrote quede bien empatado, se debe cumplir el reposo de nueve días como mínimo, otros que son más cuidadosos y estrictos en el trabajo, lo dejan hasta 15 días, ya que de esa manera no se afloja el tejido, (fig. g).



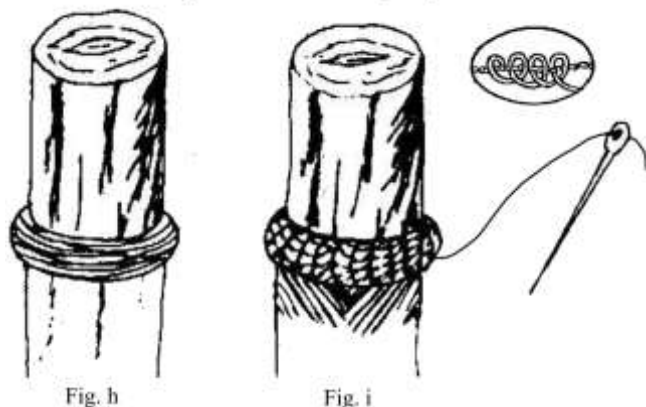
fig. g

El Empate del Garrote



Para iniciar el empate del Garrote, el empatador (conocedor), primero selecciona el extremo más delgado del palo, por ser este menos pesado y representar al cielo, desde el momento que comienza a salir de la tierra. "No empate el garrote", nos explica el maestro **Ramón Mateo Goyo**, "por donde fue cortado, ya que es allí donde se ha concentrado toda la energía,

El Tejido de los Botones y Empuñadura



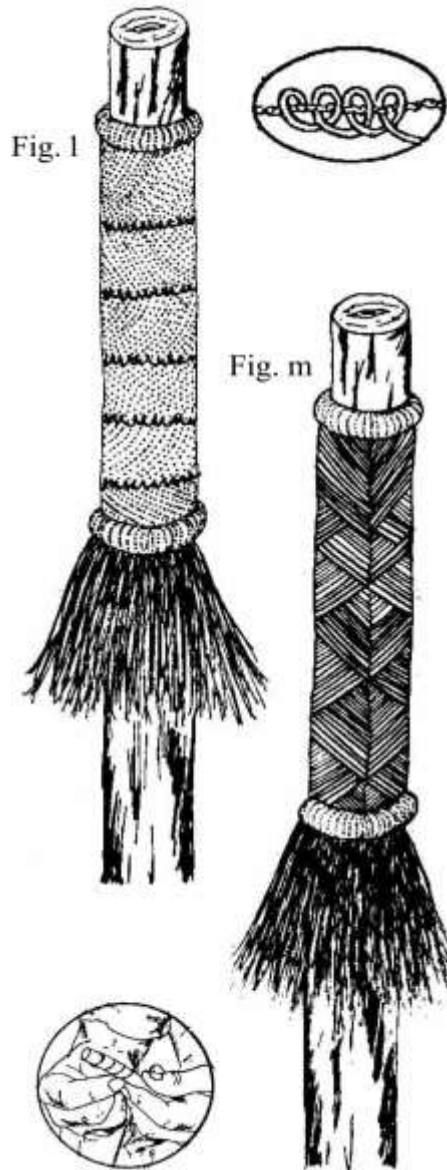
y más aún si era de matica". Este conocimiento ha pasado de generación a generación, conservándolo de tal manera que al momento de ver un garrote empataado, ellos pueden saber si era de matica o de brazo, por el peso. Los palos que son de matica son pesados y muy sólidos, mientras que el de brazo de árbol es liviano y quebrajoso. Cuatro días antes de luna llena, los empataadores que poseen esta sabiduría, por no haber perdido su comunicación con la naturaleza, proceden a iniciar el arte del empate (ver fig. 16). Antes de comenzar se debe tener a la mano la cera negra y amarilla de abeja, el hilo, la aguja y una

tijera.

El empate o encabullao (tejido realizado totalmente realizado con cabulla de los sacos henequén o capoteras) es la empuñadura que el campesino hace tejiendo uno de los extremos del garrote, preferiblemente el más delgado, ya que nunca se hace por donde fue cortado. Consiste en tres partes que son: **Botones, tejidos del centro con peines y flores o flecos.**



Noción del Tejido



El Botón: Es formado tan pronto el hilo se enrolla alrededor del palo (fig. h), logrando la prominencia con el tejido (fig. i), el cual debe continuar hasta llegar al otro extremo del empate, donde antes se debe hacer el botón, ya sea solo o con la flor. (fig. j).

El tejido del Centro: entre los dos botones del empate, es conocido como de "nudos" y "estirao" (ver fig. k). El primero es con peines alternados, combinando dos o tres veces el tejido de derecha a izquierda y viceversa (fig. l). Este tipo de empate, que también es conocido como de "gasa", se realiza, para los jugadores de garrote, de un solo color (blanco), y para los batalleros y bailadores de tamunangue, de varios colores, especialmente: amarillo, azul y rojo, lo cual permite un decorado cuando el peine se cambia de dirección. El segundo es de origen indígena y de acuerdo a los maestros: **Ramón Mateo Goyo** y **Enrique López**, es el más fácil de realizar. En este empate "estirao" (estirado), el hilo no es anudado, a excepción del botón. Se utiliza de diferentes colores y se van entretejiendo sin ser encerado para que el hilo no pierda su tonalidad. Este tipo de garrote es el que utilizan los bailadores del tamunangue y algunos jugadores de la batalla por desconocer el proceso del empate de los garrotes (fig. m).

La "Flor" o "Flores": Es un fleco de hilos, pelos de cola de toro o caballo, cocuiza y de cuero fino que sostiene el tejido del segundo botón, (fig j). La flor de hilos corresponde a las varas para bailar los siete sones del Tamunangue. Mientras que el fleco de pelos representa las líneas (grados de conocimiento) del los jugadores de palo en el garrote empataado con hilo de color blanco.

Botones y Flecós de la Empuñadura

La empuñadura completamente de un garrote, lleva dos botones en sus extremos sin flecos (fig. 20). Este garrote empatado representa para el que lo posee, que conoce la introducción del juego, que se denomina la "batalla". Los botones son tejidos con hilo, pero antes cuando corresponde colocar "la flor" ó flecos (fig. 1 a 4), sea de hilo, de pelo, cuero fino, semicuerdo o cocuiza, se debe enrollar el hilo en una tablita (fig. 5) de derecha a izquierda tres veces, bien ordenado, cortando luego los hilos (fig. 6) para tenderlo sobre un pedazo (fig. 7) de hilo encerado y sobre él colocar la empuñadura de la vara o del garrote (fig. 8) que debe ser amarrado (fig. 9), doblando luego los extremos de la parte superior (fig. 10, 11 y 12), la más corta del fleco (ver fig. j) el cual se mantiene fijo con el hilo que debe finalizar el enrollado, para comenzar el tejido del botón con flecos o flores (figs. 13 al 15). Recomendamos adquirir el video educativo "Curso para aprender el Empate del Garrote".

Los botones en los garrotes de los jugadores de palo, representan el nivel del conocimiento que el estudiante o jugador ha adquirido durante el tiempo de entrenamiento (fig. 5). Estos niveles son conocidos como **Las líneas del juego**, que se basan en varias técnicas distintas de defensa y ataque (fig. 6). Mientras que en la danza del tamunangue, la empuñadura y los botones son distintos y más decorados, y representan: La vara de las damas (cuatro dedos más corta) con cuatro flores: amarillo, azul, rojo y rosado; y la de los caballeros con tres: amarillo, azul y rojo, **Los Siete Sonos del Tamunangue**, sin incluir "La batalla" que usa varas más gruesas y con una sola flor que representa la introducción o permiso a San Antonio.

No a la Extinción de La Vera
ella tiene el Derecho de Vivir
en nuestra Patria.

a.g.

CÓMO HACER LA FLOR O FLECO DE LA EMPUÑADURA

1. Botón de Pelo



Fig. 1

2. Botón de Cuero



Fig. 2

3. Botón de Hilo



Fig. 3

4. Botón Cuero Grueso

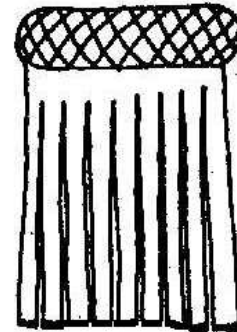
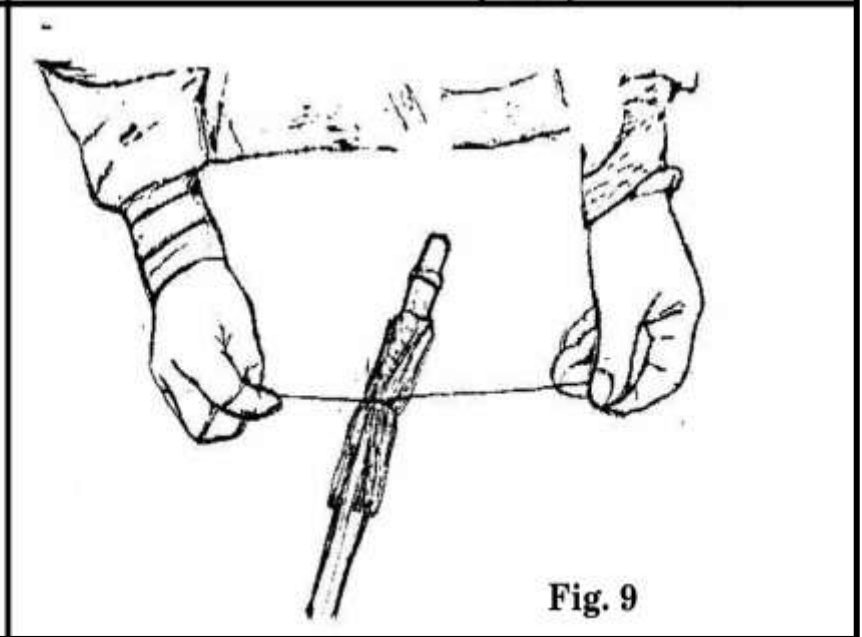
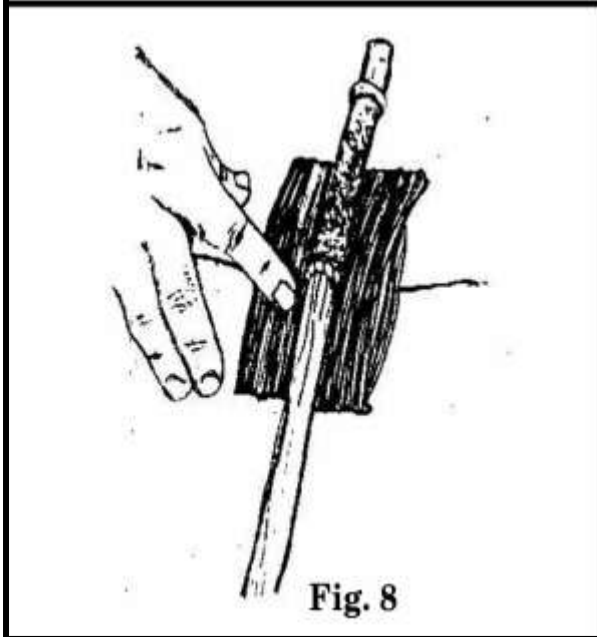
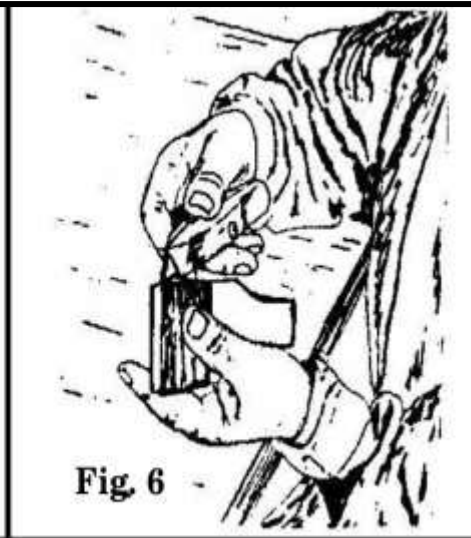
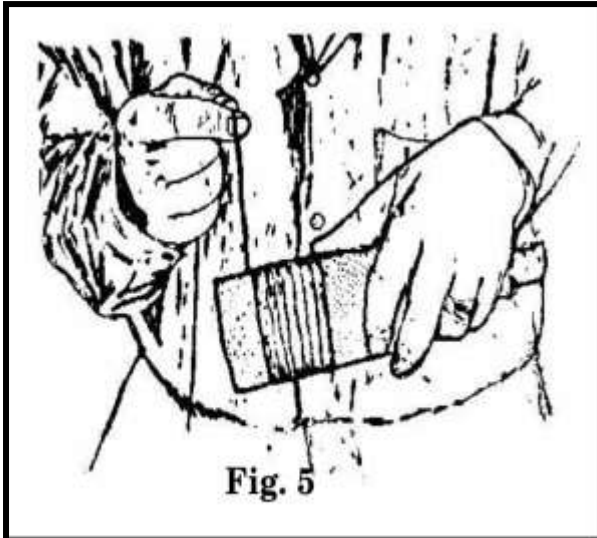


Fig. 4



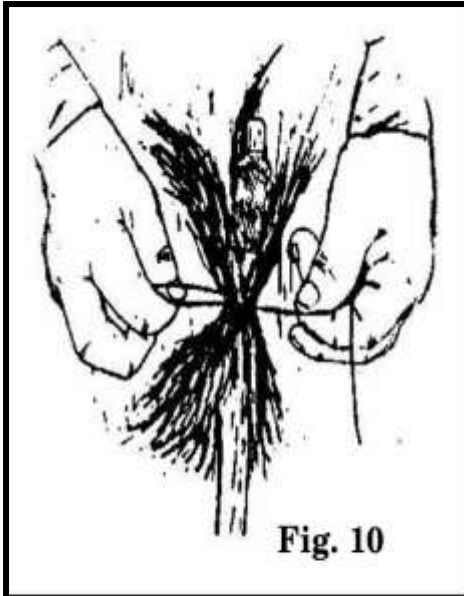


Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12

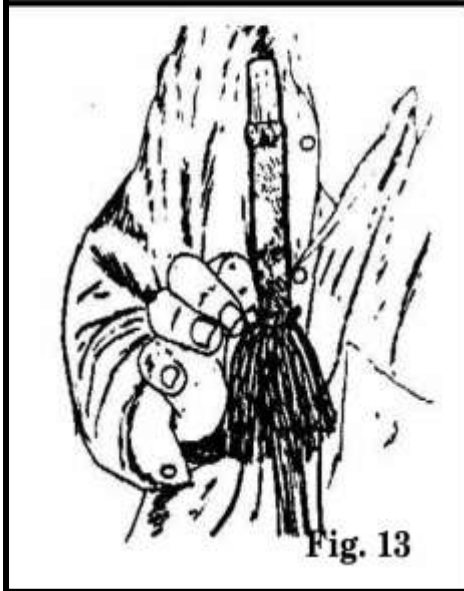


Fig. 13

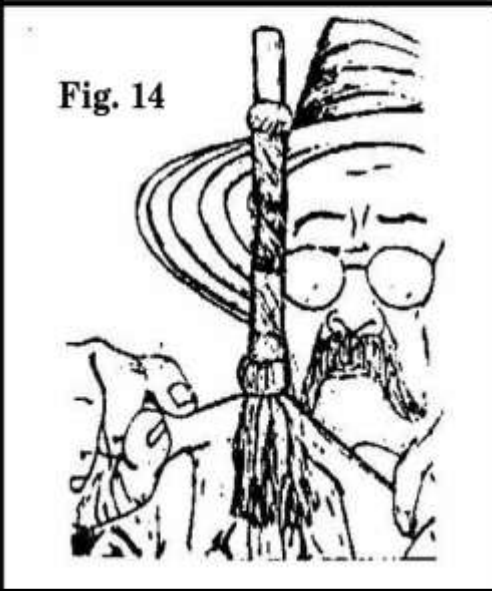


Fig. 14



Fig. 15



Varas y Garrotes empataados utilizados en el Juego de Garrote y para bailar los Sones de Negro del Tamunangue



DESCRIPCIÓN DEL GARROTE

El destino que se determina para la utilización de los palos, es lo que diferencia al momento de seleccionarlos. Lo que hemos denominado "Garrote", difiere por el tamaño y grosor de las "varitas" y "varas".

El **Garrote**: es un palo grueso que se diferencia, porque uno de sus extremos es más pesado que el otro. El tamaño es de acuerdo a la utilización que se requiera. El maestro **Juan Yépez**, alumno directo del gran maestro padre **León Valera**, nos explicaba que ellos se colocaban parados con los brazos extendidos totalmente, y el maestro le tomaba la medida a cada quien, desde la punta de el dedo índice (La falangeta) hasta el huesito del "arco" (La clavícula). Medía de 80 a 90 centímetros, de acuerdo a la persona. Este palo era utilizado solamente por los jugadores que tenían tiempo entrenando. Los nuevos estudiantes y de acuerdo al nivel de aprendizaje, utilizaban las "Varitas", y las "Varas" cuando demostraban habilidades para defender un palo. (ver fig. 18).

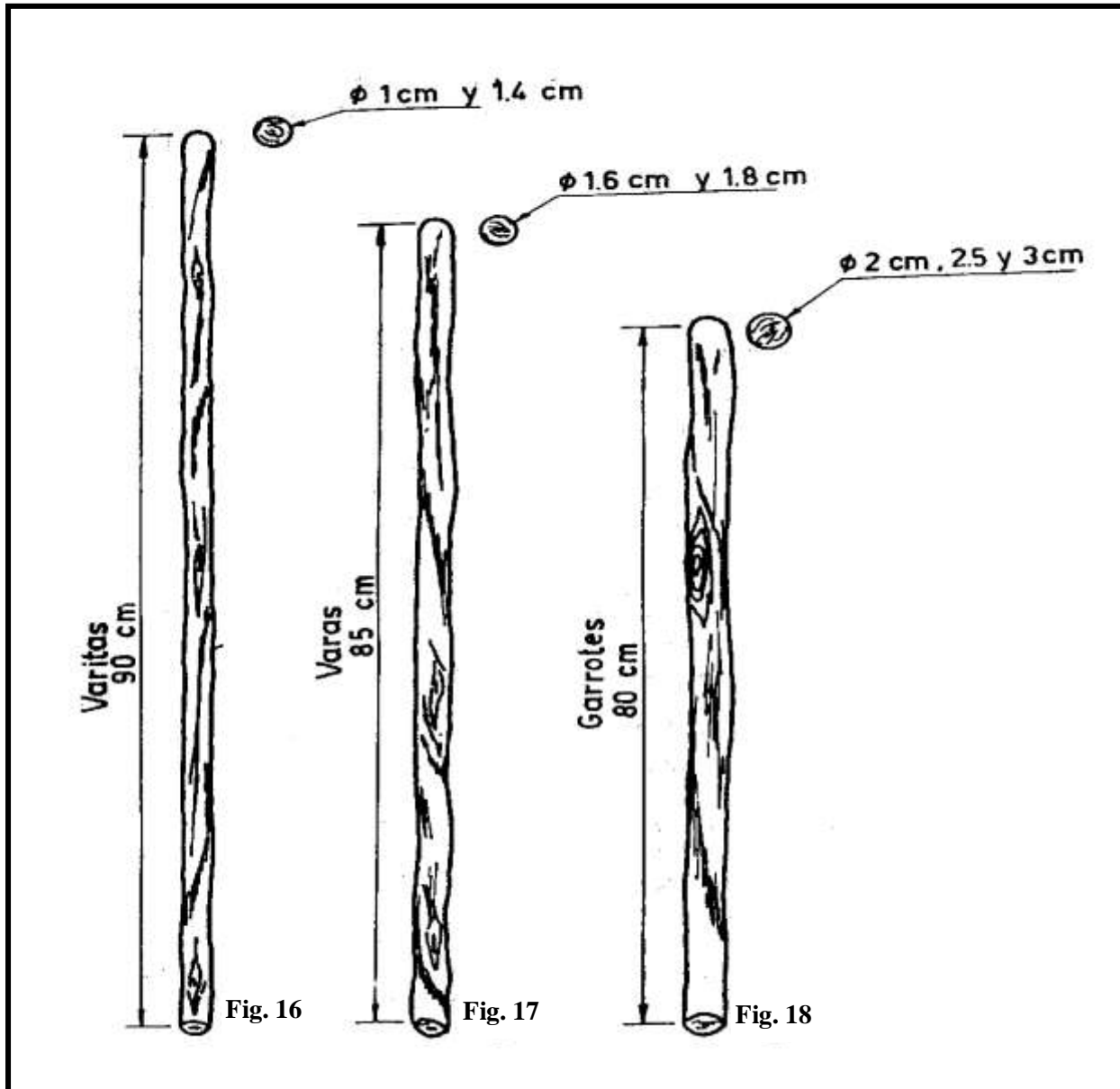
La **Vara** es un palo más delgado y parejo en su grosor. Es preparado al igual que el garrote por el cortador, y no requiere de ser empataado, al menos que los manden hacer para un adorno. La medida es de cuatro cuartas y cuatro dedos de la mano de la persona que va a utilizar el palo. A los adultos se les recomienda usar la vara un poco más larga que un garrote (ver fig. 17).

La "**Varita**" es un palo más delgado que la vara y no requiere de ser preparada. Se corta y se utiliza con la concha hasta que se dañe totalmente. "Cuando regresábamos de las haciendas", cuenta el maestro **Ramón Cirilo Colmenares** (El Rizo), "en el camino encontrábamos varitas muy bonitas, que uno las cortaba para librarse de las culebras". Por este motivo, era común en cualquier casa de los agricultores, encontrarse con una gran variedad de palos (varitas) que eran utilizados para la enseñanza del juego (ver fig. 16).

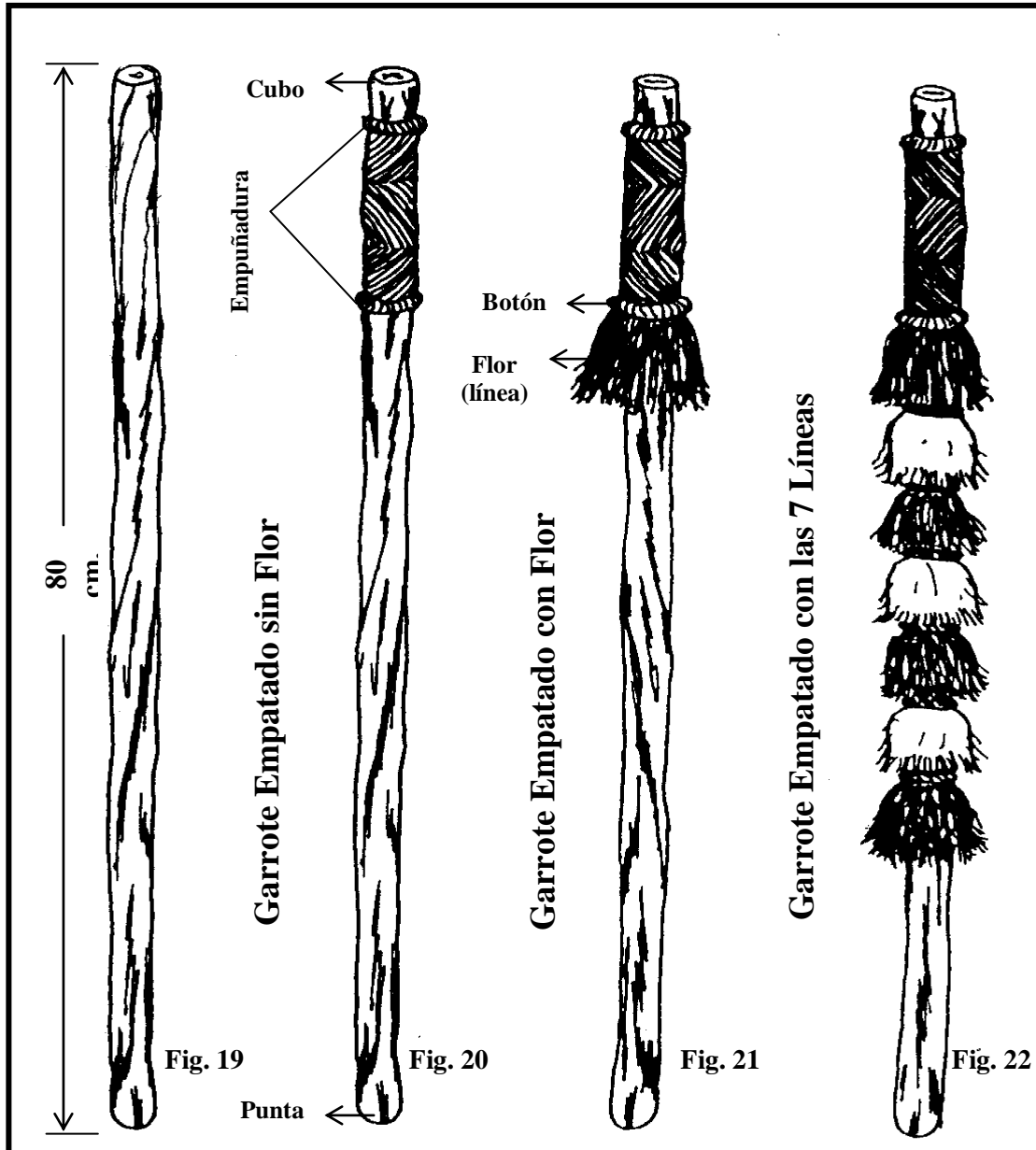
"No dudamos que hay semejanzas entre la esgrima y los pasos de La Batalla, pero ello es lógico; en ambos casos hay una lucha y se deben atacar las distintas partes del cuerpo"
Malula García Tamayo



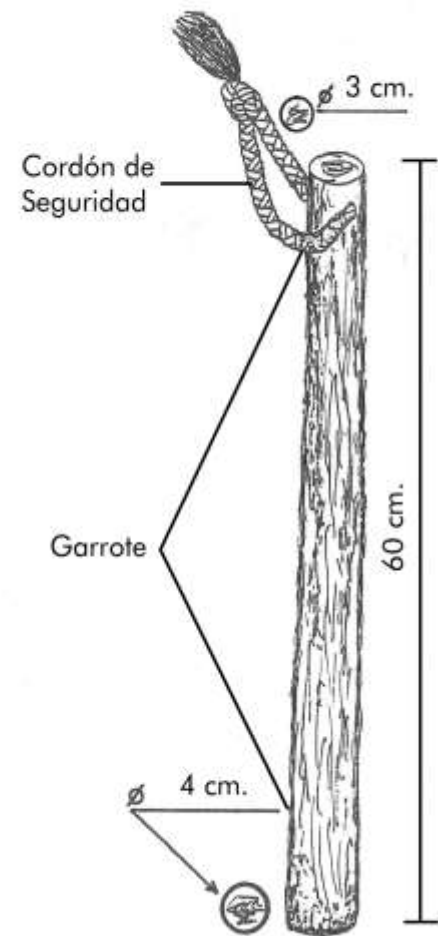
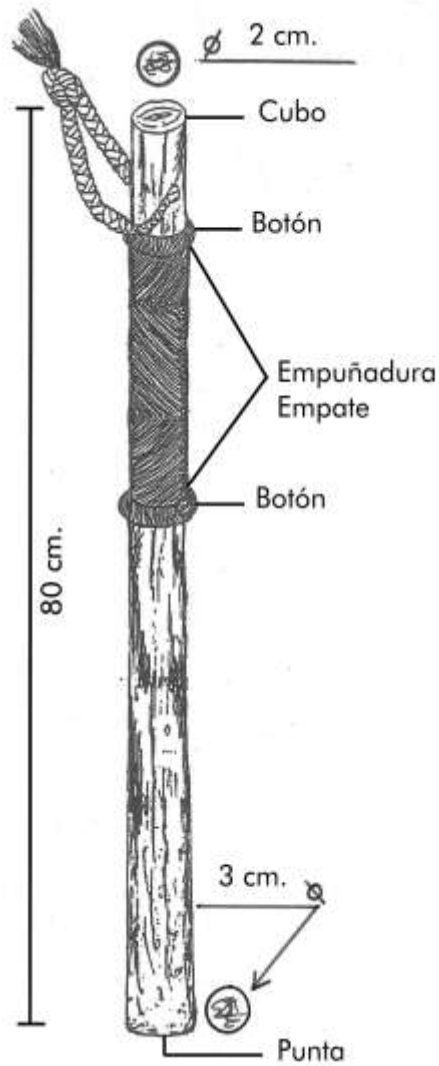
DESCRIPCIÓN DEL PALO



DESCRIPCIÓN DEL GARROTE



DESCRIPCIÓN DEL GARROTE PARA EL JUEGO PACHEQUERO



Es importante señalar que tan pronto ha sido terminado su empate, esto le da al palo, carácter de un arma de representación (fig. 21). Hay personas realmente amantes de este arte, que mandan hacer los empates con "guaralillo" o "pita", con "sedalina" y de cuero fino. Este último requiere de más trabajo, ya que se debe remojar el cuero y entrelazar los hilos para lograr el empate, que tan pronto se haya secado se aprecia todo un verdadero arte.

De tantos garrotes que poseía **La Galería de los Jugadores**, que injustamente fue asesinada el 11 de Octubre del año 2000, uno de esos patrimonios, era sin duda alguna, los empates con cuero realizados en Humocaro Bajo durante los años 30 del siglo pasado, fabricados por maestros que permanecían a través de sus fotos en esta institución, que aún hoy día siguen en el presidio, condenados por la ignorancia, por el pecado que hemos cometido en educar a los niños, a las niñas y a los jóvenes, que juntos aprendimos a compartir los sueños de los últimos maestros octogenarios, que con sus profundas miradas, manifestaban tristezas por el poco respeto que algunos "venezolanos" manifiestan sentir al no cumplir y creer en la justicia de nuestra Patria. Cuando nuestro pueblo despierte, la nobleza se disparará contra el filón de la incultura que participaron y permitieron por absoluta negligencia, el asesinato de nuestra Escuela del Tradicional Arte Civil Venezolano "El Juego de Garrote".

La legítima manifestación, es la que se vive a través de este vernáculo arte, que merece de parte de cada uno de los seres humanos, que han sido paridos en este suelo, el justo reconocimiento y respeto. Porque es allí, donde se aprende a ser un hombre y se alcanza el grado de caballero, que sin atadura puede desdoblarse su corazón, reconocer la omisión y liberar su conciencia.

Niños bolivarianos, niños del mundo, estudien para contribuir al desarrollo de su patria y vivir llenos de amor. Que los conocimientos sean para compartirlos y servir para hacer el bien, jamás practiquen la adulación y menos la humillación, porque ambas son desagradables para Dios y para el hombre noble. Si nuestra educación, no es para servir a la humanidad con humildad, por favor no estudie para hacer el mal y quédense llenos de amor y pureza para que se acerquen más y más a Jesús, a nuestro Padre Celestial.

Datos Técnicos

El Empate del Garrote

Tejido de Hilo Tirao, Tejido de Gasita, Tejido del Botón y la Flor

El Empate del Garrote

Artesanía Popular Venezolana

Participantes:	5 a 40 personas
Edad:	A partir de 7 años
Sexo:	Masculino y femenino (se realiza en igualdad de condiciones)
Duración:	30 a 45 minutos (cada nivel)
Niveles:	Tejido de Hilo Tirao Tejido de Gasita Tejido del Botón y la Flor.
Espacio:	Entorno natural (Patio o aula de clases)
Material:	* Vara o Garrote de 85 centímetros de longitud. * Hilos de color: Azul, Amarillo, Rojo y Blanco. * Agujas y tijeras. * Cera de abeja (amarilla y negra).
Interacción:	Cooperación (taller); acción individual (juego-trabajo).
Recurso para ejercitar:	Motricidad.
Valores:	Auto superarse en el desarrollo de las diferentes tareas del tejido.

Descripción:

Proceso de elaboración:

1. Se selecciona el extremo más delgado del palo.
2. Se coge un pedazo de hilo color blanco de aproximadamente 20 centímetros y se unta con cera negra de abeja.
3. Luego se amarra a tres centímetros del cubo, haciendo un nudo fuertemente.
4. Para realizar el tejido de "Hilo Tirao" sin aguja, se debe amarrar otro pedazo de hilo encerado a unos doce centímetros del cubo.

5. Luego se coge un pedazo de hilo color rojo de dos metros y se amarra encima del nudo (amarre anterior) cerca del cubo.
6. Desde allí se inicia la tirada del hilo por encima del palo, entretejiendo los tres colores.
7. Para realizar el tejido de "Gasitas" con agujas, se debe coger un pedazo de hilo blanco y untar con cera negra de abeja.
8. Luego se enrolla a tres cts. del cubo hasta formar una prominencia que sobre la cual se inicia el tejido con aguja conocido como "gasita encadenada".
9. Para hacer el botón y la flor, se debe formar una protuberancia y por encima de ella colocar el fleco que puede ser realizado de hilos, pelos de cola de toro o caballo, cocuiza y de cuero fino.
10. Luego se comienza el tejido con aguja de arriba hacia abajo, hasta culminar el botón y la flor.

Observaciones:

- El Tejido de Hilo Tirao o "Estirao" corresponde a la vara usada por las mujeres para bailar "Los Sones de Negro" del Tamunangue.
- Las Varas con el tejido de gasita con hilos de colores: amarillo, azul y rojo son utilizadas por los hombres jugadores de la batalla y bailadores de los sones de negro.
- Los garrotes tejidos con hilo blanco y flecos de pelos, son utilizados por los jugadores de garrote.



La vera está a punto de ser extinguida. Personas que dicen ser "artesanos" la están asesinando, cortándolas desde el tallo para ser objetos de negocio. Atención al Gobierno: "Ojo pelao"...

VOCABULARIO DE TÉRMINOS

Árboles que se usan para hacer los Garrotes

- **Araguaney** (*Tabebuia chrysantha*): “Árbol Nacional de Venezuela”, que ha sido utilizado para hacer garrotes para la riña.
- **Borrachera o Sarna.** (*Pilocarpus Alvaradoi*): Planta muy buscada por los jugadores de garrote por el efecto secundario que general un golpe dado con la punta del palo.
- **Caña de Indio:** Planta indígena con tallo leñoso, lleno de un tejido sólido que es dividido en anillos. (Familia: *Gramíneas*). Conocida como “**Cañado Indio**” (*Cannabis indica*), es una planta activísima que puede producir envenenamiento, secretos que conocen algunas personas. Por este motivo es que esta caña sólo la usan los maestros en el Arte del Juego como método de la defensa personal.
- **Curari.** (*Tabebuia Serratifolia*): Madera flexible utilizada por los maestros para jugar “la batalla”.
- **Flor Amarillo** (*Tecoma spectabilis*): Madera dura y difícil de labrar, conocida también como “acapro”.
- **Guayabito** (Familia: *Mirtáceas*): Es un pequeño arbusto silvestre conocido también como “Guayabira”, que es utilizado para la enseñanza básica a los nuevos discípulos del Juego del Garrote.
- **Guayabo Negro** (*Myrcia Acuminata*): Árbol muy solicitado, por ser buena madera para hacer los garrotes de color negro natural.
- **Guayabo Zuruí** (Familia: *Mirtáceas*): Palo de color marrón oscuro, pesado y muy fuerte para ser usado en las peleas con garrote.
- **Guayacán** (*Guajacum officinale*): Madera muy fuerte y duradera, pesada y de fibras entrecruzadas. Muy solicitado por los expertos para hacer garrotes de riña.
- **Huesito** (Familia: *Ariofiláceas*): Es un clavellín tallado en forma natural por los gusanos que se alimentan de la savia entre la concha y la madera, el cual presenta belleza cuando es asado. Este tipo de garrote es el preferido por los grandes maestros del tradicional Juego de Palos.
- **Jebe** (*Lonchocarpus atropurpureus*): Es el árbol más buscado por los expertos cortadores de palos para hacer los garrotes y las varas. Es reconocido por los jugadores como “El Palo Rey del Juego”, también se conocen otros palos de la misma familia como: “El Jebe Amarillo” y “El Jebe Negro”, que son muy solicitados y que los jugadores recomiendan por ser de buen color y duradero.

- **Jebe Blanco.** (*Humboldtiella Ferruginea*): Muy solicitado para hacer ceremonias, muy especialmente para jugar “la batalla”.
- **Limón de montaña** (*Schaefferia frutescens*): Árbol muy recomendado por nuestros campesinos por ser su madera dura y pesada. Solicitada por los jugadores para hacer los garrotes, el cual es conocido como “Limoncillo”.
- **Marfil.** (*Tetrorchidium Rubrivenium*): Árbol utilizado para hacer garrotes, especialmente conocido en los Estados Guárico y Portuguesa. De allí, por encargo lo han traído al Estado Lara y muy especialmente para El Tocuyo y Curarigua.
- **Membrillo** (*Phyllostylon brasiliensis*): Árbol famoso por la dureza de su madera, también utilizado para hacer garrotes y varas.
- **Nardo:** Planta liliácea, de flores blancas, muy olorosas.
- **Ñaure** (*Pithecolobium*): Palo nudoso y compacto, muy famoso por ser uno de los palos usados como instrumento de defensa personal durante el siglo XIX.
- **Pardillo** (*Cordia alliodora*): Palo de color claro y de poco peso, flexible y resistible para el manejo de garrote.
- **Uña de Tigre:** Palo de color morado con manchas, fuerte y flexible. Usado únicamente por los expertos del Juego del Palo.
- **Vera** (*Bulnesia arborea*): Árbol muy famoso, por ser reconocido como una de las maderas más duras y seguras para los garrotes. Es la vera “La Reina entre todos los Palos de los Jugadores del Garrote”.

Nombres criollos de algunas plantas que se utilizan para hacer los garrotes

- | | |
|---|-----------------------|
| • Araguaney Flor Amarillo | • Guayabo de Lapa |
| • Campanito (parecido al Jebe Zanjonero) | • Mapanare |
| • Cuji de matica | • Gurupao |
| • Curari de matica | • Menuito |
| • Guayabita (color marrón muy claro) | • Guyamure |
| • Guayabo Zuruy (marron claro) | • Noguey |
| • Huesito o Clavellín (forma labrada por los gusanos) | • Zamurito Negro |
| • Jallo (parecido a la mata de café) | • Espardillo |
| • Montañita (parecido al jebe) | • Hurel |
| • Olivo de matica | • Cafecito o Ceresere |
| • Sarna o Sarno (parecido a la vera) | • Cuerda de Arco |
| | • Uñita de tigre |

VOCABULARIO DE TÉRMINOS

El Palo, su Preparación y el Empate

- **Botón:** Prominencia que se hace en los extremos de la empuñadura de garrote.
- **Brazo:** Rama del árbol grande, que es utilizada para hacer las varitas, varas y garrotes.
- **Cambo:** Lo torcido o encorvado del palo.
- **Cortador de palo:** Es la persona que conoce las fases de la luna y respeta a la naturaleza. Visita días antes la montaña para seleccionar cuidadosamente los palos que realmente necesita para el juego.
- **Cuarta:** Medida con la mano abierta entre las puntas de los dedos meñique y el pulgar que el cortador realiza sobre el palo.
- **Cubo:** Extremo más delgado del garrote, que está cerca del empate.
- **Empate:** Empuñadura confeccionada con hilos de colores, cabulla o cuero, realizada en el extremo más delgado del garrote.
- **Empatador:** Es un artesano que a veces también es cortador de palo y jugador de batalla o de garrote. Sus conocimientos en el arte del tejido lo aprende a través de su familia o amigos que le afectan como aprendiz.
- **Encabullao:** Nombre antiguo del empate rústico en los garrotes que usaban los peleadores, el cual era realizado totalmente con cabulla de los sacos henequén o capoterías.
- **Estirao:** Forma de tejer las varas que usa la mujer para bailar “Los Sones de Negros”. Este empate que se hace con hilos de colores entrecruzados, no necesita de utilizar aguja, a excepción de los botones.
- **Flor:** Es el fleco de hilo que está unido al segundo botón del empate de las varas que utilizan en El Tamunangue.
- **Floreao:** El palo floreao, es la vara del Tamunangue que tiene varios flecos o flores. La vara de la mujer tiene cuatro y son: amarillo, azul, rojo y rosado. La vara del hombre tiene tres: amarillo, azul y rojo, que en total son siete, que representan a “Los Sones de Negro”.
- **Garrote:** Palo con un extremo más grueso, con una medida entre 70, 80 y 90 cm. de largo.
- **Jeme:** Corresponde a una cuarta, o sea, medida entre los dedos índice y el pulgar que deben ser separados al máximo.
- **Línea:** Representa el grado de conocimiento en El Juego de Garrote (flecos de pelo en los garrotes de los jugadores de palo).

- **Matica:** Árbol pequeño de jebe o vera que proporciona un excelente tallo para las varas y los garrotes.
- **Menguante:** Tiempo entre el plenilunio y el novilunio que constituye la cuarta fase de la luna. Considerado por los campesinos que respetan a Dios y a la naturaleza, como los mejores días para cortar los palos que verdaderamente necesitan para hacer los garrotes.
- **Paño:** Es otro de los términos que utilizan los empatadotes para los trazos que se forman con los nudos o gasitas del tejido.
- **Peine:** Trazo que se forman en el tejido del centro de la empuñadura del garrote, cuando es realizado con aguja, que pueden ser de derecha a izquierda o viceversa.
- **Punta:** Extremo contrario al cubo y a la empuñadura, es la parte más gruesa del garrote.
- **Vara:** Palo delgado, usado para practicar el manejo del Juego del Palo y para bailar “Los Sones de Negro” (Tamunangue).
- **Varita:** Palo muy delgado y flexible, usado por los estudiantes que se inician en el aprendizaje del Juego de Garrote.
- **Verara:** Tallo de la flor del carrizo o de la caña, usado por los maestros para enseñar los primeros pasos del juego a los niños más pequeños. También se le dice a las varas delgadas cuando no han sido preparadas.

Vera (Reina del Palo)
Guayabo de Monte
Jebe (Palo Rey)
Guayabo Negro
Flor Amarillo
Caña de Indio
Borrachera
Araguaney
Membrillo
Limoncillo
Guayacán
Pardillo
Huesito
Marfil
Jallo



Algunas Definiciones de Vara

Vara: Ramo o palo delgado, largo, limpio y liso de un árbol o planta.

Vara: Bastón que por insignia de autoridad usaban los ministros de justicia y el cual tenía en la parte superior una cruz para tomar sobre ella los juramentos.

- La que llevan los Alcaldes y Tenientes.
- Figurado, jurisdicción de que es insignia la vara.
- Castigo o rigor.
- Tener Vara alta, figurado, autoridad, influencia ascendiente.
- Vara de Alguacil, figurado, oficio o rango de tal.*
- Vara de inquisición, ministro que este tribunal diputaba para algún encargo, con facultad de juntar la gente que necesitaba para cumplirlo.
- Vara de Jacob, nombre vulgar del asfódelo amarillo.
- Vara de Jesús, nardo.
- Vara de Moisés, aquella con que este caudillo del pueblo realizó los prodigios que relata la Biblia, ya en presencia del Faraón, ya en el desierto.
- Con la Vara que midas serás medido. Frase del evangelio.
- Doblar la Vara de la justicia, inclinarse injustamente, el que juzga a favor de uno.
- Jurar en Vara de la justicia, prestar juramento ante un ministro de justicia.
- Medida de longitud, dividida en tres pies o en cuatro palmos y equivalente en Castilla a 835 milímetros y 9 décimas, en Brasil a 110 cm.
- Barra de madera o metal, que representa la misma medida.
- Porción de tela u otra cosa que tiene la medida o longitud de la Vara.

Varal: Vara muy larga y gruesa.

Varapalo: Palo largo a modo de Vara. (Golpe dado con Palo o Vara).

Varazo: Golpe dado con una Vara.

Varizo: Madero o palo largo y delgado.

* En 1597, el gobernador Francisco de Vides es denunciado ante el sobrino del conquistador Diego de Losada, gobernador Diego de Osorio, por estar convertido en dictador y porque vendió **la vara de Alguacil** "por unos centenares de ovejas".

Algunas Definiciones de Palo, Garrote, Bastón

Palo:

- Trozo de madera mucho más largo que grueso, más o menos cilíndrico.
- Pezoncillo por donde una fruta pende del árbol.
- Madera dura, compacta, procedente del árbol del mismo nombre. (Brasil).
Palo Blanco: Árbol silvestre, medicinal, de corteza elástica y amarga. (Cuba).
Palo de ciego: Golpe que se da desatentadamente y sin duelo.
Palo de Hombre: Hombre sincero, cumplidor y honesto.
Palo de hule: Uno de los árboles que producen el caucho.
Palo Santo: Madera del Guayaco.
Palo de Pernambuco: Especie de palo de Brasil.
Palo de guama: Árbol de donde se hace el Sombrero de fieltro aterciopelado.
Palo de Cocuy: Trago de aguardiente larense.
Palotada: Golpe que se da con el palote o palillo.
Palote: Palo mediano, como las baquetas con que se tocan los tambores.
Paloteado: Riña o contienda ruidosa.
Paloteado: Persona que está borracha.
Palotear: Golpear unos palos con otros, o hacer ruidos con ellos.
Palotear: Hablar o discutir mucho. Al hablar no palotees tanto.

Garrote:

- Palo Grueso y fuerte que puede manejarse a modo de bastón.
- Estaca, especialmente la del Olivo.
Garrotazo: Golpe dado con el garrote.
Garroterar: Apalear. Darle a uno, en las compras o tratos, el precio ínfimo por regateo o mezquindad.
Garrotero: Se dice de la persona que acostumbra a garroterar.

Bastón:

- Vara con puño, que sirve para apoyarse al andar.
- En la milicia, insignia de mando. Signo de autoridad en otros cargos.
Bastonazo: Golpe dado con el bastón.
Bastoncillo: Bastón pequeño.
Bastonero: Persona que se dedica a fabricar bastones.
Bastonear: Dar golpes con bastón o palo.
Bastonera: Mueble para poner los bastones.

Algunas Definiciones de Juego

Juego:

- Acción y efecto de jugar.
- Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
- Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimientos.
- Determinado número de cosas entre sí relacionadas y que sirven al mismo fin.
- Habilidad y arte para conseguir una cosa o para estorbarla.
- Ejercicios de agilidad y destreza.

Jugada: Acción de jugar el jugador cuando le toca hacerlo.

Jugador: Que tiene habilidad y es muy diestro en el juego.

Jugar: Hacer algo por diversión o entretenimiento.

Jugar Limpio: Hacer una cosa sin engaño ni trampas.

Jugar Sucio: Hacer trampas.

Jugársela a alguien: Causarle un daño a alguien.

Jugar con alguien: Utilizar a una persona para algún fin.

El Juego en las prácticas lúdicas tradicionales:

Juego tradicional: Prácticas conservadas y transmitidas de generación en generación, de padres a hijos, arraigado en la tradición y con valores rurales que identifican a un pueblo, una nación o un continente.

Juego popular: Son todos aquellos recreativos que tienen mayor presencia social y muy conocida por su difusión, poco practicados por “las clases” más acomodadas.

Juego autóctono: Son aquellos que mantienen su esencia y son practicados en los ratos de ocio y descanso, nacido, creado y desarrollado en el lugar donde se encuentra.

Juego vernáculo: Son todos los juegos domésticos, relacionados con las actividades laborales nativos de una familia, caserío, pueblo o nación.

Nota: Diccionario Enciclopédico “Salvat” Editorial Orinoco. Caracas – Venezuela. 1960 Tomo XII

Diccionario Hispánico Universal “Léxico” W.M. Jackson, Inc. Editores-México 1973. Tomo I y II

Los Juegos y Deportes Tradicionales Canarios. Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias. 2003

Preparación Esotérica del Garrote

Actualmente se desconoce la ceremonia realizada por nuestros antepasados para preparar esotéricamente el garrote que a diario acompañaba al hombre del campo. La lucha por la supervivencia fue lo que dio origen a la existencia de diferentes métodos de la defensa personal que ayudaron a prevalecer los derechos en los distintos pueblos del Estado Lara y otras regiones de Venezuela.

Esta herencia cultural que hoy día honra a nuestra tradiciones vernáculas venezolanas, tiene un "secreto" que solo es transmitido a las personas que muy concientes demuestran ser capaces de resolver situaciones difíciles sin perjudicar al contrario. Todo esto es posible cuando el hombre se siente libre de ambiciones y del ego personal. Así, fue que conocí parte de la sabiduría que en silencio conservaba el gran maestro Ramón Mateo Goyo, quien me decía: "hay secretos que deben de dejar de ser secretos, ya que se requiere que estos conocimientos sean transmitidos a las nuevas generaciones". Como son pocas las personas que conocen y conservan el conocimiento de la ceremonia del garrote, a ellos que en su mayoría son maestros mayores, pido permiso para poner de manifiesto esta oculta tradición, con el sano propósito de que no muera.

Fueron muchas las artimañas y trucos (trampas) que surgieron como resultado de ser derrotado en un duelo o enfrentamiento a palos, cuchillos y machetes. Cuando una persona no lograba evitar llevarse un palo del contrario, por la habilidad de este en el manejo del garrote, solía decir: "ese tiene un juego ayudao". Esto quiere decir que el garrote era preparado con trampas como: colocar internamente en la punta una cabilla, en el cubo una punta de cuchillo que era cubierta con una tapa. Pero esto no lo era del todo, existían otras preparaciones que no corresponden solo a lo material (trabajos espirituales), de las cuales pocas informaciones he logrado recoger entre los pocos maestros que aún nos quedan vivos.

Lo que a continuación voy a manifestar, corresponde a la preparación del garrote del hombre noble del campo, respetuoso y sincero de sentimiento, quien no escapaba de ser ofendido y desafiado a muerte en un camino oscuro. Para lograr salir seco, sin llevarse una paliza (varios palos), muchas veces no era suficiente saber manejar el arte de la defensa personal con palo y caídas, había que tener malicia, conocer y estudiar la existencia del bien y el por qué del mal para combatir la ignorancia y dejar de ser ingenuo en el momento de un duelo.

La preparación comienza con la búsqueda y selección del palo, el cual se debe buscar en las montañas durante los tres primeros días de la primera luna. Tan pronto se localiza el árbol, que tiene que ser de matica (pequeña) se visita el cuarto día de la cuarta luna para ser cortado a las doce del mediodía. El corte se debe realizar a una distancia del suelo de siete dedos de la mano de quien lo va

a utilizar. Primero se debe solicitar permiso a la Ley Divina, a la tierra y al árbol que será sacrificado. A la Ley Divina: "permiso pido a ti, mi Dios todo poderoso, para cortar este árbol que es tu creación", continuando con un Padre Nuestro y la primera y segunda estrofas de los Santísimos Gozos de San Antonio. A la tierra: "Tú que eres creación de Dios y nos sostienes a todos, permiso te pido para cortar este árbol, quien será mi compañero". Al árbol: "Tú que eres creación de Dios y nos alimentas a todos, permiso te pido para cortar tu brazo, que junto a los míos será mi compañero". El palo se debe cortar por los cuatro puntos cardinales, colocándose de espalda al este y de frente al oeste. Sosteniendo con la mano desocupada el centro del tallo para recibir la energía de la tierra a través del árbol. Las primeras dos cortadas deben ser realizadas hacia el norte del tallo del árbol, luego se sigue con dos hacia el oeste, dos hacia el sur y una hacia el este. Si él, no se desprende con las siete cortadas, es porque no quiere ser su compañero, puede utilizarlo para otra persona o actividad distinta al juego de palo. Debe seleccionar otro y esperar la próxima menguante, con mayor decisión y firmeza en sus sentimientos. Luego de ser cortado, debe cubrirlo para no ser visto y colocarlo durante tres días parado al revés (la parte por donde fue cortado debe mirar al cielo) en el rincón derecho (saliendo) del cuarto donde duerme. Al cumplir los tres días, debe hacer un fogón con leña y esperar que se formen brasas para iniciar el asado, colocándose de espalda al norte y de frente al sur. Luego debe quitar en una horqueta de un árbol, lo cambo (torcido) que se pueda generar al momento de asarse, logrando el temple que se requiere, para comenzar a descortezar y quitar con un cuchillo los nudos, seleccionando después de medir (cuatro cuartas y siete dedos de la mano) el lugar exacto de los dos extremos para nuevamente ser cortado. Inmediatamente se debe untar con grasa de chivo, hasta cubrirlo completamente, dejándolo de nuevo en el rincón del cuarto hasta el final de la primera luna.

Tan pronto se ha cumplido el proceso de preparación, se da comienzo a la formación sobrenatural (trabajo de ciencias ocultas), que a través del palo se adquiere para alejar daños o peligros. Se comienza seleccionando un lugar en un patio que pueda recibir las energías del Sol y la Luna, donde se debe hacer un hueco de unos 30 cmts. de profundidad por 90 cmts. de largo (extremos al sur y al norte) y 30 cmts. de ancho, el cual se debe llenar con agua a las doce de la noche y dejar en remojo durante los últimos tres días de la segunda luna.

Luego, a las doce del día, del primer día de la tercera luna, se debe llenar con una porción (igual cantidad), de tierra blanca, una roja y una color negra, mezclándolas para mojarlas y hacer un barro donde se colocará el palo con la punta mirando hacia el norte y el cubo (la empuñadura) hacia el sur. Allí debe permanecer durante todos los días de la tercera luna.

Cumpliendo este proceso del barro, se retira el palo, tomándolo por la empuñadura (sin limpiarlo) para colocarlo nuevamente en el rincón del cuarto donde debe permanecer durante todos los días de

la cuarta luna. Tan pronto se ha concentrado a través del aire la energía de la tierra en el palo, se debe limpiar cuidadosamente con hojas de olivo, para iniciar el empate con hilo blanco y la flor de pelo de caballo.

Terminado el trabajo del empate, se procede a la ceremonia espiritual, la cual consiste en un amuleto, al que se le atribuye virtud sobrenatural para enfrentar el mal que otros garroteros sin destrezas intentan imponer temor (miedo) a los nobles jugadores de palo. Para el jugador se preparaba la "Turura", una pequeña busaca o "bolsa mágica", que algunos le decían: "relicario" o "acerico", la cual con mística esotérica cerraban al jugador, formó parte de un objeto portátil de valor obligatorio para la época de los años 40,50 y 60. A la bolsa se le agregaba lo siguiente: Palma bendita, albahaca, ruda (ruda), romero, mademar, estoraque, peonía, coral, coralito, azabache, mirra, incienso y una medalla (oro) de la Virgen del Carmen. Todo esto acompañado de oraciones y recomendaciones a la Ley Divina, protegían al portador, de los malos espíritus y cosas ocultas que no se pueden comprender o explicar.

El amuleto que se le colocaba al garrote, consistía en hacer un pequeño hueco en el cubo de unos cuatro centímetros, donde colocaban mirra, incienso, oro y azabache. Reliquias esotéricas dedicadas conjuntamente con oraciones a la protección del hombre noble que por alguna razón debía enfrentarse contra el enigma de algunos peleadores con palos. Para finalizar la preparación de esta ceremonia, se debe bañar el garrote con agua bendita, la oración del Padre Nuestro y las dos primeras estrofas de la "Salve Blanco Lirio".

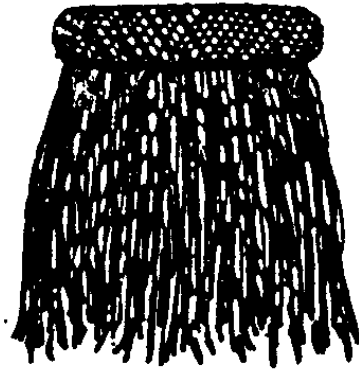
Todo esto estimado lector, forma parte de la idiosincrasia de la cultura popular de nuestros pueblos, que de alguna manera debe ser conocida por las nuevas generaciones. Si respetamos los conocimientos puros de los pueblos, estoy seguro que no perderemos los valores que nos identifican como herederos del saber de nuestros ancestros.

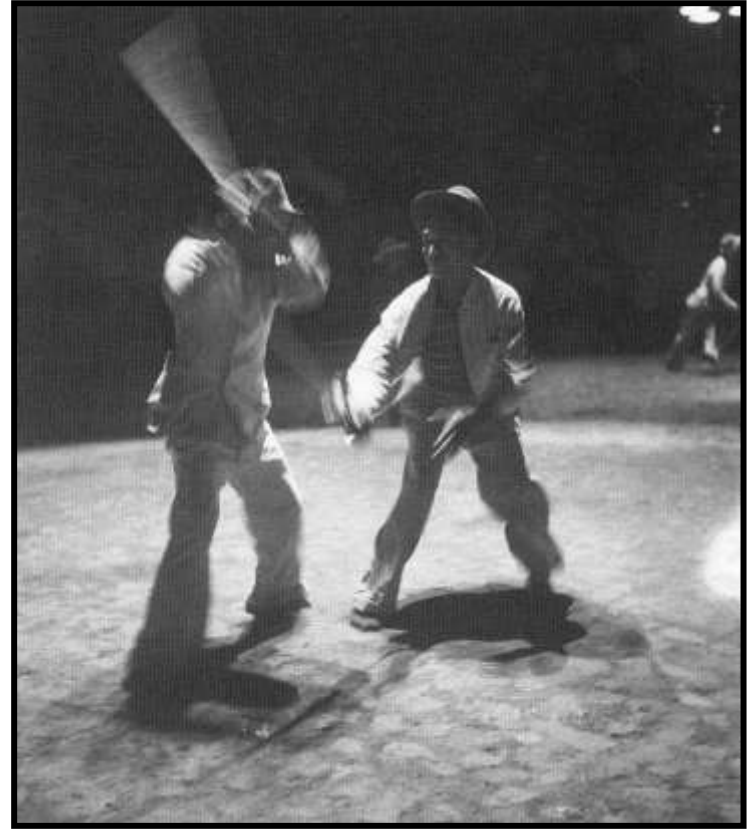
Glosario

Acerbo:	Ácido, cruel.
Acerico:	Especie de bolsa o almohada pequeña.
Acervo:	Montón de cosas menudas.
Acertijo:	Especie de adivinanza o enigma para entretenerse en resolverlo.
Amuleto:	Bolsa u otro objeto portátil a que supersticiosamente se le atribuye virtud sobrenatural para alejar daños o peligros.
Astucia:	Habilidad para engañar. Maña para lograr un intento.
Ayudao:	Ayudar, ayudado.
Azabache:	Piedra de color negro.
Busaca:	Bolsa para guardar algunos objetos.
Cerrar:	Persona que es invulnerable a las serpientes o disparos con armas de fuego.
Ceremonia:	Acción y acto exterior ajustado a unas normas o costumbres, que se celebra en determinadas ocasiones para dar reverencia, honor o culto.
Dogma:	Verdad revelada.
Enigma:	Cosa difícil de comprender.
Esotérico:	Es todo lo oculto o reservado de difícil acceso para la mente.
Estoraque:	Se utiliza para sahumero, para ahuyentar las malas influencias espirituales.
Exorcismo:	Conjunto contra los malos espíritus.
Exotérico:	Que es comprensible para todos, de fácil acceso a la mente.
Ignorancia:	Falta de conocimiento de una realidad.
Incienso:	Resina aromática que se quema en las ceremonias religiosas.
Inculto:	Que no tiene cultivo ni labor. Se aplica a la persona sin preparación ni cultura.
Malicia:	Calidad de malo. Inclinación hacia lo malo y contrario a la virtud.
Maña:	Capacidad manual. Habilidad para engañar o evitar el engaño.
Mirra:	Especie de resina aromática de gusto amargo.
Misterio:	Cualquier cosa oculta que no se puede comprender o explicar.
Místico:	Que es muy devoto.
Peonía:	Planta de jardín perenne.
Relicario:	Gargantilla o Caja en la que se guardan las reliquias.
Sabiduría:	Conocimiento profundo en ciencias, artes o letras.
Secreto:	Lo que cuidadosamente se tiene reservado y oculto.
Turura:	Amuleto o "contra" para liberar el maleficio.

QUINTA PARTE

**ELEMENTOS FUNDAMENTALES
(DEFINICIÓN)**





Jugadores de Garrote de El Tocuyo participando en la toma de posesión del presidente Rómulo Gallegos (Nuevo Circo, 1948).

El Gran Maestro Domingo Escalona en posición de llamada con un garrote de tres líneas de la Escuela del Maestro León Valera

LAS SIETE LÍNEAS EN EL JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO



Maestro Félix García

*“Somos la alegría y la vida en constante lucha
contra la tristeza y la muerte”*

Argimiro Gabaldón

LAS SIETE LÍNEAS DEL GARROTE

Quien quiera hablar o escribir sobre las líneas en el Juego del Palo Venezolano, necesariamente debe mencionar al maestro padre **León Valera**, tocuyano que vivió 32 años en el siglo XIX y 64 del siglo XX, o sea que nació el 30 de Octubre de 1868 y murió en el año 1964. De acuerdo a los maestros octogenarios y muy especialmente al centenario **Baudilio Ortiz**, la primera persona que ordenó con mucha disciplina las diferentes técnicas del Juego de Palo, fue Don León Valera. "Maestro que conocí personalmente y tuve la oportunidad de ver su gran habilidad en el manejo del palo, conocimiento que le fue reconocido por los máximos expertos, titulándolo como **"El Maestro Padre del Garrote"**.

Quienes hemos tenido la oportunidad de conocer, ser amigo, compartir y ser alumno de los alumnos del maestro León Valera, podemos sentir y saborear la crema de este vernáculo arte venezolano. Recuerdo que la primera vez que vi al maestro Domingo Escalona hacer una demostración pública de garrote en el Liceo "Eduardo Blanco" (1979), le pregunté: ¿Cuántos palos diferentes se usan en "La batalla"?, y él me dijo que esta batalla tenía siete palos, y que era la primera línea de las siete líneas del juego de León Valera. Años más tarde (1992) por recomendaciones del maestro **José Felipe Alvarado**, conocí al maestro **Juan Yépez** y después de ser aceptado como su amigo y conocer su habilidad y destreza en el manejo del garrote, le pregunté sobre las líneas que tantas personas hablan del Juego del Palo, y él me dijo: "desde que yo comencé a jugar en el año 1942, el maestro León siempre nos hablaba del cumplimiento y entrenamiento de cada una de las líneas que él había ordenado en su juego". "Si cumplen", nos decía el maestro, "tendrán siempre respuestas que dar y ser defenso al momento que los quieran registrar".

Estoy seguro que el contenido de cada una de las siete líneas que he logrado recopilar con los discípulos del maestro León Valera, será de gran utilidad para las futuras generaciones. Recuerden que un buen jugador de palo es todo aquel que primero por reflejo visual es capaz de defenderse de cualquier palo que le tiren al cuerpo. Existen varias escuelas (patios) y facciones diferentes del Juego que pueden ser observadas en la



habilidad del que las practica. Las líneas, de acuerdo al maestro Juan Yépez, son técnicas que el practicante debe aprender a combinar hasta lograr una absoluta continuidad y destreza en su ejecución. En sí, todo esto es el aprendizaje que se logra a través del entrenamiento en el Juego de Garrote; conocimientos que se manifiestan con plena libertad, o sea, que los palos van al cuerpo.

¿Cómo se aprende el Juego de Garrote?

1. Con nobleza: El comportamiento durante la ejecución del juego es esencial. Ser generoso al ceder pero firme cuando se requiera actuar.
2. Por amistad: Se debe cuidar para mantener el afecto recíproco entre ambos jugadores, muy especialmente la afinidad entre maestro y alumno.
3. Con respeto: Los conocimientos que se adquieren en el manejo del juego de garrote son de acuerdo a la atención y consideración que el maestro presta al discípulo, cuando este por causa o motivo particular demuestra respeto y veneración al juego.
4. Sin enojo: Debemos aprender a controlar la agresividad que por el dolor de algunos golpes se puedan recibir durante el entrenamiento.

Aquellos que se vuelven agresivos y belicosos, están en contra del objetivo del juego, que es para moldear nuestro cuerpo, y que nos permita contribuir a mejorar nuestra sociedad. Para aceptar a un nuevo estudiante se debe examinar sus cualidades morales, así como conocer un poco de sus pasos, si es o no cortés, tomando en cuenta que la virtud y la moral son la base para ser útil a la patria.

Primera Línea

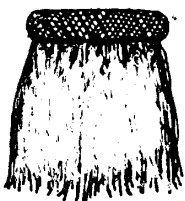


Un jugador de batalla con lucidez es aquel que bajo la guía de un maestro ha logrado aprender los siete palos básicos del Juego de Garrote, los cuales se ejecutan basándose en: **Las cuatro fases complementarias:** 1. Cuadro (“Área del juego”), 2. Pisada (“Balance de los pies”), 3. Vista (“La mirada”) 4. Muñeca (“Educación de la mano”); y en **los tres valores técnicos:** 1. Desplazamiento, 2. Defensa y 3. Ataque. La postura de las piernas debe estar enraizada en el suelo para que sea fuerte y muy sólida. Es así como la rectitud en el entrenamiento se consigue. Todo este conocimiento es lo que realmente determina, califica y puede distinguir a un caballero jugador de garrote de un hombre normal.

Siete Principios Básicos para Siete Palos

1. Palo al hombro.
2. Palo a la rodilla.
3. Palo a la cintura.
4. Palo a los pies.
5. Palo el votante.
6. Palo al pecho.
7. Palo del desarme.

Segunda Línea



Siete Defensas para Tres Palos en la Carretilla

1. Palo cortante al pecho.
2. Palo cortante centrado al plexo solar.
3. Palo cortante a la cintura.
4. La carretilla en juego trancao.

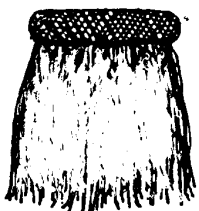
Tercera Línea



Siete Defensas para Tres Palos y el Barre campo

1. Palo al muslo y entrepierna.
2. Palo a la espinilla y pantorrilla.
3. Palo al tobillo por dentro y por fuera.
4. Palo el barre campo.

Cuarta Línea



Siete Palos para Cinco Tapas

1. Defensa alta para la canastilla.
2. Defensa baja con manotazos.
3. Defensa lateral.
4. Defensa de hombro y espalda (palo chorreao).
5. Defensa agachada.

Quinta Línea



Siete Palos para Cuatro Estocadas

1. Estocada a las costillas.
2. Estocada o puyón al pecho.
3. Estocada al hombro.
4. Estocada o puyón a la garganta.

Sexta Línea



Siete Palos para Cinco Caídas

1. Llamar para engañar y tumbar.
2. Aprovechar su fuerza para la caída.
3. Enfrentar y echar para empujar.
4. Cerrar y agarrar para palanquear.
5. Controlar la energía para romper.

Séptima Línea



La última línea del Juego de Garrote que algunos maestros y expertos le llaman **“Recogimiento o Encierro del Juego”**, es el amarre de todas las técnicas aplicadas en combinación con caídas, defensa en posición de rodillas, defensa contra cuchillos y tiros de palos en forma de machetes.

Para alcanzar este alto grado en el Arte del Juego como método de defensa personal venezolana, el jugador se debe convertir en una persona seria, sincera, pensativa, cautelosa y decidida cuando se deba actuar. Todo este conocimiento se logra a través del entrenamiento de la mente, la ética y las técnicas del Juego de Garrote.

Siete Caminos para un Palo Franco

1. Palo vertical de arriba hacia abajo.
2. Palo diagonal de arriba hacia abajo.
3. Palo horizontal hacia derecha e izquierda.
4. Palo vertical de abajo hacia arriba.
5. Palo diagonal de abajo hacia arriba.
6. Palo o estocada en la zona frontal superior.
7. Palo o puyón en la zona frontal inferior.

Siete Puntos Nobles para Un Palo

1. Los ojos.
2. Los oídos.
3. La nariz.
4. La garganta.
5. El plexo solar.
6. Los genitales.
7. Las rodillas y tobillos.

Siete Métodos de Defensa para Un Juego

1. Juego de la carretilla.
2. Juego de la canastilla.
3. Juego de barajo de palos.
4. Juego de plantes o trancaíto.
5. Juego de tapas o bloqueo con puyón.
6. Juego de palo con cuchillo.
7. Juego de palo en forma de machete.

Los Cuatro Valores básicos del Jugador

1. Valor mental
2. Valor Físico
3. Valor de la vista
4. Valor de las piernas

Los Nervios básicos del Jugador

1. Nervio espiritual (interno)
2. Nervio de cobardía (seguridad)
3. Nervio de brío (valor externo)
4. Nervio bravío (rústico exterior)

Los Valores del Juego de Garrote

1. El aspecto más poderoso del Juego, no es retar a otros, sino contener tu sed de victoria, sin importar qué, la virtud y la moral nunca deben perderse.
2. El Juego de Garrote es para fortalecer el cuerpo y desarrollar la mente en beneficio de la humanidad. No es para ser utilizado en contra de otras personas y menos para venganza.
3. El Juego de Garrote es una forma de fortalecer el cuerpo a través de una mente clara, cumpliendo con tres ideales que son:
 - a) Educar la mente
 - b) Educar la moral
 - c) Educar el cuerpo

Las destrezas del Juego de Garrote

Las destrezas del juego se logran a través de:

1. Comunicación oral entre maestro y alumno, formando la mente, con la cual se temple el espíritu, la energía y el ímpetu del jugador de garrote, permitiéndole mentalmente desarrollar habilidades internas, conocidas como "Las destrezas invisibles".
2. Comunicación física entre maestro y alumno, formando el cuerpo, con la cual se temple los huesos, fuerza, flexibilidad y vitalidad del jugador, conocidas como "Las destrezas visibles", que en determinado momento el jugador se vale de ellas para dominar al contrario en el juego.

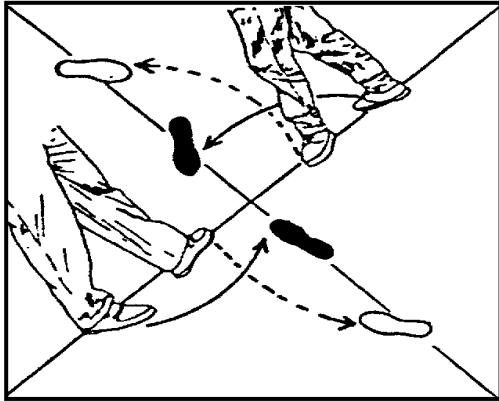
Los Valores del Conocimiento

1. Saber poner en práctica el amor que a Dios y al hombre debes profesar, es la ciencia del vivir. Es, complacer a todos sin adular; es saber dominar, negar, disimular y seguir a los otros el humor.
2. No jures, habla poco, de verdades; acorta lo posible de razones, y hablarás muy pocas necedades; no quieras admitir murmuraciones.
3. Nunca te metas en dificultades, ni del bien que hicieres te vanaglories. Sé religioso, humilde y ten respeto, si quieres que te tengan por discreto.
4. Debes entender y estar muy claro que la gente temiéndote o respetándote, son dos cosas completamente diferentes. Que debemos tener respeto mutuo para lograr vivir en paz.
5. Que tus palabras y actuaciones puedan ganar sincero respeto de tus compañeros y más cuando se trata de un legado cultural que debemos conservar.

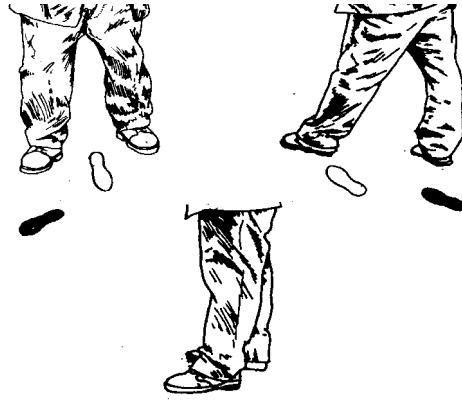
Es importante aclarar que en la mayoría de los patios o escuelas de garrote, también se enseñaba **el Juego del Mandador, el Juego del Pañuelo, el Juego de Cuchillos, el Juego de Machetes** y técnicas por separado de estocada con espadas y lanza, así como proyecciones y cómo evitar las caídas a través de ataque o defensa, avance o retroceso que se realizan con habilidad, gracia y naturalidad. Gracias a la tecnología, la Fundación Escuela de Garrote “León Valera”, ha logrado grabar en forma directa, de los últimos maestros octogenarios de este Arte Venezolano, algunas técnicas y demostraciones públicas de los siete métodos del Juego de Palos.

*“Al silencio y la paciencia, siempre debes acudir,
si bien pretendes salir de cualquiera contingencia.
Muy propio es de la prudencia, recurso tan singular
en todo tiempo y lugar; pues es cosa averiguada,
que se pierde poco o nada, por sufrir y por callar”*
T. de la G.

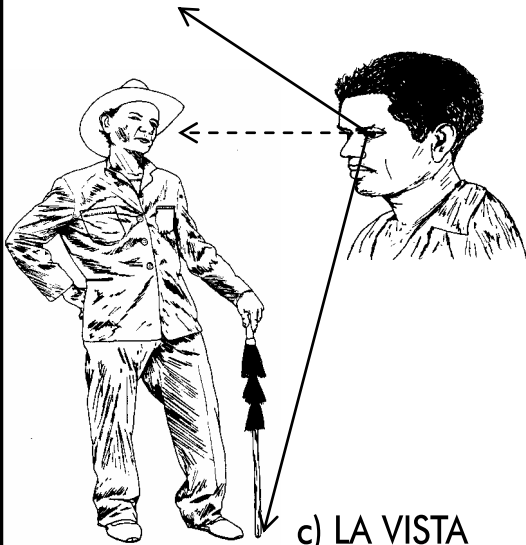
Las Cuatro Fases Básicas



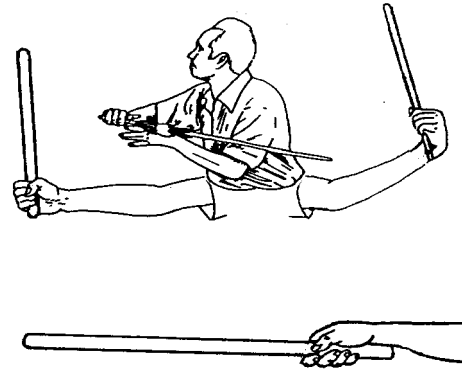
a) EL CUADRO



b) LA PISADA



c) LA VISTA



d) LAS MUÑECAS

LAS TRES MODALIDADES DE JUEGOS DEL PALO VENEZOLANO ARTE CIVIL ANCESTRAL DEL PUEBLO LARENSE

JUEGO DE LA BATALLA	JUEGO DE GARROTE	JUEGO DE RIÑA CON PALO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Arte Ritual de Fe <ol style="list-style-type: none"> a. La religión. b. Respeto al Santo. c. Golpes prohibidos. 2. Batalleros <ol style="list-style-type: none"> a. Pareja de hombres. b. Fines "Rituales". c. Pagar promesa. 3. Las Reglas Rituales <ol style="list-style-type: none"> a. Cumplir al Santo. b. La devoción del juego. c. Desarme para terminar. 4. Instrumentos – Palos <ol style="list-style-type: none"> a. Vara empataada. b. Garrote empataado. 5. Influencia Religiosa <ol style="list-style-type: none"> a. Española (Canaria) b. Africana. c. Amerindia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arte de Maestría <ol style="list-style-type: none"> a. La recreación. b. Respeto al hombre. c. Golpes permitidos. 2. Jugadores de Palo <ol style="list-style-type: none"> a. Pareja de hombres o mujeres. b. Fines recreativos. c. Demostrar la destreza. 3. Las Reglas del Juego <ol style="list-style-type: none"> a. Las líneas del juego. b. La filosofía del juego. c. Desarme por amistad. 4. Instrumentos – Palos <ol style="list-style-type: none"> a. Varita. b. Vara. c. Garrote empataado. 5. "Posible" Influencia Técnica <ol style="list-style-type: none"> a. Canaria. b. Africana. c. Inglesa y Francesa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arte del Combate <ol style="list-style-type: none"> a. La defensa personal b. Respeto al Palo. c. Golpes destructivos. 2. Jugadores de Riña <ol style="list-style-type: none"> a. Pareja de hombres o mujeres. b. Fines "Defensa Personal". c. Vencer al contrario. 3. Las Reglas del Hombre <ol style="list-style-type: none"> a. Los palos, golpes y caídas. b. Las técnicas del juego. c. Desarme para derrotar. 4. Instrumentos – Palos <ol style="list-style-type: none"> a. Vara. b. Garrote (sin empatar). 5. "Posible" Influencia Guerrera <ol style="list-style-type: none"> a. Canaria (guanche) b. Africana. c. Inglesa y Francesa.

LA BASE DEL JUEGO ANCESTRAL DE GARROTE

La Historia	El Juego	El Arte
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lugar de origen. 2. Anécdotas de jugadores. 3. Anécdotas de "Juegos". 4. El Valor Cultural. 5. Vigencia del Juego. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El origen del Juego: La pelea. 2. El objetivo del Juego: Quitar y echar palos. 3. Los Jueces: El palo y la conciencia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se manifiesta (entrada): En tirar palos al cuerpo. 2. Se manifiesta (salida): Saber quitar los palos 3. Se manifiesta (desarme): En golpear para derrotar

EL APRENDIZAJE DEL JUEGO DE GARROTE EL ARMA, EL JUEGO Y "EL PATIO" O LA ESCUELA

<ol style="list-style-type: none"> 1. Paciencia (vigor natural) Capacidad de aprendizaje. 2. Conciencia (actuar con respeto) Habilidad para combinar las técnicas 3. Serenidad (actuar en silencio) Comprensión y maestría. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instrumento: Palo (vara o garrote) 2. Ejecutante: Jugadores (maestro y alumno) 3. Lugar: Patio de Juego (escuela)
Jerarquía en La Batalla	Valor y Respeto
<ol style="list-style-type: none"> 1. Capitán Mayor de Garrote (Flecos de Pelos) Maestro padre del Garrote. 2. Primer Capitán Menor (Fleco Amarillo) Maestro del Conocimiento. 3. Segundo Capitán Menor (Fleco Rojo) Maestro de la destreza. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. A Dios y a la naturaleza Principios espirituales: Virtud. 2. Al hombre y a la vida Principios Morales: Respeto. 3. Al juego y al Patio Principios Tácticos: Entrenamiento.

ESTRUCTURA DEL JUEGO DE GARROTE

Características del Juego	Formas estilos de "Juegos"
<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del Garrote (Saludo). 2. Floreo entre ambos jugadores. 3. Cambio del palo de una a la otra mano. 4. Invitación o llamada. 5. Los desplazamientos son circulares. 6. Uso de la mano vacía. 7. Se practica armado o desarmado. 8. Se adopta cualquier postura. 9. El desarme y saludo final. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Juego de Líneas. 2. Juego de La Carretilla. 3. Juego de La Canastilla. 4. Juego "Trancaíto" o Plantes. 5. Juego de Tapas. 6. Juego de Barajo de Palos. 7. Juego de Punta (Estocadas). 8. Juego de Manos (Bofetones). 9. Juego de la esquivá.

LO COTIDIANO DE LAS MODALIDADES DEL JUEGO

La Batalla	El Juego	La Riña
<ol style="list-style-type: none"> 1. Rezar (sagrado). 2. Beber (profano). 3. Bailar (artístico). <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Área Danza</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Cultura Popular</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Juego Ritual</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amistad (Sinceridad). 2. Encuentro (patio). 3. Recreación (destreza). <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Área Deportiva</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Deporte Tradicional</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">"Juego Recreativo"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valor (vista). 2. Desafío (piernas). 3. Pelea (Palo o Garrote). <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Área Defensa Personal</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Combate</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Encuentro "amistoso"</p>



Los Maestros Félix García y Napoleón Zapata haciendo una demostración sobre el Juego de Garrote

LOS PRINCIPIOS ÉTICOS DE UN JUGADOR

1. Desarrollar el autocontrol para cooperar y ser útil a su Patria.
2. Mostrar cortesía y prudencia a los Niños y Niñas, a las Damas y a los Ancianos.
3. No avergonzar a los humildes, ni utilizar a otra persona para tomar ventaja.
4. No utilizar el Juego de Garrote para alabarse y ofender a las demás personas.
5. Ser gentil, obediente, sencillo y suave en su hablar y no jactarse para oprimir a los débiles.
6. Evitar la agresividad, la avaricia, la ambición, los vicios y el reír sin motivo.
7. Ser honesto, sincero, amistoso y bondadoso con sus discípulos y maestros.

“Por la libertad y la justicia, yo por mi Patria juro trabajar por el desenvolvimiento de nuestra tierra y de nuestra gente”.

El Jugador de Garrote

Datos Técnicos

Juegos con Palos (Material de la Naturaleza)

El Juego de Palo, El Juego de Garrote y El Juego de la Batalla

El Juego de Palo

Arte Civil Popular Venezolano

Considerado por los expertos en la metodología del juego como “Juego de acción”, ya que se requiere usar un alto grado de reflejos y habilidades físicas y mentales para abatir la violencia que suelen presentarse en los encuentros con palo.

La honorabilidad para todas las familias desde el siglo XVII, se conservaba a toda costa, ya que la gallardía y la hombría de sus hijos, era un gran orgullo en cualquier pueblo venezolano. Entrenar y hablar de la conservación de la defensa personal, era el tema que a diario se le prestaba mayor atención, ya que de su valor y habilidad dependía muchas veces que salvaran sus vidas.

Los padres con mayores recursos económicos pagaban una morocota de oro, contrataban a los mejores peleadores con palo para que les enseñaran muy secretamente en sus casas. El aprendizaje se basaba principalmente en las paradas y en la habilidad para mover los pies mientras se ejecutan los movimientos de defensa con la mano y el ataque con el palo o viceversa. Así lo señala el historiador y gran amigo sanareño **José Nemesio Godoy**: “Los movimientos a ejecutar no necesariamente deben ser continuados, pueden ser interrumpidos de acuerdo a la defensa realizada y al lugar del cuerpo que se pueda alcanzar con el ataque del garrote”. Todo esto, de acuerdo a los maestros **Juan Yépez** y **Domingo Escalona**, es lo que califica a los peleadores con palos de mayor renombre, como “**Maestro Padre**”, obteniendo el grado por dignidad y respeto popular de “**Capitán de los Jugadores de Garrote**”, quienes se distinguen por la expresión de virilidad (identidad masculina) que mantienen a través de su mirada fija a los ojos de su oponente, con la cual hacen sentir su innata pedantería; claro está, que es cuando están seguros de sus destrezas y artimañas para enfrentar cualquier situación de peligro y en defensa de su propio ser.

Características

Participantes:	Parejas de jugadores
Edad:	A partir de 15 años
Sexo:	Masculino y femenino (se juega en igualdad de condiciones)
Duración:	3 a 5 minutos
Espacio:	Entorno natural (Patio de Juego de 4 a 5 mts ²)
Material:	Un palo para cada jugador de 80 cts. de longitud.
Ejecución:	No es musical
Interacción:	Oposición, acción individual y cooperación.
Recurso para ejercitar:	Coordinación motriz, distensión y equilibrio.
Valores:	Mostrar autonomía, decisión y auto superación en la ejecución de la defensa y el ataque, aceptando y respetando las normas básicas de convivencia en el patio de juego.

Descripción

1. Los escenarios o ambientes del juego (conocidos como “patios”) pueden ser: parques, canchas deportivas, gimnasios, clubes etc.
2. Los Jugadores se colocan en parejas, sosteniendo cada uno un palo.
3. Comienzan con el saludo de respeto, quedando ambos en posición de guardia para iniciar la caminata o floreo en círculo.
4. A continuación uno de los jugadores interrumpe la caminata y en posición de reto hace una “llamada” a su adversario, quien le ataca con intenciones de golpearlo con el palo. Este ataque debe realizarse al lugar de la llamada, al mismo tiempo que se avanza con el pie del mismo lado que sostiene el palo.
5. Los jugadores, por turno (el primero que lo requiera por agotamiento físico) interrumpe el combate, regresando a la caminata, al mismo tiempo que hace girar el palo en forma vertical. Desde esta actividad que es interrumpida, uno de los jugadores invita con una llamada al contrario para que le ataque y de nuevo se desarrolla la segunda o tercera sección del juego de palo.

Observaciones

- Se trata de un Arte Civil creado y desarrollado por el pueblo tocuyano, muy extendido en todo el país, muy especialmente en el Estado Lara.
- “Juego” que no es Juego, cuando se trata de defender con habilidad nuestra vida.
- Aparentemente es un juego peligroso, por ser un Arte de Combate creado como un medio de Defensa Personal Venezolano. Lo cierto es que si el jugador cumple con la base del entrenamiento, es menos peligroso.



El maestro Eduardo Sanoja haciendo una demostración de la riña en el VII Festival del Garrote realizado en Sanare

El Juego de Garrote

Deporte Autóctono y Tradicional Venezolano

El juego legal o juego limpio, conocido también como “Juego de Arte y Maestría”, es el auténtico deporte vernáculo del pueblo venezolano, que comprende **“Las Siete Líneas”** del Juego del Palo.

Este arte tradicional está basado en centenares de técnicas que han sido creadas y desarrolladas por el pueblo tocuyano (lareense), a través de los años como un medio de defensa personal muy respetado y divulgado entre los hombres venezolanos, quienes muy celosamente han mantenido estos conocimientos, participando con algunos palos en la promesa a San Antonio. Como **“Batalla Lúcida”** es conocido todos los movimientos de ataque y defensa que coordinados por ambos jugadores, son ejecutados en perfecta armonía sin lastimar al contrincante. De esta manera, y a través del entrenamiento el jugador controla su habilidad, gobernando con su mente el cuerpo para cuando sea necesario el uso de sus conocimientos como demostración pública o defensa personal, el cual se puede manifestar:

1. El Juego de Garrote, que consiste en un desafío amistoso entre dos personas que practican el mismo estilo, escuela o puntas, que no llega a desencadenar una pelea.
2. El Juego Público, que consiste en una exhibición que se realiza como un espectáculo en fiestas patronales y en algunas celebraciones con el propósito de difundir y captar nuevos estudiantes.
3. El Desafío o Reto, que trata de un enfrentamiento que puede surgir de acuerdo al gran maestro Ramón Mateo Goyo en “los mabiles” (Burdel o cantina) por motivo de mal interpretación de algunas palabras que borracho se pronunciara en contra de otra persona, quien a sola le esperaba en la oscuridad de un camino. Algunas veces la persona que se sentía ofendida, inmediatamente sin pronunciar palabra se colocaba en posición de “L”, que consiste en apuntar con la punta del pie izquierdo hacia la persona que va a retar, quien conociendo del desafío acepta o no el enfrentamiento.

Con más de 80 años de edad, los maestros: José Felipe Alvarado, Félix García, Juan Yépez, Mercedes Pérez, Ramón Mateo Goyo, José de los Santos Pérez, Domingo Escalona, Juan Cuicas, Ismael Vásquez y Celestino Vizcaya, han demostrado públicamente que con los ejercicios con el garrote se logra obtener un buen equilibrio entre la mente y el cuerpo, tranquilidad interna y un buen estado de salud al relajarse con mayor fluidez.

Características

Participantes:	2 personas (Parejas de jugadores).
Edad:	A partir de 8 años
Sexo:	Masculino y femenino (se juega en igualdad de condiciones)
Duración:	4 a 6 minutos
Espacio:	Entorno natural (Patio de Juego de 4 a 5 m ²)
Material:	Un palo (vara, varita o garrote) para cada jugador
Medida:	De 85 o 90 cts. de longitud.
Interacción:	Oposición, acción individual y cooperación.
Recurso para ejercitar:	Coordinación motriz, distensión y equilibrio.
Valores:	Mostrar autonomía en el momento de ejecutar la defensa o ataque, aceptando y respetando las normas básicas de convivencia en el patio de juego.
Ejecución:	No es musical. Algunos jugadores participan en la ceremonia a San Antonio y algunas veces hacen demostraciones que son propias del Juego de Garrote.

Descripción

1. Se colocan la pareja de jugadores parados frente a frente, sosteniendo ambos el garrote por el extremo más delgado.
2. A continuación comienza la presentación (saludo) del garrote, que ambos realizan levantando el palo en forma vertical hasta quedar a la altura del hombro.
3. Desde esta posición los jugadores deben observar el cubo y la punta del garrote, que no tengan ninguna modificación (tapas, cintas adhesivas, etc.). Además se debe observar la mano del contrario que está desocupada, la cual no debe portar ningún instrumento.
4. Los jugadores deben estar muy vivos mentalmente (no distraído), muy activos físicamente (entrenamiento) para defender a cuerpo limpio cualquier ataque con el garrote.
5. Cada uno de los ataques que se ejecutan, representan una pregunta que el jugador debe responder con una defensa.
6. El Juego se inicia con una antesala que los jugadores le llaman "Floreo" (caminata en círculo). Desde allí se da comienzo, invitando en una posición de "llamada" a que su adversario, quien debe atacar inmediatamente.
7. Para finalizar el juego, se debe realizar el desarme, el cual consiste en golpear con la mano abierta, la mano del contrario que sostiene el garrote.

Observaciones

- La práctica de este vernáculo juego venezolano, se ha realizado como un arte de valor cultural, disfrazando su verdadera esencia, su origen que ha sido, es y será la pelea con palo.
- Se trata de un arte popular de habilidad, practicado por el pueblo larense con el propósito de ejercitar los reflejos y la rapidez.
- Los maestros que han mantenido viva la historia y anécdotas del juego de garrote, enseñan lo que aprendieron, solo si las personas estudian y respetan el origen del juego.
- El Juego de Garrote deja de ser un método de riña, cuando disfrazado se incorpora, mezclándose incluso con el baile de “Los Sones de Negro” para sobrevivir y ocultarse en el ritual a San Antonio.
- En el juego de garrote el discípulo aprende a intuir cual puede ser el próximo ataque de su adversario.

El Maestro Ismael Colmenares haciendo una demostración del tradicional Juego de Garrote en Caracas (año 1950)



El Juego de "La Batalla"

Folclore de la Cultura Popular Venezolana

Una de las expresiones más populares del Estado Lara, es sin duda alguna **"Los Sones de Negro"**, cofradía de San Antonio creada en el año 1609 por el Reverendo Fray Antonio de Alcega. Danza conocida como **"El Tamunangue"**, que sólo era para los negros (morenos y esclavos), que estaban bajo el mando del mayordomo español, la cual era realizada únicamente en el Convento de Nuestra Señora de los Ángeles o de San Francisco (fundado en 1577). Señalada por el Doctor José Rafael Colmenares como: **"Es la mezcla de nuestra raza hecha grito y tambor"** y reconocida por el científico y gran botánico Profesor Francisco Tamayo como: **"La más rica y hermosa danza de Venezuela"**, por su originalidad y abundancia coreográfica, y que a través de esta manifestación genuina, que aún el pueblo defiende con fe y mucho respeto, es que ha sobrevivido el tradicional Juego del Garrote.

"La batalla" conocida como **"Danza Guerrera"** es el nombre que recibe la introducción o permiso que solicitan dos hombres a San Antonio a través de un duelo ceremonial, que con sumo respeto da inicio a la promesa, la cual se basa en una danza de siete sones. Pero es La batalla la parte más importante del ritual, la que comienza con: **1. La Presentación** (honrar al Santo) y saludar con respeto a los músicos y al público; **2. El Floreo o Florillo**, que representa la antesala para iniciar La batalla después de persignarse; **3. El Juego de Malicia**, que representan los batalleros cuando son conocedores del Juego del Palo; **4. El Palo Tendido**, que es ejecutado con mucha armonía y continuado, mostrando altos niveles de conocimiento como batalleros y jugadores de palo y **5. El Desarme**, ambos deben soltar los garrotes y persignarse delante de San Antonio. La batalla es la que refleja mayor piedad a través del canto y el tambor que en hombros, los músicos recorren las principales calles de la ciudad, acompañando a los batalleros que con garrote en mano homenajean al Santo en sus fiestas patronales.

Características

Participantes:	2 personas (Parejas de jugadores).
Sexo:	Masculino (solo la deben realizar los hombres)
Edad:	A partir de 12 años
Duración:	2 a 6 minutos
Espacio:	Entorno natural de 4 a 6 mts ²
Material:	Una vara empatada para cada jugador.

Medida:	De 80 o 85 cts. de longitud.
Interacción:	Cooperación. Oposición.
Recurso para ejercitar:	Coordinación motriz, distensión y equilibrio.
Valores:	Aceptación y respeto hacia la ceremonia, cumpliendo las normas básicas de la promesa.
Ejecución:	Es musical y solo se debe ejecutar los palos básicos para pagar la promesa.

Descripción

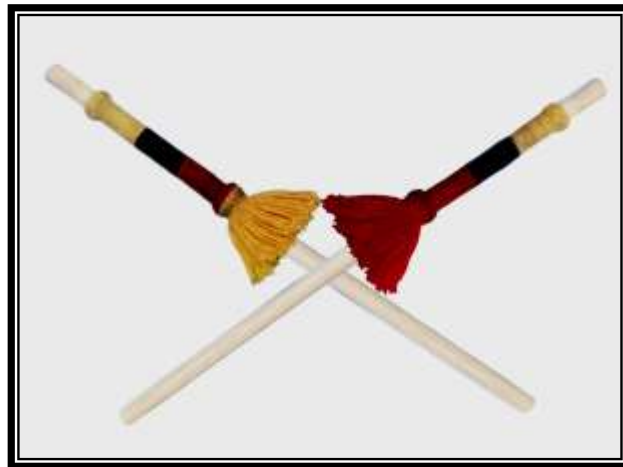
1. La pareja de jugadores con las varas sostenidas con la mano izquierda, se colocan frente a la imagen de San Antonio y se persignan.
2. A continuación cruzan las varas, saludan al Santo y a los músicos.
3. Comienzan con el floreo (caminata en círculo), iniciando con una llamada el juego del garrote en honor a San Antonio.
4. Durante el juego de la batalla, pueden participar varias parejas, las cuales deben cumplir con la ceremonia para comenzar.
5. Para finalizar la ceremonia de "la batalla", los músicos señalan a través del canto que van a parar.
6. Los jugadores tan pronto oyen a los músicos, proceden a realizar el desarme, el cual es iniciado por el capitán de juego.

Observaciones

- El Juego de Garrote mantiene su vigencia permanente a través de "Los Sones de Negro" del Tamunangue, donde se manifiesta disfrazado como "Juego" de la batalla, mezclándose con la música, la danza y el acto ritual.
- En la realización de El Juego de "La Batalla", los jugadores no deben chocar las varas.
- No deben golpear a su compañero, manteniendo el respeto al Santo y hacia uno mismo.
- La pareja debe dejar pasar los palos sin chocarlos (juego limpio).
- Deben cumplir con la ceremonia establecida para pagar la promesa.

SEXTA PARTE

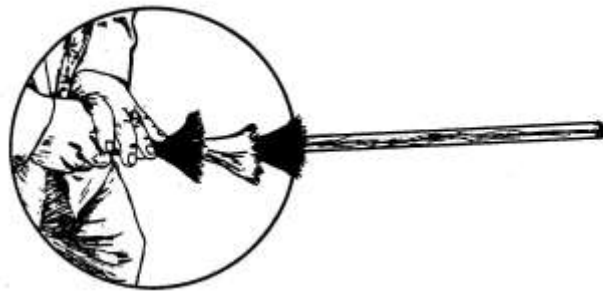
CUADROS GENEALÓGICOS





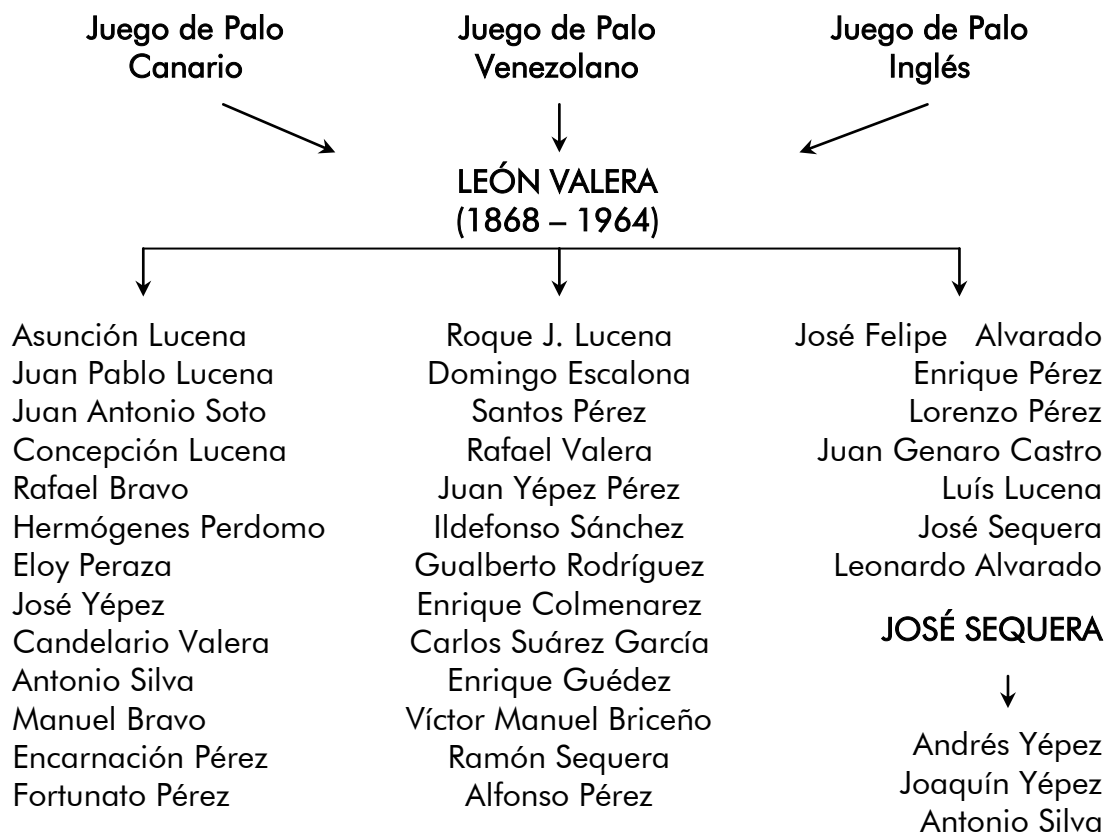
El Gran Maestro Ismael Vásquez haciendo una demostración de la riña con palo con el instructor Héctor Ramos

CUADROS GENEALÓGICOS ESCUELAS DE GARROTE (Maestros y Alumnos)



*“...Antes todo se hacía con los puños:
Ahora la fuerza está en el saber,
más que en los puñetazos;
aunque es bueno aprender a defenderse,
porque siempre hay gente bestial en el mundo”.*
José Martí

CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
(ESTILO DE LAS 7 LÍNEAS)
Caserío El Molino de El Tocuyo
Período 1890 – 2006



DOMINGO ESCALONA



Hugo Simón Pérez
Andrés Yépez
Joaquín Yépez
Maximiliano García
Víctor Domínguez
Yulaiza Escalona
Juan C. Escalona
Ignacio Fernández
Argimiro González

LORENZO PÉREZ



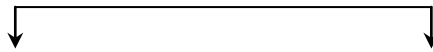
Francisco A.
Colmenares
Rafael Colmenares
Dionisio Suárez
Rafael Torrealba
Armando Rodríguez
Héctor Rodríguez
Eloina Colmenares
Nieves Pérez

JUAN YÉPEZ PÉREZ



Pascual Zanfino
Cristina Alvarado
Ronald Izaguirre
Nayarit Dun
Sorennis Araujo
Víctor Domínguez
Ignacio Fernández
Olegario Pérez
Argimiro González

JOSÉ FELIPE ALVARADO



Joaquín Yépez
Leonardo Alvarado
Cristina Alvarado
Víctor Domínguez
Gunter Morales
Ronald Izaguirre
Jhony Pérez
Eddie Durán
Alberto Márquez

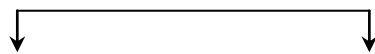
André Yépez
Pascual Zanfino
Argimiro González
Nayarit Dun
Sorennis Araujo
Olegario Pérez
Ignacio Fernández
Julio Carrillo
Yury Rodríguez
Larry Cordero

**ANDRÉS YÉPEZ
JOAQUÍN YÉPEZ**



Pascual Zanfino
Argimiro González
Teodoro Pérez
María Mendoza
Alexis R. Torres
Richard Pérez
Vicente Escobar
Franklin Leal
Jacinto Briceño

PASCUAL ZANFINO



Nayarit Dun
Jhony Pérez
Alberto Márquez
Gunter Morales

Sorennis Araujo
Julio Carrillo
Yury Rodríguez
Larry Cordero

ARGIMIRO GONZÁLEZ



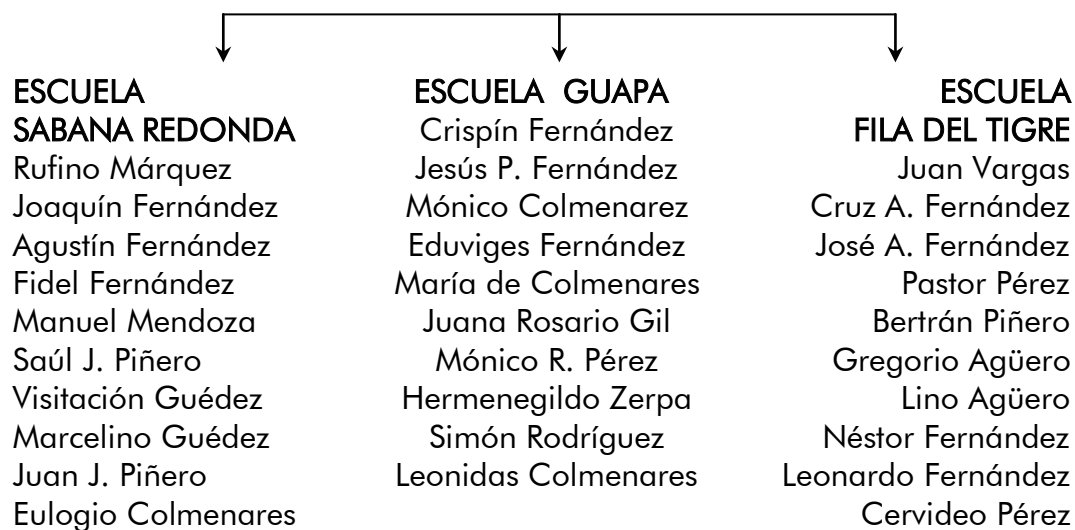
Pascual Zanfino
Ronald Yzaguirre
Ignacio Fernández
Julio Carrillo
Jhony Pérez



El Gran Maestro José Felipe Alvarado en compañía del Maestro Ambrosio Aguilar y Argimiro González

**CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
FORASTERO DE "LOS APOSENTOS" DE HUMOCARO ALTO
(ESTILO CUARTEO DE CINCO PISOS)
Período 1890 – 2006**

**GRAN MAESTRO MARTÍN A. FERNÁNDEZ
(1854 – 1964)**



RUFINO MÁRQUEZ
(Sanare)



Juan B. Márquez
(su padre)
Visitación Guédez
Antonio Rivero
Matías Colmenares
Nicomedes Espinoza
Leonidas Pérez
Jeremías Pérez
José T. Torrealba
Cruz Escalona

JESÚS P. FERNÁNDEZ
(Guanare)



Pedro J. Fernández
Andrés Colmenares
Ramón Mendoza
José Mendoza

MÓNICO
COLMENAREZ



Orlando Colmenarez
(hijo)

BERTRÁN PIÑERO
(Guanare)



José M. Piñero
Carlos J. Piñero
Manuel Mendoza

NESTOR FERNÁNDEZ



Marcelino Fernández
Carlos M. González
Santos Colmenares

CRUZ ESCALONA



Enseña el juego en
San José de Quibor

ORLANDO
COLMENAREZ



José N. Giménez
Joel Giménez
Edecio Yépez
Jorge Rivero
Ramón Lucena

CRISPÍN FERNÁNDEZ



Rufino Márquez
(Sanare)

CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
 "LA RINCONADA" DE CURARIGUA
 (ESTILO DE LA RIÑA CON PALO TRANCAO)
 Período 1900 – 2006

MAESTRO SABLÓN VÁSQUEZ
 (Coriano que vivió en La Rinconada)

CLARENCIO FLORES
 (Caserío Las Palomitas)

MANUEL MARÍA ESCALONA
 (Caserío "La Leona")

MANUEL MARÍA ESCALONA
 (Enseñó en "La Rinconada")

Marcelino Infante
 Asunción Álvarez
 Ricardo Díaz
 Jesús Páez
 Antonio Carucí
 Sergio Vega
 Manuel Torres
Marcelino Infante
 ↓
 Juan B. Cuicas
Asunción Álvarez
 ↓
 José Pacheco
 ↓
 Emilio "El Sordo"

Ángel González
 Candelario Silva
 Fortunato Fernández
 José Esteban Páez
 Simón Pacheco
 Miguel Carucí
 Fidel Carucí
Fortunato Fernández
 ↓
 Genaro García
 Crisóstomo
 Colmenares
 Crispulo Colmenares
José Esteban Báez
 ↓
 Timoteo Díaz
 Ramón Torrealba

Juan B. Cuicas
 Ponfilio Escalona
 Pineda López
 (el Tocuyano)
 Calixtro González
 Abraham Andara
 Pedro Carucí
Juan B. Cuicas
 Enseña actualmente
 en Curarigua
Ponfilio Escalona
 ↓
 Reyes Aranguren

JUGADORES DEL MUNICIPIO TORRES

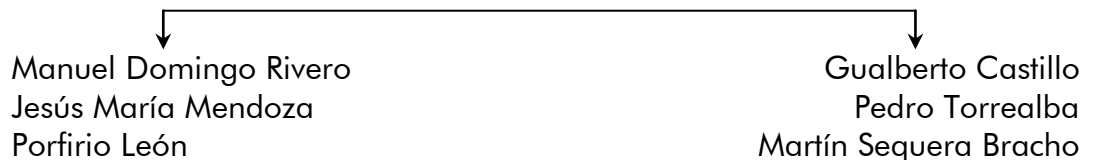
Manuel Torres (Carora), Domingo Torres (Ira), Froilán Benítez (Ira), Juan Manuel Torrealba (Curarigua), José Jesús Colmenares (Curarigüita), Tomás Torrealba, Eleuterio Torrealba, Ramón Pastrán, Esteban Alvarado (Las Playas), Juan Crístomo Colmenares, Alberto Colmenares, León Colmenares (La Rinconada), Simión Lara (El Dorado y Maracas), enseña a: Eusebio, Candelario, Juan, Pausides y Pastor Lara, a Vidal Carrasco y Juan Carrasco.



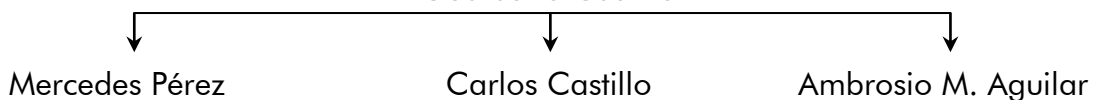
El autor y el Gran Maestro Juan Bautista Cuicas en compañía del Maestro Manuel Torres y los instructores Franklin Campos y Julio Medina

**CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"CLARENCIO FLORES" DE CURARIGUA
(ESTILO DE LA RIÑA CON PALO)
Período 1900 – 2006**

GRAN MAESTRO CLARENCIO FLORES
(Enseña en el Municipio Palavecino)



Gualberto Castillo



Mercedes Pérez
Escuela "La Piedad"

↓
Ismael Burgos
Carlos Castillo
Ambrosio M. Aguilar
Eduardo Sanoja
Pedro P. Burgos
Humberto Burgos
Domingo Briceño
Livio Giroto
Wilmer Varela
Gerardo Pérez
Héctor Ramos

Eduardo Sanoja
Escuela "Agua Viva"

↓
Elvis Valera
Ángel Zamora
Jacobó Sanoja
Alfredo Lobatty
Ervil Franco Vivas
Francisco Centeno
José B. Torres
Ramón Sarmiento
Raúl Sanoja
Héctor Ramos
Orlando Giménez
Patricio O'Dnoghue
Sandy Pérez
Ramón Ruiz

Ambrosio M. Aguilar
Escuela "Los Naranjillos"

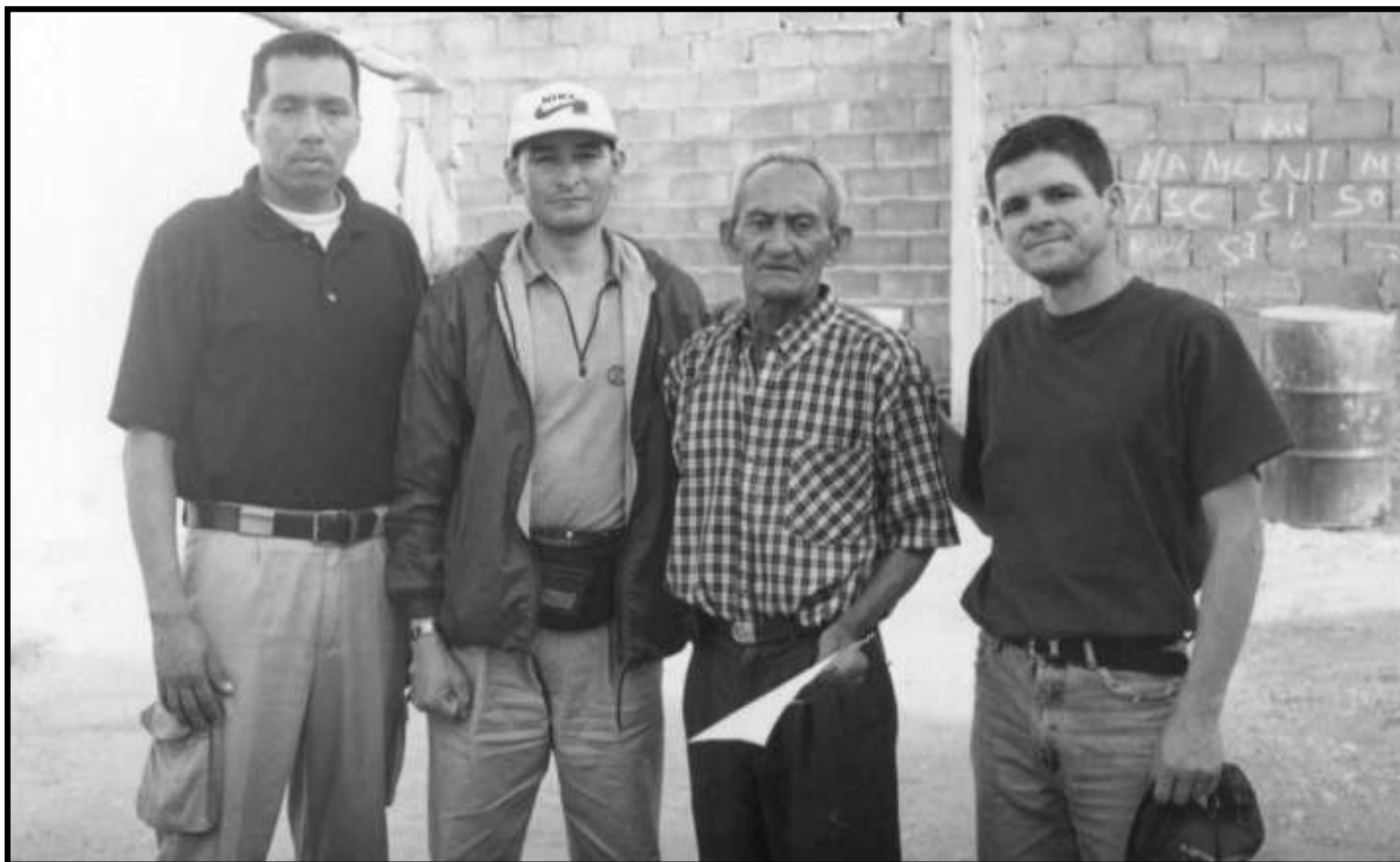
↓
Inocencio Castillo
Dannys P. Burgos
Rafael A. Sosa
Francisco Aguilar
Miguel Valles
Gustavo Valles
Román Valles
Livio Giroto
↓
Orlando Jiménez
Daniel Perales
Carlos Fernández
Silvio Garcés
Williams Rojas

Jugadores del Municipio "Palavecino"

Cándido Burgos
Dannys Burgos
Humberto Burgos

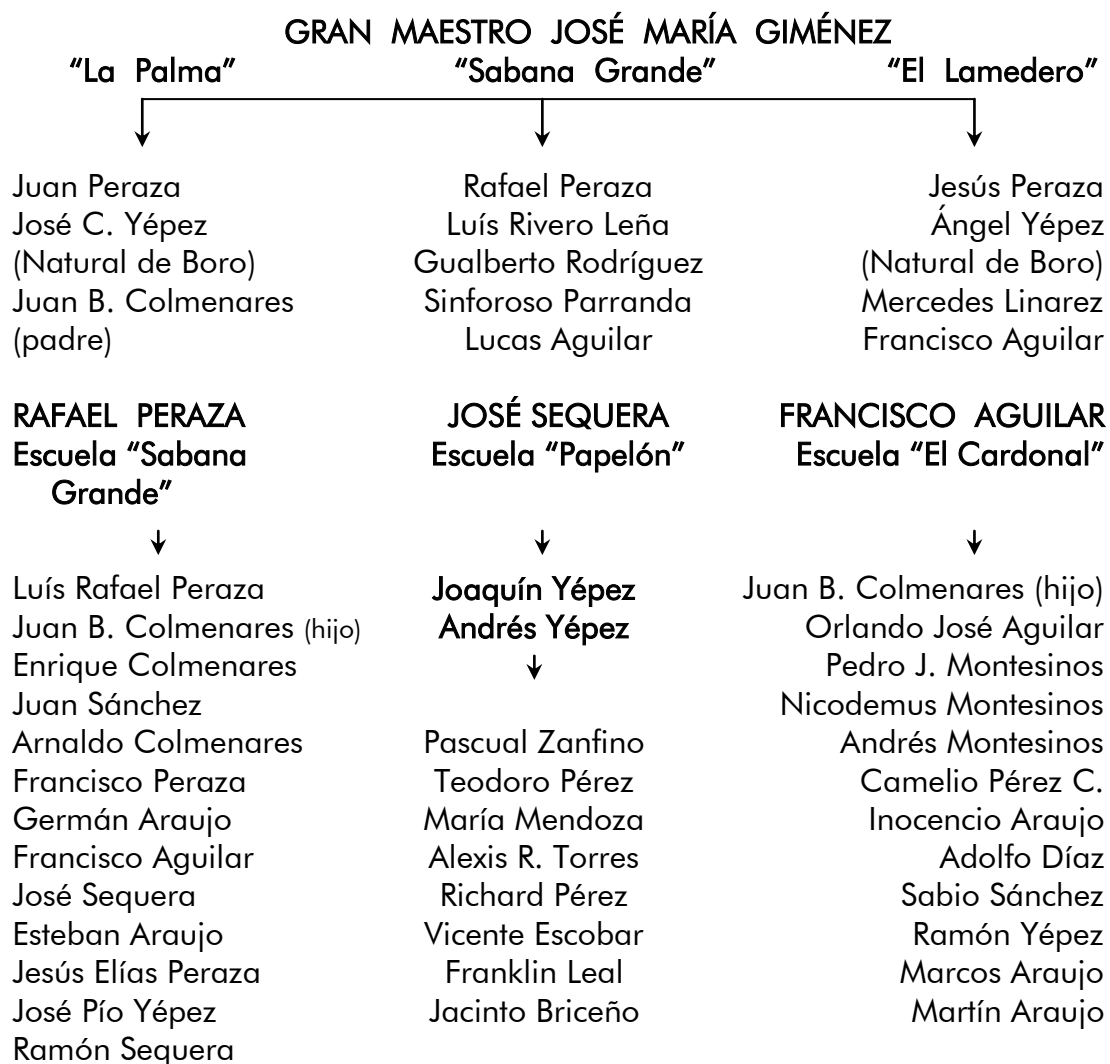
Francisco Colmenares
José Escalona
Emilio Romero
Román Valles

Sixto Valles
Anselmo Rodríguez
Isidro González



El maestro Mercedes Pérez es entrevistado por el maestro colombiano Mario Bernal en compañía de los instructores en el Juego del Palo Venezolano Héctor Ramos y Saúl Terán (1999).

**CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
(ESTILO DEL PALO DE LA OSCURIDAD)
MAESTRO FUNDADOR JOSÉ MARÍA GIMÉNEZ
Caseríos de El Tocuyo – Período 1900 – 2000**



JUAN PERAZA



Esteban Araujo
Ramón Sequera
José Sequera
Adolfo Pérez
Jesús Elías Peraza
Ventura Linares
Octavio Soto
Gualberto Silva



JESÚS PERAZA



José Antonio Peraza
Jesús Elías Peraza
Oscar Peraza
Ramón Aguilar
José Sequera
Vicente Sequera
Goyo Castillo
Julio Yépez

TOCUYANOS QUE APRENDIERON EL JUEGO DE LA OSCURIDAD



Francisco Espinoza
José Alvarado
Ceferino Puerta
Juan Chávez
Félix Pérez
Isidro González
Isaías Sánchez



Santiago Pernalette
Rafael Morán
Vladimir Henao
Yovanny Gámez
Abilio Torres
Anicasio Hurrieta



Rafael Escalona
Marcelino Torrealba
Sebastián Escalona
Pantaleón Castillo
Rosario Pérez
Leonidas Linares
Cinforoso Parra

CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"LOS BOROS" DE EL TOCUYO
(ESTILO DEL GARROTE CORTANTE)
 Período 1910 – 2006



DESIDERIO TOLEDO



Julián Torres
Julián Mogollón
José María Urrieta
Hipólito González
Vicente Pérez Dun

JESÚS COLMENARES



Enseña en Guarico
Manuelito Lucena

Manuelito Lucena
Enseña en Sanare

JOSÉ CENOBIO YÉPEZ



Julián Mogollón
José Eulogio Yépez

Julián Mogollón
Enseña en El Tocuyo

ARÍSTIDES MELÉNDEZ

Escuela de Boro



Enrique López
Anselmo Rodríguez
Saturno Freitez
Manuel Meléndez
Saturno Torres
Edward Viera
Eugenio Pérez

TRINO PUERTA

Escuela "Los Palmares"



Alejandro Puerta
Crispiniano Colmenares
Felipe Camacho
Abelardo Morillo
José Pérez Guédez
Juan de la Paz Benítez
José Benito Yépez
Domingo Rojas
Juan Rojas
Juan Barreto
Ramón Pérez Pérez
Adrián Toledo
Elías Osal Alvarado
José Suárez

MANUELITO MENDOZA

Escuela "San Rafael"



Julián Torres
Joseíto Reinoso
Manuel Reinoso
David Yépez

JOSEÍTO REINOSO



Elías Torres
José Elario Yépez

JOSÉ MARÍA URRIETA

Escuela de Yogore



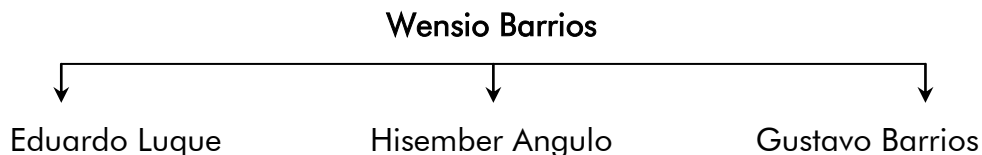
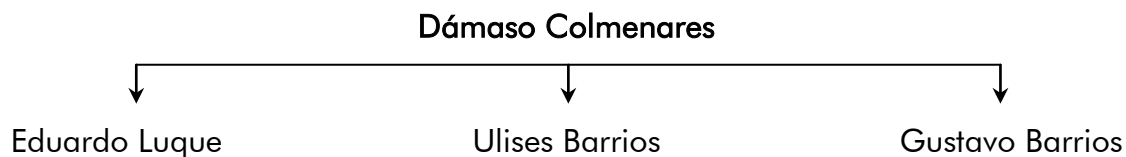
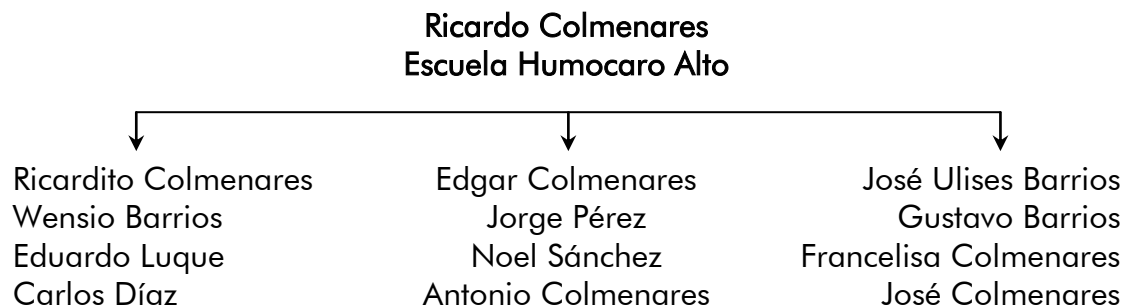
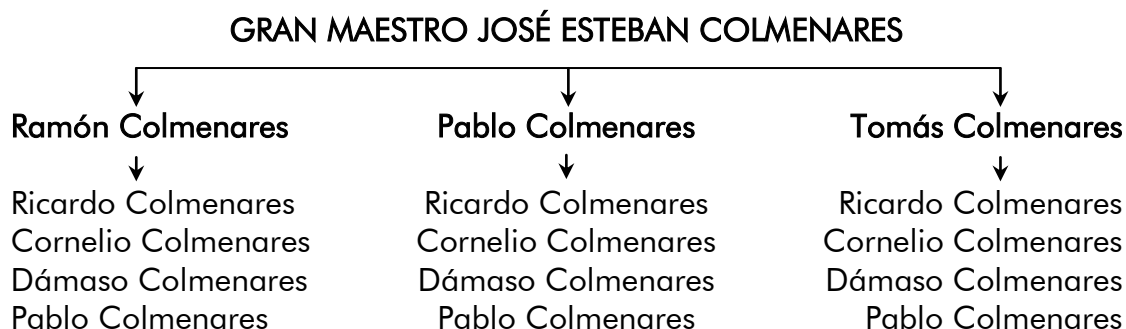
Celsa Mogollón
Castor Castillo
Zenón Urrieta

JOSÉ C. MOGOLLÓN



Mauro Osal

**CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"JUEGO DE LOS COLMENARES DE BUENOS AIRES"
(ESTILO TRANCAO O TENDÍO)
Período 1907 – 2006**

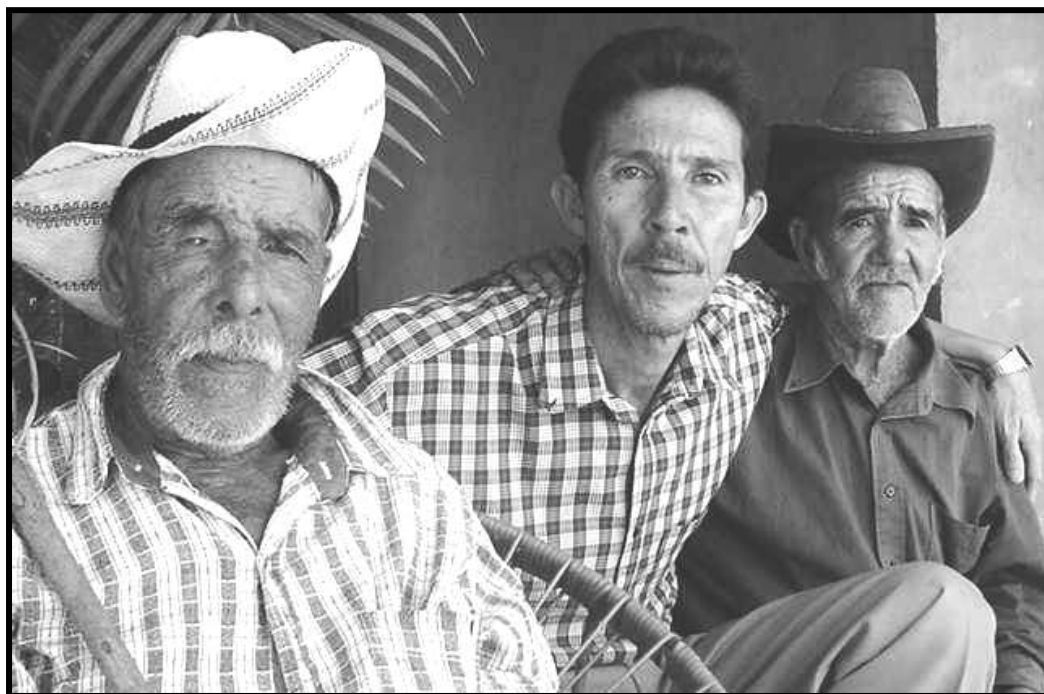


Jugadores de Humocaro Alto

Asunción Reinoso
Napoleón Silva
Presentación Reinoso
Antonio Valera
Gabriel González
Antonio Rodríguez
José Pérez
Santos Ruiz
Nicodemo Vásquez
Valerio Parra
Pablo Hernández
Antolino González

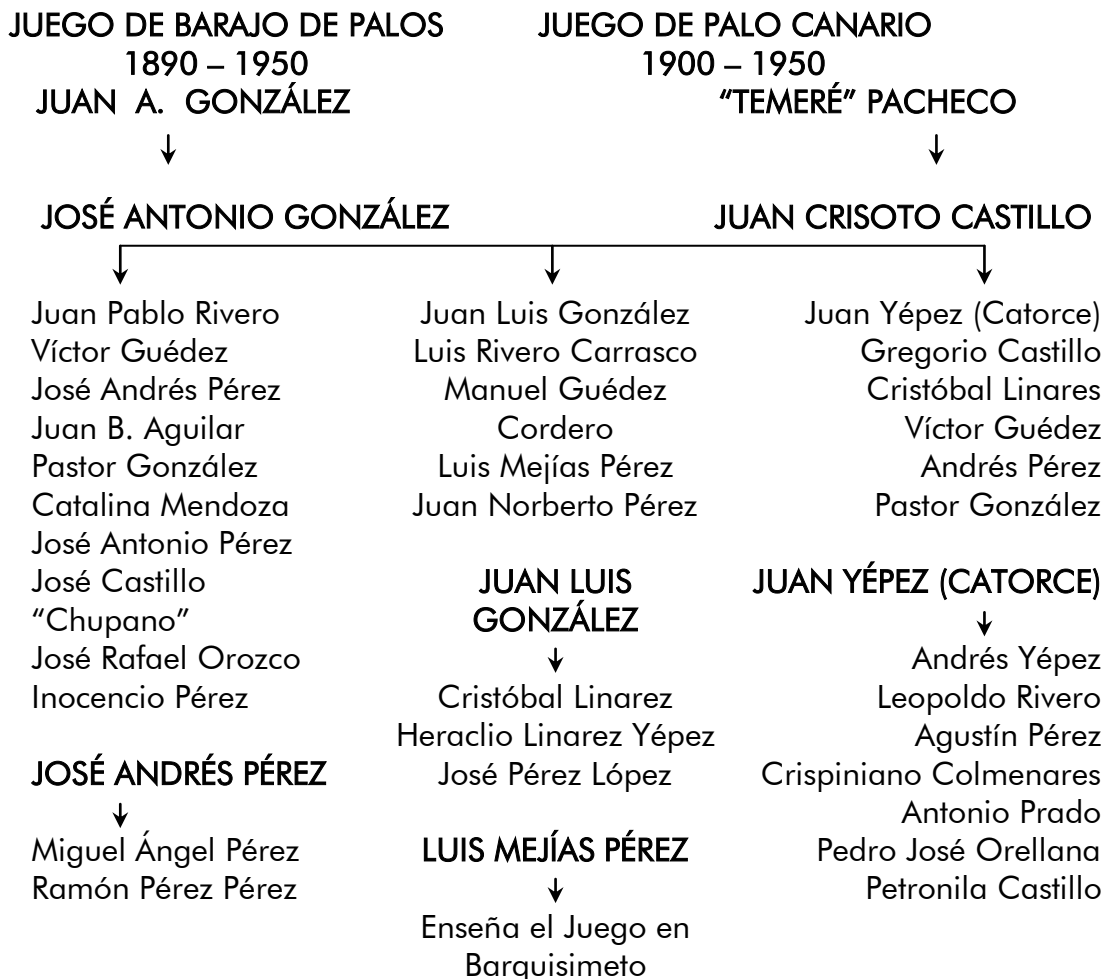
Emilio Canelón
Hortelano Reinoso
Julián Reinoso
Rodrigo Zambrano
Benito Reinoso
Froilán Cañizalez
Rogelio Dun
Miguel A. Rodríguez
Quintín Reinoso
Pastora Reinoso
Évalo Durán
Benito Canelón

Antonio José Díaz
Isidro Parra
Juan Arzuro
Baudilio Parra
Antonio Méndez
Erasmus Parra
Pantaleón Vásquez
Sótero Parra
Ángel María Vásquez
Isidro Rodríguez
Manuel V. Parra
Gregorio Parra



El autor con los hermanos Pablo y Ricardo Colmenares, jugadores de la Parroquia Humocaro Alto

CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"LOS HORNOS" DE EL TOCUYO
(ESTILO PALO RECIO)
Período 1890 – 2006



VÍCTOR GUÉDEZ



José Antonio
Colmenares
Juan Dama
Colmenares
José Tomás Ortiz
José Pedro Ortiz
Juan Pablo Ortiz
Juan Santana

GREGORIO CASTILLO



José Castillo
"Chupano"
Inocencio Colmenares
Flavio José Sánchez
Reinaldo Pérez
Nicolás Flores

ANDRÉS PÉREZ



Baudilio Ortiz
Abelardo Morillo
José Elías Castillo
Felipe Pérez
Leonidas Linarez
Saturnino Guevara
José Aguilar

JOSÉ TOMÁS ORTIZ



Baudilio Ortiz



Francisco Torres
Antonio José Torres
Pedro Jiménez
Manuel Anzola
Regio Lugo
Florentino Quero

CRISTÓBAL LINAREZ



Felipe R. Pérez Linarez
Jorge Isea Linarez

PASTOR GONZÁLEZ



Antonio Pérez Leal



Roberto A. Pérez
Raúl A. Pérez
Nerio Pérez
Ugenia Pérez

**CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"DESIDERIO (MANOBELLO) GUÉDEZ" DE EL TOCUYO
(ESTILO CINCO PISOS REVATÍOS)
Período 1900 – 2006**

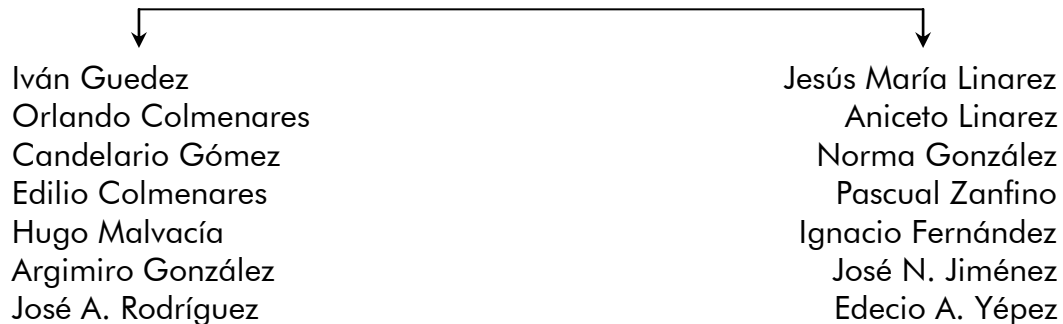
GRAN MAESTRO DESIDERIO GUÉDEZ



**José Candelario Castillo
Escuela de Sanare**



**Ramón Mateo Goyo
Escuela de Versalle -Tintinal**



Jugadores del Municipio "Andrés Eloy Blanco"

Félix Mendoza
Manuel Lucena
Estanislao Cortez
Jesús Torres
Agustín Fernández
Ramón Guevara
Manuel García

Vicente Colmenarez
Emisael Lucena
Francisco García
Jesús Azuaje
Eustaqui Fernández
León Colmenarez
Edecio A. Yépez

Chelao Fernández
Vicente Lucena
Bernabé Alvarado
José F. Camacho
Gualterio Gil
Narcizo Soto
Aurelio Colmenares

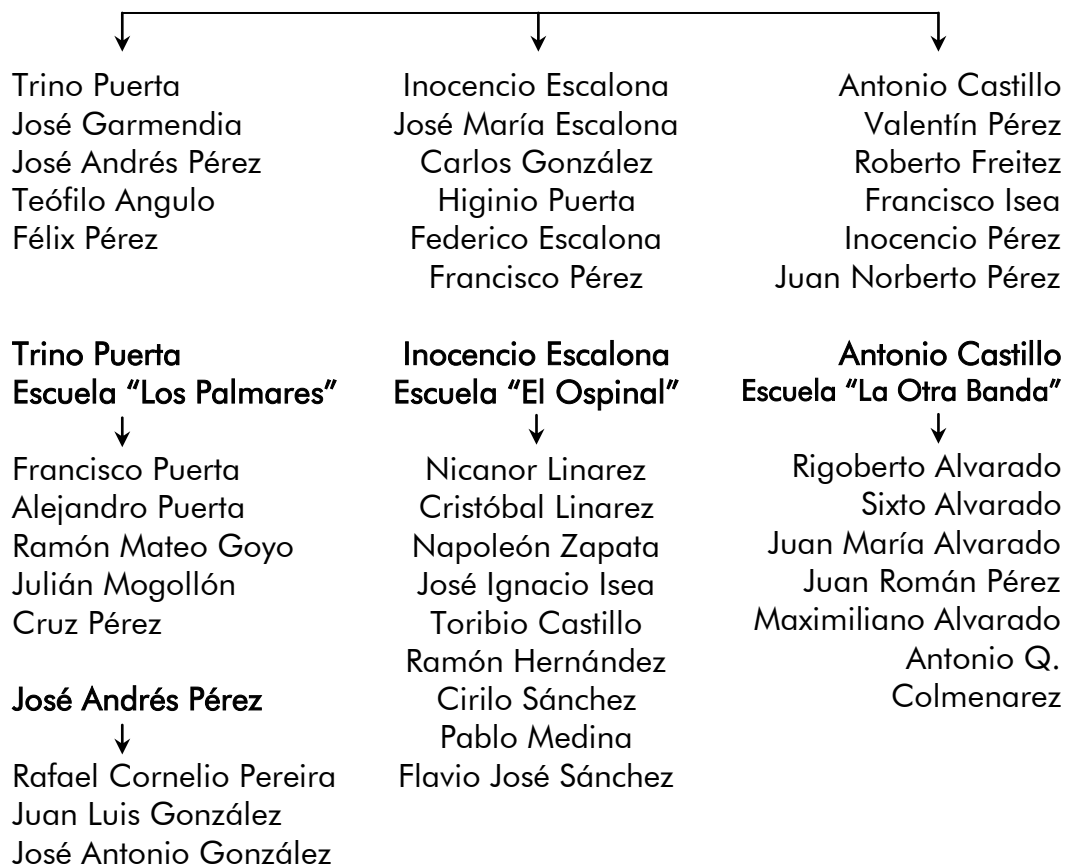


El maestro Ramón Mateo Goyo haciendo una pública de garrote con Aurelio Colmenares

CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"LA OTRA BANDA" DE EL TOCUYO
(ESTILO DE LOS CUATROS)
 Período 1910 – 2006

RICARDO ALVARADO
CLAUDIO ALVARADO

BENITO CASTILLO
ROSARIO PÉREZ



José Ignacio Isea
↓
Inocencio Alvarado

José Garmendia
↓
Napoleón Zapata
↓
Enseña el juego en
Barquisimeto

Napoleón Zapata
↓
Félix Sánchez
Federico Soteldo
Pedro Espinoza
Daniel Carucí

Flavio José Sánchez
↓
José Antonio Molina
Juan Sánchez
Ramón Sánchez

Cristóbal Linarez
Escuela de El Tocuyo
↓
Santiago Linarez
Felipe R. Pérez L.
Jorge I. Linarez

Santiago Linarez
↓
Joel Linarez

José A. Molina
↓
Enseña el juego en
Humocaro Bajo



Garrotes sin flecos empataados por el maestro Félix García (91 años), de Barquisimeto

**CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"JULIÁN ÁLVAREZ" DE BORO
(ESTILO DE PALO SANGRIENTO)
Período 1900 – 2006**

GRAN MAESTRO JULIÁN ÁLVAREZ



**Pablo Gilberto Cadevilla
Escuela de Barquisimeto**

↓

Félix Pastor García
Elías Salas
José Ramón Rojas
Andrés Aguilar
Antonio Parra
Joaquín Leal
Eugenio Camacaro



↓

José Rodríguez
Antonio Quero
José Escalona
Raúl Pérez
Juan Medina
Rafael Ortiz
José Presente

**Félix Pastor García
Escuela "El Palomar"**

↓

Eugenio Leal
Cruz Escalona
Alexandra García
Orlando Martínez
Julio Torres
Javier García
José Apóstol
Luigi Corona
José Martínez
Héctor Ramos
Johan Blanco



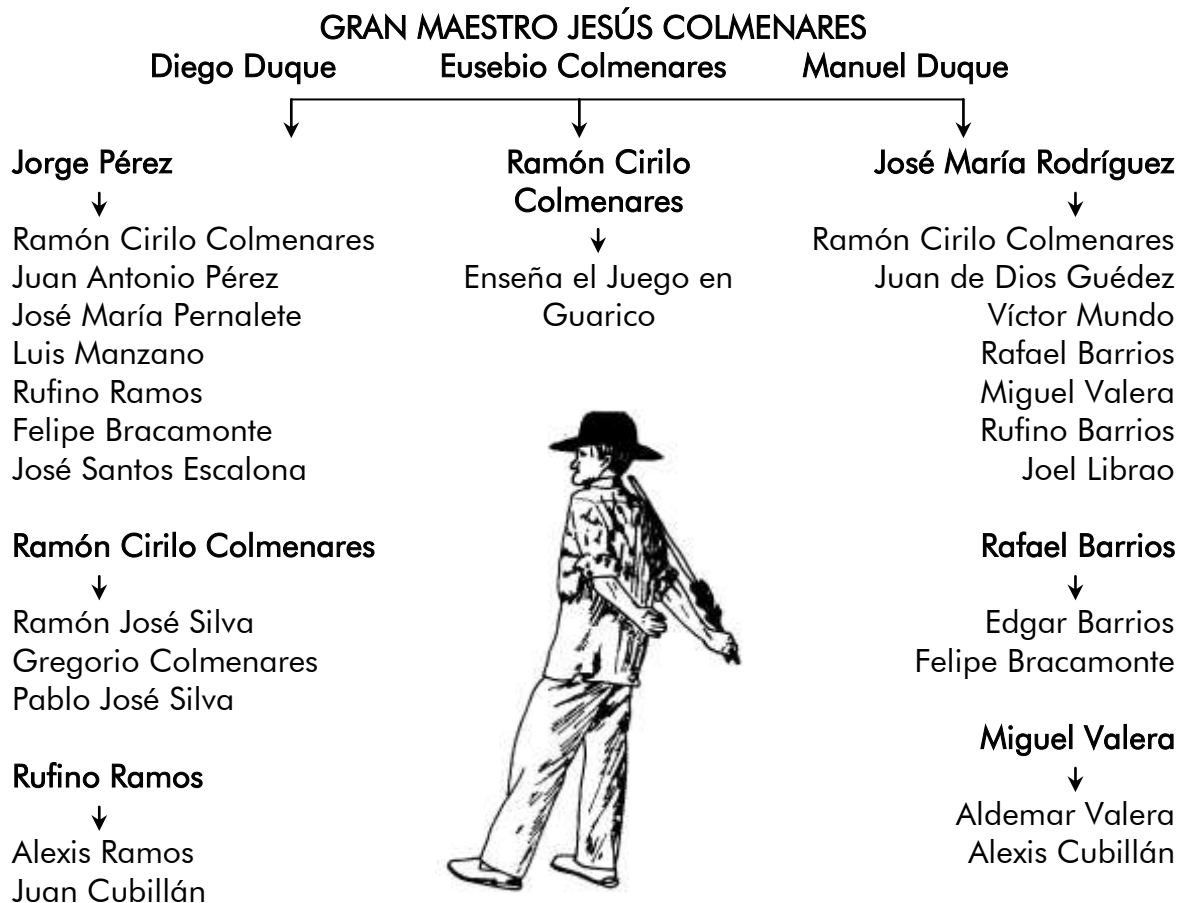
↓

Manuel Rodríguez
Julio Torres
Félix García
Rafael Castillo
Juan García
Saúl Terán
Felipe Lares
José Castillo
Felipe Corona
David González



El autor con el Gran Maestro Félix García y su alumno Manuel Rodríguez

CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"JESÚS COLMENARES"
(ESTILO CENTRADO DE RODILLAS DE GUARICO)
 Período 1900 – 2006



Jugadores de Villanueva y Anzoátegui

Juan Manzano
Antonio Guédez
Omar A. Manzano
Jhonny J. Vizcaya
Joel Rafael Gil
Miguel R. Escalona
Daniel Pérez
Lucio Pérez
Simón Pérez
Rafael Bravo

Benigno Araujo



José R. Linares
Nieves Araujo
Luciano Araujo

José R. Linares



Alfonso J. Oliva
Alfredo Ramos
Pedro P. Montesinos

Rigoberto Alvarado
Octavio Soto
Oscar Colmenares
Carlos Linares
Pedro Canelón
Abilio Colmenares
Eduardo Ramos
Valerio Gil
Juan Ramos
Víctor M. Brito



El Gran Maestro Ramón Colmenares "El Rizo", haciendo una demostración en el Primer Encuentro Internacional de Jugadores de Palo, realizado en Barquisimeto en 1998

CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"LA RINCONADA" DE CURARIGUA
(ESTILO DE PALO TRANCAO DE CURARIGUA)
 Período 1900 – 2006

MARCELINO INFANTE
 "La Rinconada"

MANUEL M. ESCALONA
 "La Leona"



Abel Díaz



Enseña el Juego en
Curarigüita y El Tocuyo

Tacho Carucí



Enseña el juego en
Carora

Publio Torres



Enseña el juego en Ira
y Las Veritas

Jugadores de Curarigua y Carora



Pedro López
Candelario Escalona
Alejandro Rivero
Homero Ocanto
Richard Meléndez
Olga Torrealba



Teodoro Campos
Franklin José Campos
Giovanni Rafael Campos
Juan Roberto Oropeza
Juan Tomás Martínez
Melquíades León



Manuel Torrealba
José Esteban Páez
Hermenegildo Torres
Eusebio Torrealba
María Torres
Robinsón Núñez



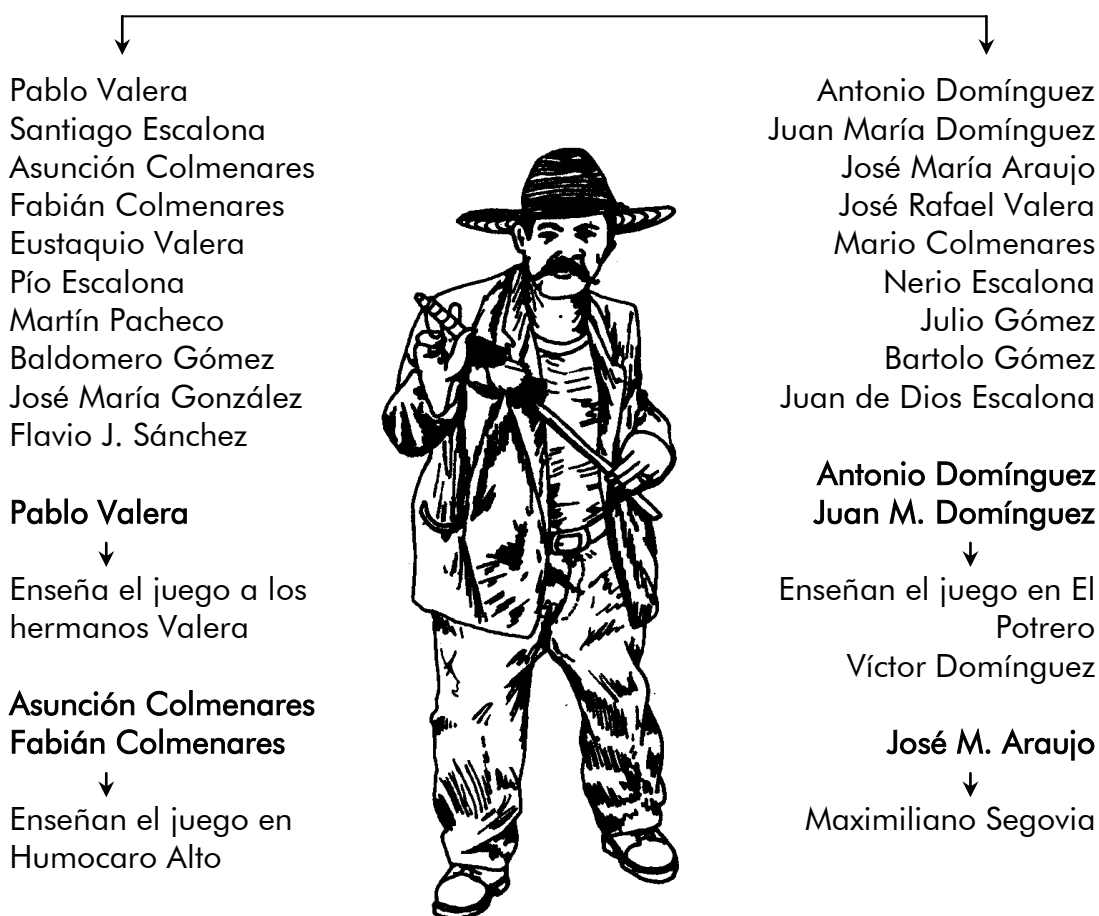
El Maestro Manuel Torres haciendo una demostración de defensa personal con Pascual Zanfino

CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"JUEGO DE HUMOCARO BAJO"
(ESTILO A MEDIO BRAZO)
Período 1910 – 2006

SATURNINO CANELÓN
 Escuela "El Béisbol"

GABRIEL GONZÁLEZ
ANTONIO VALERA
 Escuela "Los Aposentos"

METODIO ESCALONA
 Escuela "El Parchal"



Baldomero Gómez



Enseña el juego en
El Parchal

Flavio J. Sánchez



José Antonio Molina

Bartolo Gómez



Enseña el juego a sus
hijos

Víctor Domínguez



Enseña en El Potrero y
El Tocuyo

Jugadores de Humocaro Bajo

José Antonio Molina
Manuel Valera
Jhonny Alvarado
José Luís Cedeño
Mario Rodríguez

Heriberto Vargas
José Luís Vargas
Severino Colmenares
Esteban Vargas
Víctor Domínguez

Pablo Emilio Vargas
Emilio Cedeño González
Pedro Pablo Pérez
Héctor Pérez
Alexander Pérez



El autor con el Maestro Felipe Vásquez, jugador de palo de Barquisimeto

CUADRO GENEALÓGICO DE LA ESCUELA DE GARROTE
"JUEGO DE LOS BRAVOS DE LOS APOSENTOS"
(ESTILO DE PALO DURO DE LUNA NUEVA)
 Período 1890 – 1960

JOSÉ A. REINOSO
 Escuela de Los Reinosos
 "Buenos Aires"



Asunción Reinoso
 Presentación Reinoso
 Horteliano Reinoso
 Julián Reinoso
 Quintín Reinoso
 Pastora Reinoso
 Benito Reinoso

Asunción Reinoso



Baudilio Parra
 Visitación Vargas
 Erasmo Parra
 Napoleón Silva
 Santos Ruiz
 Antonio José Díaz
 Ignacio Ruiz

Presentación Reinoso



Franquillo Rodríguez
 Antonio Rodríguez
 Rodrigo Zambrano
 Miguel A. Rodríguez

JUGADORES DE LOS
HUMOCAROS



Emilio Canelón
 Froilán Cañizalez
 Isidro Parra
 Manuel Valera
 Nicodemus Vásquez
 Pablo Valera
 Antonio J. Díaz
 Saturnino Canelón
 Antonio Méndez
 Ángel M. Vásquez
 Gregorio Parra
 Fabián Colmenares
 Santos Ruiz

Rafael J. Albancines



Enseña el Juego en
 Caracas

ESTEBAN GONZÁLEZ
 Escuela de los González
 "Los Aposentos"



Gabriel González
 Roseliano González
 Rafael González
 Antolino González
 José Tomás González
 Juan José González

Gabriel González



Maximiliano González
 Pablo Hernández
 Antonio Valera
 Tomás A. González
 José T. González
 Froilán Reinoso
 Rafael J. Albancines
 Antonio José Díaz

Pablo Hernández



Enseña el Juego en
 Humocaró Bajo y El
 Tocuyo

Julián Reinoso



Sótero Parra
Pantaleón Vásquez
Isidro Rodríguez
Isilio Parra Pérez

**Antonio J Díaz
(El Gavilán)**



Enseña el Juego en
Humocaro y
Barquisimeto

**Hermanos González
(El Negro y el Blanco)**



Enseñan el Juego en Los
Humocaros y Valencia

Quintín Reinoso



Rogelio Dum
Évalo Durán
Baudilio Parra
Manuel Valera

Froilán Reinoso



Goyo Parra
Carlos Reinoso
Vicente Parra
Dima Parra



Los maestros José Felipe Alvarado y José de los Santos Pérez haciendo una demostración del Juego de las 7 Líneas de la Escuela de León Valera del caserío El Molino

BIOGRAFÍAS DE JUGADORES (PALO, GARROTE Y LA BATALLA)

León Valera: Maestro nacido en el caserío “El Molino” de El Tocuyo el 30 de octubre de 1868 durante la llamada “Revolución Azul” y primeros meses del gobierno del Presidente Provisional José Ruperto Monagas. Hijo mayor (natural) del canario Juan José Venero, jugador del “palo chico canario” y experto en el manejo de la espada. Sus primeros conocimientos sobre “El Juego de Garrote Tocuyano”, los adquiere de forma natural, viendo a los peleadores con palo en distintas contiendas que seguro los fines de semanas se formaban en las pulperías y caminos de los caseríos: “El Molino”, “Guajirita” y “Los Ejidos”. A la corta edad de 16 años acompaña a su padre al puerto de “La Ceiba” (Estado Trujillo) del lago de Maracaibo, donde acostumbraban tres veces al año llevar y comprar mercancía. Allí conoce a un ingles, quien en recompensa por haberle salvado de un pozo donde se estaba ahogando le enseña algunas técnicas de la defensa personal con palo. Más tarde en El Molino aprende algunos palos del juego de “palo chico” que su padre le enseña con el propósito de que no utilice el cuchillo como instrumento de defensa personal.

Sablón Vásquez: Maestro experto en la defensa personal venezolana, nacido en La Vela de Coro del Estado Falcón, ha mediado del siglo XIX. Las primeras nociones sobre la “Pelea con Palo” las recibe de forma natural, viendo a los maestros corianos de antaño y muy especialmente a sus tíos, quienes habían aprendido una forma de pelear con palo y lanza en Buchivacoa, muy hábiles en dar una caída a cualquier cristiano. Desde muy joven y por necesidad de defender su vida, se sintió obligado a aprender la defensa personal con palo y cuchillo, que era muy popularmente practicado por los falconianos y larenses de esa época. A la edad de 44 años en pleno gobierno de Joaquín Crespo, evitando un enfrentamiento a muerte con un mayordomo de apellido Andrade, se marcha hacia el Estado Lara y llegan a Baragua, donde conoce a varios amigos entre ellos al joven Manuel María Escalona quien era natural de Curarigua y le invita a trabajar en un trapiche del caserío “La Rinconada”. Allí, Sablón, a través de su amigo Manuel logra quedarse durante varios años, formando un patio del tradicional juego de la “Riña con Palo Trancao”, única diversión del lugar, aceptando a varios jóvenes entre ellos a los hermanos Gerardo y Clarencio Torres del caserío “Las Palomitas” de Curarigua.

Martín Antonio Fernández: Maestro nacido en el mes de junio del año 1854, en el caserío “El Cercao” de la parroquia Anzoátegui del municipio Morán. Sus primeras clases sobre “La Riña con Palo” las recibe de un forastero de apellido Reinoso, natural del caserío “Los Aposentos” de Humocaro Alto. Juego conocido como: “Cuarteo de Cinco Pisos” que incluía la Riña con palo, el juego del cuchillo, el juego de agarradas y de las caídas que años más tarde enseñó a los famosos “Hermanos Vargas” y a su nieto Rufino Antonio Márquez Fernández, quien conjuntamente con el maestro Ramón Mateo Goyo conservaron esta forma o estilo de jugar palo como medio para la defensa personal de antaño. Su juego de palo participó en la preparación del ejército del General Gabaldón, utilizando la defensa personal con palo, cuchillo y machetes para enfrentar al gobierno de las dictaduras de esa época.

Juan Antonio González: Maestro jugador de palo, nacido a finales del siglo XIX en el caserío “Boro Viejo” de El Tocuyo. Sus conocimientos sobre la defensa personal con palo, cuchillo y machete los adquiere a través de viejos peleadores de la época que eran contratados para imponer respeto en los velorios y fiestas patronales. Desde muy joven participó en las ceremonias que realizaban los maestros batalleros en las promesas a San Antonio, logrando aprender distintas formas de “jugar” palo, conservando con respeto la tradición del baile de los negros. Considerado como el Capitán Mayor de “Los Sones de Negro” del barrio “Los Hornos” de El Tocuyo, fue compositor e interprete de los tradicionales Golpes Tocuyanos, recopilador de letras para los velorios.

José María Giménez: Maestro nacido a finales del siglo XIX en el caserío “Sabana Grande” de El Tocuyo. Sus primeros conocimientos sobre el Tradicional Juego del Palo, lo adquiere de su padre y peleadores con palo del “Lamedero”. Esta forma de “Jugar” con palo poco era conocida en El Tocuyo, ya que era prohibido transmitir estos conocimientos de defensa personal a otras personas sin la autorización del maestro. Este método de combate con palo fue conocido como “El Juego de la Oscuridad”, debido a que los enfrentamientos mayormente se realizaban por la noche. En la oscuridad de un camino estos jugadores acostumbraban esperar a su enemigo que por alguna razón tenían deudas de honor pendiente.

Manuel María Escalona: Maestro nacido en “La Leona” de Curarigua a finales del siglo XIX. Se inicia en el juego de la riña con palo, con un coreano (Coro) de nombre Sablón Vásquez, que vivió en el caserío “La Rinconada” durante los primeros años del siglo XX.

Temeré Pacheco: Maestro de origen canario, que vivió en El Tocuyo entre 1890 y 1945. Su juego de palo era conocido como “El Juego Pachequero”, muy popular debido a su amigo y alumno Juan Crisoto Castillo, tamunanguero reconocido y muy respetado por su gran habilidad en el manejo de la riña con palo, destrezas que años más tarde fue revelada por Juan “Catorce” Yépez en varios enfrentamientos contra peleadores con garrote y cuchillo.

Clarencio Flores: Maestro nacido a finales del siglo XIX en el caserío “Las Palomitas” de Curarigua. Aprende la defensa personal con palo en una escuela o patio de Juego del caserío “La Rinconada” con un coriano de nombre Sablón Vásquez. El maestro Clarencio Flores murió en el año 1943.

Juan “Catorce” Yépez: Maestro nacido en El Tocuyo a finales del siglo XIX. Desde muy joven aprendió por necesidad de salvar su vida, la defensa personal con palo, logrando a los 27 años de edad conocer a Juan Crisoto Castillo, quien lo acepta como amigo y más tarde le enseña el Juego de Palo de Temeré Pacheco.

Víctor Guédez: Maestro nacido en el caserío “Las Adjuntas” de El Tocuyo a finales del siglo XIX. Sus primeros conocimientos sobre el Juego de Garrote lo adquiere de los capitanes mayores del caserío “Guajira Mamonal”, quienes le presentan al maestro Juan Crisoto Castillo, experto en el uso del cuchillo y machete.

Desiderio Guedez: Maestro nacido en el Caserío “El Palmar o Los Palmares” de El Tocuyo en julio del año 1896. Aprende a Jugar palo con los maestros de antaño Avelino Puerta, Juan Flores y Cornelio Yépez de los caseríos de Boro Mamonal, Cimarrona y Maraca.

Julián Álvarez: Maestro nacido en el caserío Boro Cujisal de El Tocuyo, quien llevó la Pelea con palo a Barquisimeto durante los primeros años del siglo veinte. Allí enseña el arte de la Riña con palo a varios discípulos, entre ellos a Pablo Cadevilla, quien continúa con la tradición del juego de garrote.

José Esteban Colmenares: Nació en el caserío “Los Aposentos” de Humocaro Alto, donde aprendió de forma natural, el juego o Riña con palo. Este juego conocido como “El Juego de Palo de los Colmenares” fue conservado por sus hijos: Pablo, Ramón y Tomás Colmenares, quienes llevaron estos conocimientos al gran maestro Ricardo Colmenares, actual capitán mayor de los sones de Negro de San Antonio de Los Naranjos de Humocaro Alto.

Ismael Colmenares: Nació en Barquisimeto, donde aprendió la pelea con palos, cuchillos y machetes, con viejos jugadores de “Boro Viejo” y Curarigua. Además de ser el fundador del “Conjunto Típico de Tamunangue del Estado Lara”, dirigió por más de tres décadas el patio de juego de palo a dos manos, participando en representación del Estado Lara en Cúcuta, Curazao y en el Encuentro Folklórico de San Fernando de Apure. El maestro Ismael Colmenares murió en el año 1967.

Gualberto Castillo: Maestro nacido en La Piedad del Municipio Palavecino, donde conoció al maestro de la Riña con Palo, Clarencio Flores. Entre sus alumnos más destacados, resalta el gran maestro Mercedes Pérez, quien logró transmitir el conocimiento de la Defensa Personal Venezolana.

Pablo Cadevilla: Nació en Barquisimeto el 30 de junio de 1886. Aprende la Riña con Palo del maestro boreño Julián Álvarez, quien llegó a principio de los años 30 al municipio Iribarren.

Baudilio Ortiz: Maestro nacido en “El Placer” de El Tocuyo el 13 de Julio de 1891. Aprende viendo a los peleadores de palo en las fiestas que se realizaban en El Tocuyo, pero realmente sus primeros maestros fueron tocuyanos que vivían en la hacienda “Las Damas” de Barquisimeto, entre ellos Andrés Pérez y José Tomás Ortiz.

Rafael Peraza: Nació en el caserío “Sabana Grande” de El Tocuyo el 25 de septiembre de 1898. Desde muy joven se interesa por la pelea con palo, iniciando su aprendizaje con el gran maestro José María Giménez, quien le enseña el Juego de la Oscuridad del Palo.

José Sequera: Nació en el caserío “El Lamedero” de El Tocuyo, iniciándose en el juego de palo con el maestro José María Giménez y con su padre el maestro León Valera.

José Candelario Castillo: Nació en el caserío “La Tigra” de Sanare, el 2 de febrero de 1904. Aprende el Juego de Palo de “Los Cinco Pasos Revatíos” con el tocuyano Desiderio Guédez, quien lo aceptó como discípulo adiestrándolo en el manejo de la lanza, cuchillo, machete, el mandador y el obligatorio o riña con palo. El maestro José Candelario Castillo murió en Barquisimeto el 6 de febrero de 1972.

Ramón Sequera: Nació en el caserío “El Lamedero” de El Tocuyo, el 05 de abril de 1916. Se inicia en el aprendizaje de la riña con palo en el caserío “Sabana Grande” de El Tocuyo, con el maestro Rafael Peraza y más tarde con el maestro León Valera en el caserío “El Molino”.

Inocencio Escalona: Nació en el caserío “Ospinal” de El Tocuyo, donde aprende la riña con palo de los maestros: Ricardo Alvarado, Benito Castillo, Claudio Alvarado y Rosario Pérez del caserío “La Otra Banda”.

Emeterio Gámez: Maestro nacido en Barbacoas, parroquia Morán de El Tocuyo, donde además de ser veloriero y conservador del “Baile de la Bamba”, aprendió el juego de garrote y el juego de “la batalla” para los “Sones de negro” del Tamunangue.

Domingo Escalona: Nació en el caserío Curumato vía Guarico, el 15 de agosto de 1908. Se inicia en el juego de la pelea con palo, con el maestro León Valera en el caserío “El Molino” de El Tocuyo. Entre sus alumnos se destacan Hugo Pérez y Maximiliano García.

Juan Barreto: Nació en El Tocuyo, en el año 1912. Aprende el Juego de Garrote con el maestro Ismael Colmenares y otros como: Eugenio Pérez, Vicente Pérez, Pablo Cortez, Jesús Suárez Alvarado y Ezequiel Méndez de El Tostao, La Morita y la Hacienda “Las Damas” de Barquisimeto, donde trabajó como policía y guachimán.

José Gregorio Castillo: Nació en “La Ermita” de Quíbor el 12 de marzo de 1915. Se inicia en la pelea con palo de forma natural y más tarde aprende el juego de garrote con el maestro José Antonio González del barrio de “Los Hornos”.

Napoleón Zapata: Nació en Humocaro Bajo el 23 de Julio de 1921, donde aprendió algunos palos con los maestros de la época. Luego en el caserío de “La Otra Banda” de El Tocuyo conoce a José Garmendia, quien le enseña algunas puntas y le presenta al maestro Inocencio Escalona del caserío “Ospinal”, quien lo acepta como su discípulo.

José C. Yépez: Nació en Barquisimeto el 23 de enero de 1939. Se inicia desde muy joven, en el aprendizaje del Juego del palo con su padre y capitanes de los sones de negro en la época de los años 50.

Juan Yépez Pérez: Nació en el caserío “Los Ejidos” de El Tocuyo el 02 de enero de 1917. Sus primeros conocimientos sobre el juego de palo, los adquiere del gran maestro León Valera, conservando el estilo para ser transmitido a las nuevas generaciones. Se destacó entre sus alumnos, el joven Pascual Zanfino.

José de los Santos Pérez: Nació en el caserío “El Molino” el 01 de noviembre de 1919. Se inicia en la práctica del Juego de garrote con el maestro León Valera, siendo considerado por sus compañeros, como el jugador duro de la época.

Ramón Mateo Goyo: Nació en el caserío “Bojón” de Sanare el 5 de mayo de 1921. Su entrenamiento sobre la defensa personal con palo, la inicia con el gran maestro Sanareño Candelario Castillo, alumno del maestro Desiderio Guédez del caserío “Los Palmares” de El Tocuyo.

Francisco Aguilar: Nació en el caserío “El Lamedero” de El Tocuyo, el 02 de diciembre de 1914. Se inicia en el aprendizaje de la Riña con palo con el maestro José María Giménez del caserío “Sabana Grande” Vía Los Humocaros.

Mercedes Pérez Amaro: Nació en La Piedad del municipio Palavecino el 24 de septiembre de 1918. Se inicia en el Juego de la Riña con palo con su compadre, el maestro Gualberto Castillo, quien le enseña la defensa personal con palo del gran maestro Clarencio Flores. Entre sus alumnos se destaca el investigador y maestro Eduardo Sanoja.

José Castillo “Chupano”: Nació en el barrio “Los Hornos” de El Tocuyo, el 12 de marzo de 1915. Se inicia en el juego de garrote con los maestros: Gregorio Castillo y José Antonio González, conservando desde los años 50 el estilo de los González.

Rufino Márquez: Nació en Villa Nueva del Municipio Morán, el 16 de noviembre de 1916. Se inicia a la edad de 11 años en el entrenamiento del Juego de palo con su abuelo Martín Fernández y años más tarde con los maestros Desiderio Guédez y Candelario Castillo de Sanare.

Antonio Leal: Nació en El Tocuyo el 10 de mayo de 1946. Comienza el aprendizaje del Juego de garrote con los maestros: Pastor González y Nicolás Flores. Su juego es hoy día conservado por sus hijos, quienes enseñan y participan en todos los eventos del garrote y del tamunangue.

BIOGRAFÍAS DE JUGADORES ACTUALES

Bernabé Quintero: Maestro del “Saber de las Hierbas”, nacido en “Guajira Mamonal” de El Tocuyo, el 14 de abril de 1909. Las primeras nociones sobre la “Riña con Palo” las recibe de forma natural, viendo a los maestros de antaño y muy especialmente a su padre. Entre las hazañas de este quijote tocuyano, podemos señalar que participó muy activamente con el Comandante “Carache” Argimiro Gabardón en las guerrillas de los años 60. Actualmente vive en El Tocuyo, donde se dedica a la preparación de jarabes de plantas medicinales.

Félix Pastor García: Maestro de 91 años, nacido en Barquisimeto el 14 de enero de 1916. Sus primeros conocimientos sobre el juego del palo lo aprende en el año 1934 con Isaías Sánchez, quien años más tarde le presenta al maestro Pablo Gilberto Cadevilla, alumno de Julián Álvarez de Boro Mamonal de El Tocuyo. Con el maestro Cadevilla estudia un juego de riña con palo que denominaban “El Palo Sangriento”. Actualmente vive en Barquisimeto, donde además del juego de palo, enseña el tradicional empate del garrote venezolano.

José Felipe Alvarado: Maestro de 89 años, nacido en “Santa Rita” de El Tocuyo el 23 de agosto de 1917. Alumno directo a “Puerta Cerrada” del gran maestro Padre León Valera, de quien aprende el Juego de “Las Siete Líneas” del Garrote Tocuyano. Vive actualmente en el caserío “El Molino”, desde donde participó y se integró activamente en las guerrillas de los años 60. Fundador conjuntamente con Argimiro González de la Fundación Escuela de Garrote “León Valera”, institución cultural que aun espera se le construya la sede para transmitir todos estos conocimientos heredados de nuestros ancestros.

Ismael Vázquez: Maestro de 88 años, nacido en Barquisimeto el 17 de junio de 1918. Aprende el “juego de palo No.8” de varios maestros, entre ellos se destacan los jugadores: Cecilio Freitez, Pedro Mesa (Quienes eran de “Mata Negra” frontera con Colombia) y Felipe Vázquez quien vivía cerca del Terminal de Pasajeros de Barquisimeto.

Julián Mogollón: Maestro batallero de 88 años, nacido en “El Cazadero” del caserío “Fundación El Hatico” de El Tocuyo, el 29 de junio de 1919. Alumno de los maestros: Trino Puerta, Desiderio Toledo y José Cenobio Yépez, de quienes aprende el tradicional Juego de “La batalla”. Participa desde muy joven en las promesas a San Antonio de Padua y ocupa el cargo de Capitán de “La batalla” en varias bandas tamunangueras.

Juan Bautista Cuicas: Maestro de 87 años, nacido en “La Rinconada” de Curarigua, el 6 de enero de 1920, donde aprende el vernáculo juego del palo con el maestro Manuel María Escalona, discípulo del maestro Coreano Sablón Vásquez. Allí enseña a las nuevas generaciones durante los años 60, trasladándose más tarde a Curarigua donde vive y enseña.

José Natividad Alvarado Apóstol: Maestro de 84 años, nacido en “Los Pocitos” del Municipio Iribarren el 8 de septiembre de 1922. Sus primeros conocimientos sobre el Juego de Garrote los aprende del gran maestro Ismael Colmenares, quien en 1949 forma un patio de Juego de Palo con el propósito de rescatar las riñas del palo. Allí Natividad Alvarado y su hermano José Gabino aprenden las tres batallas, que son: El Juego del Palo, el Juego de Machete y el Juego de Cuchillo.

Pedro Montesinos: Maestro jugador de palo de 84 años, nacido en “Santa Rosa” de “Guajira Mamonal” (vía Guarico) el 16 de octubre de 1922. Se inicia en el Juego de la “Riña con Palo” con el maestro Francisco Aguilar, uno de los últimos alumnos del gran maestro José María Giménez que enseñaba la defensa personal con palo en los caseríos: “Lamedero” y “Sabana Grande” (vía Los Humocaros). Su estilo o escuela fue conocida como “El Juego de palo de la oscuridad”, muy respetada durante la época de los años 50. El maestro Pedro vive en la población de Quíbor.

Joaquín Yépez Pérez: Maestro jugador de garrote de 83 años, nacido en el caserío “Los Ejidos” de El Tocuyo, el 17 de enero de 1924. Alumno de los maestros: Domingo Escalona (Juego de la batalla) y José Sequera (Juego de garrote), ambos discípulos del gran maestro León Valera. Vive en el caserío “Papelón” del Municipio Palavecino, donde enseña el tradicional Juego de garrote a un grupo de jóvenes que participan en representación del municipio en los Festivales regionales del garrote.

Víctor Celestino Vizcaya: Maestro nacido “Las Quebraditas” de Sanare el 19 de agosto de 1924. Se inicia en la práctica del juego de palo con el maestro Federico Castillo, quien le enseña la “Riña con Palo” y el “Juego de Cuchillo”, arte que fue demostrado en Sanare en varias contiendas a palo. Vive en el caserío “La Quebradita” del Municipio “Andrés Eloy Blanco”.

Evaristo Marcial Yépez: Maestro nacido en el Caserío “Los Ejidos” de El Tocuyo, el 26 de octubre de 1924. Comienza a practicar el juego de Palo con el maestro León Valera en el caserío “El Molino” y participa en varias demostraciones desde el año 1945 en la Casa de la Cultura. Enseña en Yaritagua Estado Yaracuy, en la actualidad.

Otilio Ramón Yépez Alvarado: Maestro nacido en el caserío “El Hatillo” de El Tocuyo, el 13 de diciembre de 1926. Sus primeros conocimientos sobre el Juego de Garrote, los aprende de los maestros: Domingo Escalona y Andrés Yépez. Actualmente vive y enseña en Guanare Estado Portuguesa.

Santiago Pernalette: Maestro nacido en Yaracuy el 13 de diciembre de 1926. Desde muy joven ha vivido en los caseríos de Boro Cujisal, Santa Teresa y San Rafael, donde aprende de forma natural (viendo a otros maestros como: Erasmo Linárez, Venancio Pérez, Manuel Meléndez) el juego de la batalla, formando, años más tarde, parte de los conjuntos de la zona. Vive en el barrio “Los Hornos” de El Tocuyo, donde se dedica al empate del garrote y “Las Varas de San José”.

Manuel de Jesús Torres: Maestro nacido en Carora el 5 de noviembre de 1929. Aprende el tradicional Juego de Garrote del maestro Tomás González en Río Tocuyo y Carora. Vive y enseña en Carora a un grupo de jóvenes que forman parte de una banda de Tamunangueros.

Bernardino Antonio García: Maestro nacido en Humocaro Alto el 19 de mayo de 1929. Aprende el Juego de Palo de los maestros: Eleuterio Orellana, Valentín Reinoso y Presentación Reinoso. Vive en el caserío “Barrio Ajuro” de Humocaro Alto.

Andrés Yépez Pérez: Maestro nacido en Los Ejidos de El Tocuyo, el 10 de marzo de 1930. Allí (1948) aprende las primeras nociones sobre El Juego de Garrote con el gran maestro Domingo Escalona. Años más tarde en el caserío “Papelón” del municipio Palavecino, conoce al maestro José Sequera, quien le enseña el juego de palo del caserío “Lamedero” y de su padre León Valera.

Leonardo Antonio Alvarado: Maestro nacido en el caserío “El Molino” de El Tocuyo, el 21 de octubre de 1931. Sus primeros conocimientos sobre el juego de garrote los aprende del maestro León Valera, y al morir éste en 1964, continúa con su hermano mayor José Felipe Alvarado.

Ramón Cirilo Colmenares: Maestro jugador de garrote de 74 años, nacido en Guarico el 29 de abril de 1932. Alumno de los maestros: Jorge Pérez y José María Pernalette, de quienes aprende el juego de rodilla. Vive en el poblado de Guarico, donde se dedica a la enseñanza del Juego Centrado de la batalla.

Ricardo Antonio Colmenares: Maestro jugador de garrote, de 71 años, nacido en “Buenos Aires” de Humocaro Alto el 15 de enero de 1935. Alumno de los hermanos Colmenares: Ramón, Tomás, Pablo, herederos del tradicional juego de palo del gran maestro José Esteban Colmenares, nacido en las montañas de “San Antonio de Los Naranjos de Humocaro Alto”. Actualmente el maestro Ricardo, enseña su juego en el caserío “Arenales” de Humocaro Alto, en la actualidad.

Eduardo Sanoja: Maestro nacido en Caracas el 11 de octubre de 1937. Sus primeros conocimientos sobre el juego del palo, lo aprende del maestro Mercedes Pérez, discípulo directo del gran maestro Gualberto Castillo. Debemos por respeto señalar el gran auge que ha logrado en estos últimos años El Juego de “La Riña con Palo”. Se debe al esfuerzo incansable que ha dedicado el maestro Sanoja a la promoción de este arte de la Defensa Personal Venezolana en nuestra patria. Vive y enseña en “Agua Viva” del Municipio Palavecino, en la actualidad.

Enrique Antonio López: Maestro nacido en el caserío de Boro “Santa Teresa” de El Tocuyo el 3 de septiembre de 1937. Sus primeros conocimientos sobre el juego de la batalla los adquiere del maestro Arístides Meléndez y viendo a viejos jugadores boreños de los años 60. Se dedica a la enseñanza del tradicional Empate de las varas y el garrote, siendo el capitán mayor del caserío Boro Santa Teresa.

Francisco Antonio Colmenares: Maestro nacido en Guajirita, caserío de El Tocuyo, el 10 de agosto de 1938. Aprende el Juego de Garrote de su padre, el maestro Lorenzo Pérez, discípulo del gran maestro León Valera. Vive y enseña el juego de la batalla en el caserío Guajirita a los niños, niñas y adolescentes que forman parte de las bandas de tamunangue de la comunidad.

Adrián José Pérez: Maestro nacido en El Tocuyo, el 4 de marzo de 1940. Desde muy joven ha formado parte de varios conjuntos de tamunangue, aprendiendo de forma natural el juego de la batalla, visto en las promesas a San Antonio de Padua. Se dedica a la enseñanza del Juego de Garrote y del Vernáculo “Juego del Mandador”, siendo el fundador de la Escuela de Tamunangue “Mi Toño” del barrio “Los Hornos” de El Tocuyo.

Iván Ramón Guédez: Maestro nacido en Sanare, el 31 de agosto de 1940. El Arte del Juego de Garrote lo aprende directamente con el maestro José Candelario Castillo (su suegro) y con el maestro Ramón Mateo Goyo. Actualmente forma parte del equipo promotor de las bandas tamunangueras de Sanare, dedicándose a la enseñanza del tradicional Juego de “la batalla” en la Escuela de Garrote “Ramón Mateo Goyo”.

José Antonio Molina Pérez: Maestro nacido en el “Potrero de San Juan” de Humocaro Bajo el 20 de marzo de 1941. Su aprendizaje se inicia con el maestro Flavio Sánchez en el caserío “Santa Rita” de El Tocuyo. Actualmente vive el barrio “El Béisbol” de Humocaro Bajo, donde enseña a los niños y jóvenes que forman parte de los conjuntos de tamunangue.

Orlando Colmenarez Piñero: Maestro nacido en Sanare el 30 de abril de 1943. Sus primeros conocimientos sobre el juego del palo lo recibe de su padre Mónico Colmenares, discípulo del gran maestro Martín Fernández y de su amigo y maestro Ramón Mateo Goyo. Actualmente forma parte de la Escuela de Garrote Tradicional “Ramón Mateo Goyo”.

Silvio Alvarado: Maestro nacido en Barquisimeto, el 3 de noviembre de 1943. Se inicia en el aprendizaje del Juego de Garrote con el maestro Ismael Colmenares (oficial de la Policía del Estado Lara), experto en “armas blancas” que daba clase en el Mercado San Juan de Barquisimeto.

Ambrosio Martín Aguilar: Maestro nacido en “Los Naranjillos”, el 7 de diciembre de 1944. Sus conocimientos sobre el juego del palo lo aprende directamente del gran maestro Gualberto Castillo y luego de su muerte continua su aprendizaje con el maestro Mercedes Pérez. Actualmente enseña y vive en el caserío “Los Naranjillos” del municipio Palavecino.

Olegario Pérez: Maestro nacido en el caserío “Guajirita” de El Tocuyo, el 3 de febrero de 1947. Sus primeras nociones de juego de palo las asimiló de sus tíos Ramón y José Sequera. Años más tarde conoce al maestro José Felipe Alvarado, quien lo admite como discípulo enseñándole el “Juego de las siete Líneas” del maestro León Valera.

Edecio Antonio Yépez: Maestro nacido en Sanare, el 8 de abril de 1947. Aprende el juego de garrote del maestro Ceferino Castillo y más tarde reafirma estos conocimientos con el maestro Ramón Mateo Goyo y sus amigos Orlando Colmenarez y Aurelio Colmenares. Actualmente vive en Sanare y enseña el juego de garrote en la reciente Escuela de Garrote Tradicional “Ramón Mateo Goyo”.

Aurelio Colmenares Colmenares: Maestro nacido en Sanare el 1 de agosto de 1947. Se inicia en el Juego de Garrote viendo a los maestros de antaño en las promesas a San Antonio, conocimientos que puso en práctica con otros jugadores como: Orlando Colmenarez y Edecio Yépez. Actualmente vive en Sanare, donde enseña y forma parte de la Escuela de Garrote Tradicional “Ramón Mateo Goyo”.

Ervil José Franco Vivas: Instructor nacido en Caracas el 29 de marzo de 1948. Sus primeros conocimientos sobre el juego del palo, lo adquiere del maestro Eduardo Sanoja, discípulo directo del gran maestro Mercedes Pérez. Actualmente forma parte del equipo de jugadores de palo del municipio Palavecino.

Juan Chávez: Nació en Boro Santa Teresa el 24 de mayo de 1949. Sus primeros conocimientos sobre el Juego del Palo los aprende de Félix Pérez conocido popularmente como "El Negro". Actualmente se dedica al Juego de La Batalla para pagar promesas a San Antonio en el caserío "Chorobobo" del municipio Palavecino.

Hugo Simón Pérez: Instructor nacido en el caserío "Los Ejidos" de El Tocuyo, el 31 de octubre de 1950. Aprende el Juego de garrote con el destacado maestro Domingo Escalona, alumno directo del gran maestro padre León Valera. Actualmente vive y enseña a los niños del caserío "Los Ejidos" que forman parte del Conjunto de Tamunangue.

Wencio de Jesús Barrios: Instructor nacido en Humocar Alto el 1 de junio de 1950. Sus primeros conocimientos sobre el garrote, los aprende del maestro Ricardo Colmenares de "Buenos Aires", quien enseña actualmente en Humocar Alto.

Antonia del Carmen Pérez: Maestra nacida en Sanare el 13 de junio de 1951. Sus primeros conocimientos sobre el Juego de Garrote, los recibe de su padre José Candelario Castillo, maestros destacado en Sanare por su habilidad en "la Carretilla" el ABC del Juego de "Los Cinco Pisos Rebatíos". Actualmente es la Capitana Mayor de "Los Sones de Negro" de Sanare, formando parte de la Escuela de Garrote Tradicional "Ramón Mateo Goyo".

Ramón José Silva: Instructor nacido en Guarico el 4 de agosto de 1953. Allí aprende los primeros conocimientos sobre el Juego del palo de su padre Ramón Cirilo Colmenares, quien ha sido su pareja de juego en los encuentros regionales de garrote. Actualmente vive y enseña el juego de la batalla a los niños y adolescentes del pueblo de Guarico.

Víctor Antonio Domínguez: Instructor nacido en Humocar Bajo el 5 de marzo de 1955. Sus primeros conocimientos sobre el juego de garrote, los adquiere con varios maestros batalleros del municipio Morán, logrando años más tarde conocer a los maestros: Domingo Escalona y José Felipe Alvarado, quienes les enseñan el juego de garrote de la escuela de León Valera. Actualmente vive y enseña en el caserío "El Potrero" de Humocar Bajo y en El Tocuyo.

Maximiliano Antonio García: Instructor nacido en el caserío “Guajirita” de El Tocuyo, el 22 de enero de 1958. Sus primeros conocimientos sobre el tradicional juego de garrote, lo adquiere del gran maestro Domingo Escalona del caserío “Los Ejidos”. Actualmente forma parte del equipo que representa a El Tocuyo en los eventos regionales sobre El Juego de Garrote, dirigiendo la Escuela de Golpe y Tamunangue “Ramón García” del caserío Guajirita.

José Pastor Yépez: Instructor nacido en Barquisimeto el 23 de agosto de 1959. Aprende desde muy corta edad a Jugar garrote con su padre José Yépez, formando un equipo que representaban al Estado Lara en funciones públicas, creando años más tarde el grupo “Alma de Lara”, y actualmente funciona en la ciudad de Barquisimeto.

Saúl Antonio Terán: Instructor nacido en Barquisimeto el 22 de septiembre de 1960. Se inicia en el aprendizaje del tradicional juego de palo con el gran maestro Félix García, quien lo acepta como su discípulo en el patio de juego del estilo “Palo Sangriento”. Actualmente vive en Barquisimeto y participa en todos los festivales regionales del garrote.

Héctor Ramos: Instructor nacido en Barquisimeto el 23 de agosto de 1962. Se inicia en el aprendizaje del Juego de Palo en el año 1989 con el maestro Eduardo Sanoja y más tarde con el gran maestro Mercedes Pérez. Actualmente practica el arte del “Palo Sangriento”, siendo uno de los alumnos más avanzados del gran maestro Félix García.

Franklin Campos: Instructor nacido en Carora. Su aprendizaje de Juego del Garrote lo inicia con su padre Teodoro Campos, destacado jugador de palo de Curarigua y Carora. Actualmente dirige una escuela (patio) en Carora, participando en representación del municipio Torres en todos los festivales y eventos relacionados con el tradicional Juego de Garrote Venezolano.

Ronald Gustavo Yzaguirre: Instructor nacido en la Guaira el 17 de diciembre de 1967. Sus primeros conocimientos sobre el juego de garrote, los aprende en el caserío San Rafael y Boro Santa Teresa. Luego conoce a los maestros: Juan Yépez, José Felipe Alvarado y Leonardo Alvarado, quienes le enseñan el arte del juego de las siete líneas creado por el maestro León Valera. Actualmente forma parte del equipo que representa al municipio Morán en los festivales de garrote.

Danis Pastor Burgos Castillo: Instructor nacido en Barquisimeto el 25 de enero de 1968. Aprende el juego de garrote del maestro Ambrosio Martín Aguilar, discípulo directo del gran maestro Gualberto Castillo (abuelo de Danis). Actualmente se dedica a la enseñanza del Juego de Palo de su abuelo en “Los Naranjillos”, formando parte del equipo de jugadores que representa al municipio Palavecino.

Pascual Zanfino: Instructor nacido en El Tocuyo el 28 de agosto de 1970. Se inicia en el Arte del Juego del Palo con el maestro Juan Yépez, alumno directo de los maestros: León Valera y José Sequera. Años más tarde realiza su entrenamiento con el maestro José Felipe Alvarado, quien lo ha considerado como el “joven maestro del garrote”. Actualmente se dedica a la enseñanza en las escuelas básicas, formando parte como instructor de la Fundación Escuela de Garrote “León Valera”.

Gregorio Colmenares Vargas: Instructor nacido en Guarico el 23 de abril de 1971. Se inicia en el entrenamiento del Juego de Garrote, con su padre Ramón Cirilo Colmenares, formando parte de las bandas de San Antonio de la parroquia. Actualmente vive en Guarico donde se dedica a la enseñanza del Juego de “La batalla”.

María Cristina Alvarado: Instructora nacida en El Tocuyo el 17 de junio de 1977. Se inicia en el entrenamiento del Juego del garrote con su padre, el maestro Leonardo Alvarado. Años más tarde acude al patio de juego de su tío, el maestro José Felipe Alvarado, quien le enseña el juego de las “Siete Líneas” del gran maestro León Valera. Actualmente vive en el caserío “Guajírita”, donde se dedica a la enseñanza del tradicional juego del garrote.

Ricardo Colmenares: Instructor nacido en Humocaro Alto, el 3 de septiembre de 1978. Su aprendizaje del juego de palo lo inicia con su padre, el maestro Ricardo Colmenares. Actualmente forma parte del equipo que participa en los eventos folclóricos y festivales regionales del garrote.

Manuel Augusto Rodríguez Médicci: Instructor nacido en Barquisimeto el 20 de mayo de 1979. Se inicia en el entrenamiento del Juego de Garrote con el maestro Félix García en el año 1991, logrando un gran dominio del Arte del “Palo Sangriento”, que incluye el aprendizaje del “Juego de Cuchillos” y caídas para malograr al adversario. Actualmente se desempeña como Ing. Agrónomo, siendo considerado por el maestro Félix como “El Joven maestro del Garrote”.

Alexandra María García: Instructora nacida en Barquisimeto el 23 de mayo de 1979. Se inicia en el aprendizaje del Juego de palo con su abuelo, el maestro Félix García, aprendiendo el estilo del juego de “Palo Sangriento” desarrollado por el gran maestro Pablo Cadevilla. Actualmente vive en Barquisimeto, participando en representación del municipio Iribarren en los Festivales del Juego del Garrote.

Johann Pastor Blanco Álvarez: Instructor nacido en Barquisimeto el 17 de junio de 1980. Comienza el entrenamiento con Héctor Ramos, quien le presenta a su maestro Félix García, aprendiendo nuevos conocimientos sobre el manejo de la defensa personal con palo. Actualmente forma parte del equipo del Patio de Juego del “Palo Sangriento” que representan al municipio Iribarren en todos los encuentros y festivales del Garrote venezolano.

David José González Mendoza: Instructor nacido en Barquisimeto el 01 de abril de 1981. Iniciando su aprendizaje del tradicional Juego de Garrote con el maestro Félix García, quien lo acepta como discípulo del Patio de Juego de “El Palo Sangriento” heredado del gran maestro Pablo Cadevilla. Actualmente se dedica a la investigación de esta escuela tradicional, participando en todos los eventos relacionado con el Juego de Garrote venezolano.



El Gran Maestro José Felipe Alvarado ejecutando el desarme del garrote con su hermano Leonardo Alvarado

**GALERÍA DE JUGADORES
PALO, GARROTE Y BATALLA**



Los maestros José Castillo "Chupano" y Sebastián Escalona, haciendo una demostración del Juego de La Batalla, en el Segundo Festival del Garrote realizado en El Tocuyo en 1994



Juan Yépez (Catorce)
Los Hornos - El Tocuyo



José Antonio González
Los Hornos - El Tocuyo



Gabriel González
Los Aposentos - Hro. Alto



Martín Antonio Fernández
Anzoátegui



Pablo Cadevilla
Barquisimeto



Gualberto Castillo
La Piedad - Palavecino



León Valera
El Molino - El Tocuyo



Domingo Rivero
La Piedad - Palavecino



Candelario Castillo
Sanare



Rafael Peraza
Lamedero - El Tocuyo



Felipe R. Pérez Linarez
Los Hornos - El Tocuyo



Inocencio Escalona
Ospinal - El Tocuyo



Gregorio Cañizalez
Humocaro Alto



Miguel Ángel Pérez
El Tocuyo



Federico Castillo
Sanare



Antolino González
Los Aposentos - Hro. Alto



Roque Lucena
El Molino - El Tocuyo



Andrés Avelino Aguilar
Barquisimeto



Baudilio Ortiz
El Tocuyo



Mónico Colmenarez
Sanare



Ramón Sequera
El Cardonal - El Tocuyo



José Fidel Camacho
Sanare



José Sequera
Lamedero - El Tocuyo



Amador Piñero
Sanare



José Gregorio Castillo
Quibor



Lorenzo Pérez
Goajirita - El Tocuyo



Pío Rafael Alvarado
Curarigua



Abelardo Morillo
Los Hornos - El Tocuyo



Rafael Cornelio Pereira
Los Hornos - El Tocuyo



Estanislao Cortez
Sanare



Benito Yépez
Boro Cujizal - El Tocuyo



Domingo Escalona
Los Ejidos - El Tocuyo



Napoleón Zapata
Barquisimeto



Anicasio Urrieta
Yogore - El Tocuyo



José Clemente Yépez
Barquisimeto



José Antonio Colmenares
La Cuesta - El Tocuyo



Alberto Linarez
El Tocuyo



Concepción Lucena
El Molino - El Tocuyo



León Colmenares
Sanare



Felipe Vásquez
Barquisimeto



Ramón Pérez Pérez
Los Hornos - El Tocuyo



Sebastián Escalona
Los Hornos - El Tocuyo



José Castillo "Chupano"
Los Hornos - El Tocuyo



Juan Genaro Castro
Cocorote - El Tocuyo



Celsa Mogollón
Yogore - El Tocuyo



Antonio Pérez Leal
El Tocuyo



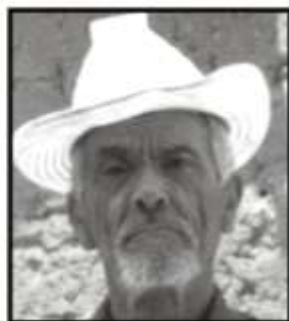
Alfonso Olivar
Anzoátegui



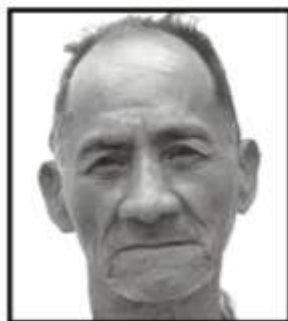
Ramón París
El Tocuyo



Alejandro Puerta
Los Palmares - El Tocuyo



José de los Santos Pérez
El Molino - El Tocuyo



Juan Yépez Pérez
Los Ejidos - El Tocuyo



José Urrieta
Yogore - El Tocuyo



Julián Torres
Boro Santa Teresa



Mercedes Pérez
La Piedad - Palavecino



Ramón Mateo Goyo
Sanare



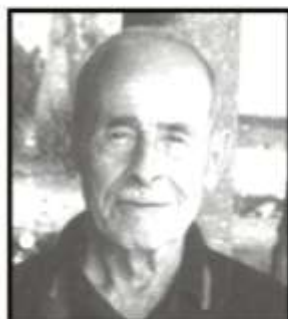
Emeterio Gámez
Barbacoas



Eloy Peraza
El Molino - El Tocuyo



Francisco Aguilar
Lamedero - El Tocuyo



Rufino Márquez
Sanare



Luis Lucena
El Molino - El Tocuyo



Pablo Colmenares
Buenos Aires - Hro. Alto



Pedro Montesinos
Quibor



José Natividad Alvarado
Barquisimeto



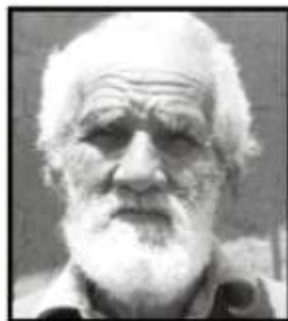
Bernabé Quintero
El Tocuyo



Bernabé Alvarado
Sanare



Félix García
Barquisimeto



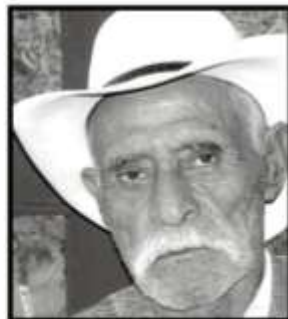
José Felipe Alvarado
El Molino - El Tocuyo



Joaquín Yépez
Papelón - Palavecino



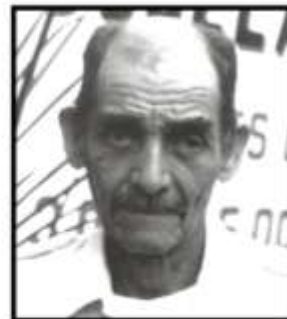
Santiago Pernalet
Los Hornos - El Tocuyo



Víctor Vizcaya
Sanare



Ismael Vázquez
Barquisimeto



Julián Mogollón
La Manga - El Tocuyo



Tulio Pérez
Sanare



Silvio Alvarado
Barquisimeto



Pablo Bello
San José - Quibor



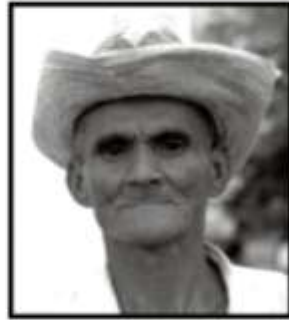
Otilio Yépez
Los Ejidos - El Tocuyo



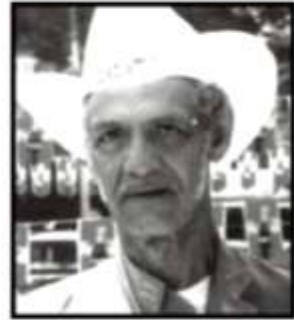
Bernardino García
Humocaro Alto



Ricardo Colmenares
Humocaro Alto



Andrés Yépez
Papellón - Palavecino



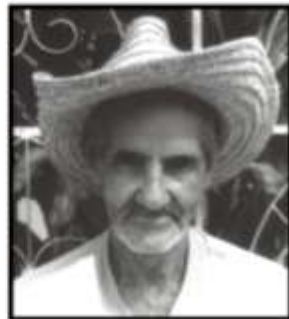
Ramón Colmenares
Guarico



Julián Reinoso
Humocaro Alto



José Díaz
Boro - El Tocuyo



Dámaso Colmenares
Humocaro Alto



Rodrigo Zambrano
Humocaro Alto



Manuel de Jesús Torrealba
Carora



Isidro Parra
La Mesa - Humocaro Alto



Eugenio Leal
Barquisimeto



Manuel García
Sanare



Tito Tulio Colomo
Baragua - Urdaneta



Pedro Pablo Bello
El Tocuyo



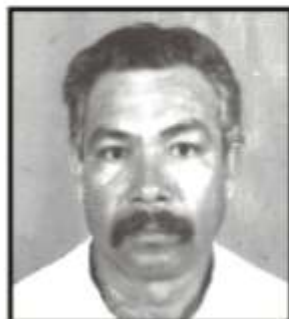
Juan Bautista Cuicas
Curarigua



Manuel Rodríguez
Barquisimeto



Hernán González
Baragua - Urdaneta



Aurelio Colmenares
Sanare



Luis A. Oviedo
Duaca



José de los Santos Ruiz
Los Aposentos - Hro. Alto



Adrián José Pérez
El Tocuyo



Eduardo Sanoja
Agua Viva - Palavecino



Leonardo Alvarado
Goajirita - El Tocuyo



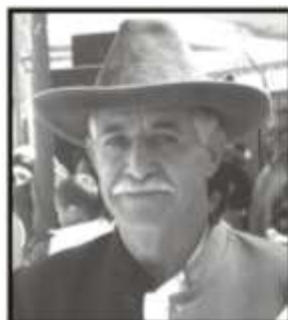
José Antonio Molina
Humocaro Bajo



Edecio Yépez
Sanare



Ambrosio Aguilar
Los Naranjillos - Palavecino



Orlando Colmenarez
Sanare



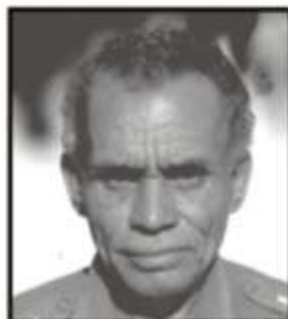
Ramón Sarmiento
Barquisimeto



Wensio Barrios
Humocaro Alto



Iván Guédez
Sanare



Francisco Colmenares
Goajirita - El Tocuyo



Abilio Torres
Goajirita - El Tocuyo



Victor Dominguez
El Potrero - Hro. Bajo



Ervil José Franco
Agua Viva - Palavecino



Olegario Pérez
Goajirita - El Tocuyo



Enrique López
Boro - El Tocuyo



Marcelino Torrealba
El Tocuyo



Rafael Escalona
Los Caneyes - Hro. Bajo



Giovanny Campos
Carora



Iván Querales
El Tocuyo



Mauro Osal
El Tocuyo



Pablo Emilio Vargas
Humocaro Bajo



Rafael Morán
El Potrero - Hro. Bajo



Alberto Urrieta
Yogore - El Tocuyo



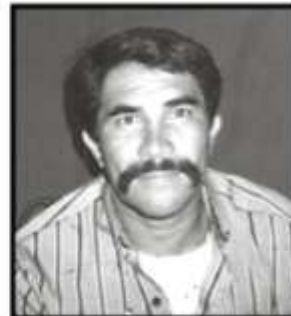
Hugo Simón Pérez
Los Ejidos - El Tocuyo



Ernesto Colmenares
Sanare



Antonio Silva
Sanare



Juan Chávez
Chorobobo



Ramón Pérez
El Tocuyo



Ramón J. Silva
Guarico



Pedro Antonio Piña
Sanare



Cleto José Pérez
Sanare



José Pastor Yépez
Barquisimeto



Roberto A. Pérez
El Tocuyo



Dany's Burgos
La Piedad - Palavecino



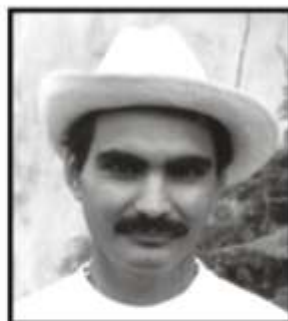
Saúl Terán
Barquisimeto



Franklin Campos
Carora



Miguel Valles
Cabudare



Ramón Escalona
Sanare



Maximiliano García
Goajirita - El Tocuyo



Ricardo Colmenares
Humocaro Alto



Ramón Pérez
Goajirita - El Tocuyo



Julio Carrillo
El Tocuyo



Luis Arturo Guédez
Sanare



Winston Hidalgo
Barquisimeto



Héctor Ramos
Barquisimeto



Gustavo Valles
Cabudare



Wilmer Pérez
El Tocuyo



Raúl Antonio Pérez
Los Hornos - El Tocuyo



Lenni Pargas
El Tocuyo



Aroldo Efrén Yépez
El Tocuyo



Rafael Colmenares
El Tocuyo



Gregorio Colmenares
Guarico



Pascual Zanfino
El Tocuyo



Ronald Yzaguirre
El Tocuyo



Aldemar Valera
Villanueva



Abel Pérez Wilke
Cabudare



Eduardo Luque
Humocaro Alto



José Luis Vargas
Los Caneyes - Hro. Bajo



Armando Rodríguez
Goajirita - El Tocuyo



Cristina Alvarado
Goajirita - El Tocuyo



Judith Torres
Goajirita - El Tocuyo



Yulaiza Escalona
Los Ejidos - El Tocuyo



Crucita Bravo
Santa Rita - El Tocuyo



Solisbella Yépez
El Tocuyo



Alexandra García
Barquisimeto



Antonia del Carmen Pérez
Sanare



Nayarit Dum
El Tocuyo



Jenny Yépez
Los Palmares - El Tocuyo



Sorennys Araujo
El Tocuyo



Mireya Sánchez
Humocaro Bajo



Yuribel de Yépez
La Lagunita - El Tocuyo



Marisol Yépez
Los Palmares - El Tocuyo



Elba Y. Colmenarez de G.
Sanare



Augusto Pargas
El Tocuyo



Yovanny Gámez
Barbacoas



José Saldívar
Las Veritas - El Tocuyo



Carlos Yépez
La Lagunita - El Tocuyo



Rafael Pargas
El Tocuyo



Alberto Márquez
El Tocuyo



Josbert Javier Goyo
El Tocuyo



Héctor Ramos Pérez
Humocaro Bajo



Ramón Antonio Araujo
El Tocuyo



Rafael Escalona
Curarigua



Ignacio Fernández
El Tocuyo



Larry Jesús Sánchez
El Tocuyo



Yury Raúl Rodríguez
El Tocuyo



Pablo Márquez
El Tocuyo



Rolando Rodríguez
Carora



Eddie Honorio Durán
El Tocuyo



Carlos Luis Colmenares
Sarare - Simón Planas



Jhony Pérez
El Tocuyo



Robinson Núñez
Aregue - Torres



Gunter Enrique Morales
El Tocuyo

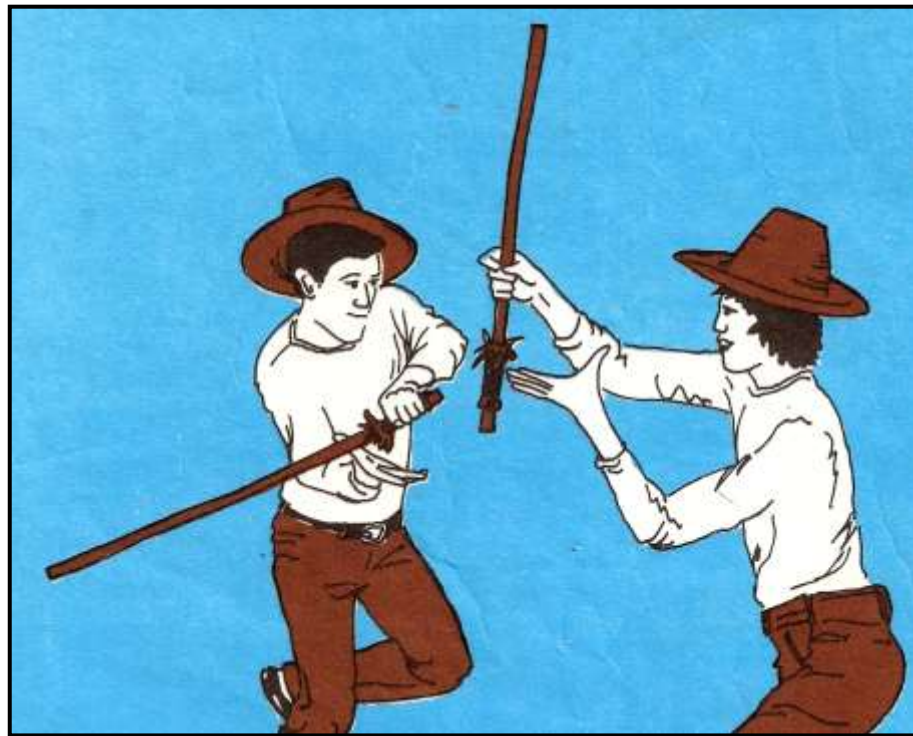


Delby José Oviedo
Duaca



Julio Oropeza
Curarigua

TERMINOLOGÍA



*“Indio no mira en ventana porque la mirada es triste.
El indio es como la iguana que solo en el monte existe”
En memoria al maestro Ramón Mateo Goyo*

VOCABULARIO DE TÉRMINOS

Usados por los Jugadores de Garrote

Sin duda alguna son más de “Cien Mil Palabras, fuera de tecnicismos de uso privativo” que enriquecen a todos los pueblos que hablan el idioma castellano. Sin embargo, son muchos los términos en el lenguaje popular que pueden variar de acuerdo a la influencia que reciban de un pueblo o de otras regiones. Las frases y designaciones que a continuación se presentan, fueron recogidas en el hablar de nuestros campesinos y jugadores de palo, con el sano propósito de recuperar este vocabulario y enriquecer como se merece, la historia de nuestros pueblos latinoamericanos.

Palabras usadas en el Juego

- **Acompañao:** Jugador con habilidad extremadamente mágica o con ayuda de los espíritus.
- **Afincarse:** Asegurar la pisada o hacer sonar el suelo con el pie.
- **Agasapar:** Entrar agachado para defender.
- **Ajuero:** Obligado repentinamente, de surgimiento espontáneo.
- **Amañear:** Enredar para amarrar.
- **Aprendido:** Jugador que aprendió con un maestro y puede enseñar a otras personas.
- **Arte:** Jugador con habilidad y destreza en el Juego de Garrote.
- **Atrasar:** Defensa lenta.
- **Atravesao:** Golpear con la mano o con el garrote en forma horizontal.
- **Bañado de Pecho:** Palo al pecho de revés en forma vertical, horizontal o diagonal.
- **Barre campo:** Palo en forma vertical de abajo hacia arriba para golpear los testículos o la punta del mentón.
- **Batalla:** Juego figurado de garrote que da inicio a la promesa de San Antonio de Padua.
- **Batalladores:** Jugadores de garrote que conocen los palos establecidos en el Juego de “la batalla”.
- **Batallero:** Pagador de promesa que sólo sabe jugar “la batalla”.
- **Botante:** Forma de levantar la pierna para evitar ser golpeado por el garrote del contrario.
- **Botar:** Defender.
- **Burrero:** Palo atravesao que golpea a todo lo ancho el cuerpo del contrario, si este no se defiende a cuerpo limpio.

- **Caída:** Forma de tumbar o derribar a su oponente.
- **Caída a Palos:** Enfrentarse o pelear con palos.
- **Canastilla:** Defensa de palos sobre la espalda.
- **Carajazo:** Golpe muy fuerte que puede derribar a su oponente.
- **Cargar a palos:** Golpear repetidas veces con el palo, vara o garrote a una persona o animal.
- **Carretilla:** Es el **a,b,c** del Juego de Garrote para conocer los primeros pasos de la defensa personal.
- **Cazado:** Persona que le han descubierto los palos o le están conociendo el juego.
- **Cinturero:** Palo atravesao.
- **Convidao:** Invitado para jugar palo.
- **Contramatar:** Defensa y ataque.
- **Cortar:** Golpear con el garrote.
- **Chuzón:** Estocada o puyón con el garrote.
- **Cuadril:** Cadera, zona cercana a la cintura.
- **Cuadro:** Lugar del patio de juego que es fundamental para el aprendizaje de los desplazamientos de los pies.
- **Cuarta:** Medida con la mano abierta, distancia que hay entre las puntas de los dedos meñique y el pulgar.
- **Cuartear:** Perfilar para defender.
- **Cuartero:** Movimiento rápido y corto del pie para una defensa eficaz.
- **Cubazo:** Técnica de golpear con el cubo del garrote.
- **Cuerazo:** Golpe con vara o varita al cuerpo.
- **Chaparrazo:** Golpe a las piernas con varitas.
- **Defenso:** Persona o jugador que domina las técnicas de la defensa personal con palos o desarmado.
- **Desniogo:** Forma de engañar o fingir un ataque para luego hacer otro distinto que pueda sorprender al contrario.
- **Desquitar:** Cobrar deuda anterior, esquivar con garrote o a cuerpo limpio, sin permitir ser golpeado.
- **Discípulo:** Es la persona que estrictamente recibe los conocimientos del Juego de garrote de un maestro de tradición.
- **Familia:** Grupo familiar que conservan un juego o estilo de palo.
- **Floreao:** Manera de jugar el garrote para lucimiento público.

- **Flores:** Movimiento del juego que se realiza con arte para el lucimiento público.
- **Florillo:** Caminata en círculo con movimiento de la muñeca como adorno o provocación antes de iniciar el juego.
- **Hacer Sombra:** Alumno más avanzado, que conoce los secretos del juego de su maestro.
- **Huevero:** Palo barre campo dirigido verticalmente de abajo hacia arriba, intentando golpear los testículos.
- **Jeme:** Distancia que hay desde la extremidad del dedo pulgar a la del dedo índice, separado el uno del otro todo lo posible.
- **Jerga:** Lenguaje especial y familiar usado entre individuos de la misma profesión. Vocabulario popular.
- **Juego:** Corresponde a una serie de ejercicios y técnicas que en conjunto manifiestan la acción de jugar, cuando se quiere jugar; pero que no es “juego” cuando se trata de defender la vida.
- **Juego de Garrote:** Termino que tradicionalmente han utilizado los jugadores de palo para los encuentros amistosos.
- **Juego de Palo:** Esgrima de palo o bastón.
- **Juego de “La batalla”:** Duelo a garrote entre dos personas devotos a San Antonio, para iniciar la promesa ofrecida al santo.
- **Juego de Riña:** Desafío amistoso entre dos personas jugadoras de palo o garrote.
- **Jugador de Garrote:** Persona que mantiene la tradición del juego de palo y puede con facilidad adaptarse al juego de otras escuelas.
- **Lagañazo:** Refilón, golpe con el garrote que genera ardor y poco dolor a la persona que lo recibe.
- **Ligero:** Jugador con gran habilidad y destreza en el arte del garrote.
- **Limpio:** Forma de defender o esquivar un ataque sin usar las manos o el garrote, o sea, con solo un desplazamiento.
- **Línea:** Son varias técnicas, que unidas se practican con absoluta continuidad para mantener la habilidad y destreza en el juego, utilizadas de acuerdo al patio o escuelas del maestro León Valera. A través de las flores o flecos en el garrote, representan los grados de conocimiento que el jugador ha logrado adquirir.
- **Llamada:** Invitación o reto al contrario para que ataque de acuerdo a la posición adoptada.
- **Maestro:** Persona que transmite los conocimientos del Juego.
- **Maestro Mayor:** Máxima autoridad en el juego del garrote de un caserío o pueblo.
- **Maestro Padre del Juego:** Maestro de maestros en el juego de palo o riña, juego de garrote y juego de “la batalla”.

- **Marramuncia:** Astucia que pretende alucinar al contrario para confundirlo y lograr golpearlo.
- **Medio almud:** Es una medida antigua que sirve para determinar capacidad, peso o longitud. En el patio de juego los maestros con este nombre determinan la forma de mover los pies en un triángulo dibujado en el suelo.
- **Mezquinar:** Esquivar, esconder o recoger. Es la acción de variar un contraataque desde la dirección inicial hacia otro lugar del cuerpo.
- **Molinete:** Golpe que se realiza con el palo después de defender o atacar, describiendo en la acción un amplio círculo.
- **Muñequero:** Ejercicios para dar flexibilidad a la muñeca o impresionar al contrario.
- **Natural:** Persona que a través de la observación ha logrado aprender algunas técnicas del Juego de Palo sin maestro.
- **Negar:** Es la acción de mezquinar, esquivar y cambiar el ataque a otra parte del cuerpo.
- **Palos negaos:** No completo al cuerpo.
- **Parada:** Postura que adopta el jugador para atacar o para invitar que le ataquen.
- **Patio:** Lugar o sede donde tradicionalmente se han transmitido los conocimientos de maestro a discípulo (Escuela Popular del Palo).
- **Pechero:** Golpe con el garrote al plexo solar o palo pechero.
- **Pescuecero:** Palo descendente al cuello en forma diagonal.
- **Picar:** Palos con fuerza y violentos, que no pueden ser detenidos o frenados por quien lo ejecuta.
- **Pisada:** Posición que adopta el jugador con los pies en el cuadro. Forma de colocar el pie, que consiste en molestar el cuadro del contrario para desequilibrar o acabar el juego.
- **Plaza limpia:** Ejercicios para lograr mayor habilidad en la defensa y el ataque de cubo del garrote a los hombros.
- **Presentación:** Saludo para iniciar el juego.
- **Privar:** Bloquear un ataque antes que inicie su recorrido y desarrolle velocidad.
- **Punta:** Extremo contrario a la empuñadura. Se le denomina a algunas técnicas que se utilizan en el juego de garrote.
- **Puntos nobles:** Sitios del cuerpo que pueden causar la muerte al ser golpeados con la punta del garrote.
- **Puñalá:** Ataque realizado con cuchillo.
- **Puya:** Golpe con la punta del palo en forma de una estocada.
- **Puyón:** Golpe penetrante a la región media del cuerpo con la punta del garrote.
- **Quebrantao:** Que es conocedor del Juego.

- **Quedarse:** Es el término que se aplica a la persona que pierde el cuadro. No hay que quedarse, porque te llevas el próximo palo.
- **Quite:** Defensa.
- **Rabona:** Es la navaja conocida como “pico e’ loro”, muy solicitada por nuestros campesinos.
- **Rastrero:** Ataque con el garrote al tobillo.
- **Rebajar:** Debilitar con golpes las manos y piernas del contrario.
- **Rebatida:** Movimiento limpio de esquivar un ataque al pecho, combinando con habilidad las piernas y la cintura.
- **Bebatir:** Defender sacando el garrote del contrario fuera de lugar.
- **Registro:** Chequeo para evaluar a los discípulos y saber si están en condiciones de comenzar a estudiar las nuevas líneas. Forma de conocer, cuándo se inicia el juego, si el contrincante es o no diestro en el manejo del garrote.
- **Revés:** Palo que se realiza teniendo el cubo alzado hacia el contrario.
- **Riña:** Pelea con palo o encuentro entre dos a palo limpio, destinado a hacer daño.
- **Sacar palos:** Consiste en obligar a través del juego que el contrario muestre algunos palos o puntas.
- **Sangre fría:** Persona que sin cuchillo o machete se enfrenta sin miedo a otra que los tenga.
- **Sobao:** Palo que señala el descuido o blanco del contrario. Cuando se le hace a un jugador diestro, se considera una burla.
- **Tapa:** Bloquear sosteniendo el garrote por ambos extremos, interponiendo la defensa en forma vertical, diagonal u horizontal.
- **Tapa chorreada:** Defensa a la espalda, agarrando el palo a mayor altura para bloquear el ataque y dejarlo deslizar.
- **Taparero:** Corresponde al palo barre campo dirigido a los genitales.
- **Tirador de palos:** Persona que se atreve sin miedo a jugar garrote, que no necesariamente es un diestro en el manejo de la defensa con palo.
- **Tiro Negao:** Frenar el palo.
- **Tiros:** Ataques con palos.
- **Uno y uno:** Repetir cada uno de los palos que el maestro realiza.
- **Uña pa’ rriba:** Forma de agarrar el garrote para atacar de abajo hacia arriba.
- **Uña pa’ bajo:** Forma de agarrar el garrote para atacar de arriba hacia abajo.
- **Vaciado:** Palo que busca golpear el muslo, rodilla o espinilla con un revés ascendente y vertical.
- **Valle venga:** Ejercicio para ayudar al practicante a aligerar las piernas y evitar ser golpeado.

- **Venia:** Autorización para hacer algo. Perdón de la ofensa o culpa. Inclinación: Cortés con la cabeza. Ejemplo: El jugador de “La batalla” pidió la venia a San Antonio (permiso o licencia para iniciar la promesa).
- **Verara:** Palo delgado. Tallo que sostiene la espiga de la caña.
- **Vergajazo:** Golpe dado o recibido en el pecho o en la espalda que genera mucho dolor. Golpe neto muy fuerte, de plano.
- **Vista:** velocidad para la defensa que un jugador de palo logra a través del reflejo visual.
- **Zancada:** Avanzar y atacar para romper el cuadro de juego.
- **Zoquetada:** Dicho o hecho propio de un zoquete. Asunto sin importancia.
- **Zoquete:** Hombre feo y de mala traza, especialmente si es pequeño y gordo. Persona ruda y tarda en aprender o percibir las cosas.

Otras Palabras usadas por los Jugadores

- **Afianzar:** Lograr asegurar la posición de piernas o del garrote. Ejemplo: Se afianzó como una estaca y no se movió con el leñazo que le eché.
- **Agalludo:** Persona avariciosa, que no deja a los demás jugar “La batalla” o el “Juego del Palo”.
- **Agarrao:** Persona mezquina que no enseña nada del juego.
- **Aguaitar:** Mirar con atención para aprender los palos del juego.
- **Aguaje:** Valor falso que aparenta para evitar ser golpeado.
- **Alborotao:** Desordenado para jugar.
- **Alebrestao:** Alegre, despierto para jugar palo.
- **Alegrón:** Que juega con alegría y mucha satisfacción.
- **Al pelo:** Quedó bien o completo. Lo hizo muy bien en el “Juego de la batalla”.
- **Alumbrar:** Despertar, conocer por dónde echa o viene el palo. Ejemplo: Manuel se alumbró, me descubre los palos y no le puedo entrar.
- **Amurrungar:** Recogerse o esconderse para evitar enfrentarse.
- **Arbolario:** Escandaloso o pantallero, que no juega.
- **Arrequintar:** Apretar algo con fuerza. Golpear fuerte con un garrote.
- **Barajustar:** Hacer corcovear al contrario. Ejemplo: Le echó un palo y lo barajustó.
- **Batuquear:** Desequilibrar o menear para tratar de tumbar.
- **Bellaco:** Malo, Pícaro, astuto, sagaz.
- **Brega:** Luchar o trabajar. Ejemplo: Yo tuve que bregar para evitar que me echaran palo.
- **Brollo:** Embrollo o pelea.

- **Calzoncillos:** Calzones interiores de lienzo, lana o seda.
- **Caletre:** Que repite siempre la misma técnica del juego.
- **Camisón:** Vestido de la mujer.
- **Candanga:** Jugador agresivo o altanero que no respeta.
- **Canilla:** Hueso largo de la pierna.
- **Caporal:** Jefe de los obreros en las haciendas.
- **Carajazo:** Golpe contundente con la mano.
- **Caribear:** Triunfar con maña, con picardía.
- **Cegato:** Que no ve bien.
- **Chamarrero:** Médico curandero o chamán (shamán).
- **Chareto:** Palo mal hecho o mal ejecutado.
- **Charlatán:** Falso jugador.
- **Dinira:** La teta de la india que mana leche. Montaña donde nace el agua del río Tocuyo.
- **Dinta:** La montaña El Campano donde nace el sol del indio Tocuyo.
- **Echón:** Pretencioso para jugar o arrogante y fanfarrón.
- **Enconcharse:** Escondarse en un lugar bien seguro.
- **Engatusar:** Engañar a los demás.
- **Embochincar:** Desordenar el juego.
- **Esculcar:** Registrar o examinar.
- **Florear:** Galantear.
- **Fundillera:** Parte trasera de los calzones (pantalones).
- **Garrotero:** Jugador o garrotista.
Ejemplo: Que comiencen los garroteros a jugar.
- **Guamazo:** Golpe con cualquier objeto.
- **Guáramo:** Valor, fuerza y audacia.
- **Guarandina:** Asunto, broma muy pesada.
- **Guarandinga:** Intriga o algo que no se entiende.
- **Jadeante:** Cansado, fatigado que respira con dificultad.
- **Jamaquear:** Estrujar a alguien en son de riña.
- **Julepe:** Mover o sacudir muy seguido.
- **Jurungar:** Revisar al jugador para saber su conocimiento.
- **Leñazo:** Garrotazo o palo. Ejemplo: - Juan le echó un leñazo a Pedro.
- **Manazo:** Golpe dado con la mano.

- **Mangonear:** Andar sin oficio.
- **Manguarear:** Flojear, perder el tiempo.
- **Magüey:** Tallo del Cocuy.
- **Manopla:** Instrumento de hierro en el que se meten los cuatro dedos últimos de la mano para dar puñetazos con más fuerza.
- **Mañoso:** Jugador con malas costumbres que hace trampa.
- **Maraña:** Enredo para hacer trampa.
- **Morocota:** Moneda de oro.
- **Muérgano:** Tramposo con habilidad para jugar garrote.
- **Pachuca:** Atractiva, bonita.
- **Palo:** Trago del bebedor de cocuy o licor.
- **Palito:** Trago de cocuy o licor.
- **Pantallero:** Que aparenta saber mucho sobre el juego de la batalla o el juego del palo.
- **Parapeto:** Algo inútil o de desecho, un cachivache. En la región del Estado Lara se usa para insultar a otra persona.
Por ejemplo: - ese juego es un parapeto.
- **Pescozón:** Golpe contundente con la mano.
- **Pepeaito:** Atractivo, muy perfecto.
- **Petaca:** Pesado y torpe.
- **Pleito:** Pelea o discusión.
- **Pulpería:** Tienda de comestibles y bebidas.
- **Pura bulla:** Escandaloso para jugar, o sea con poco conocimiento.
- **Relajo:** Alboroto o desorden.
- **Relancino:** Despierto, agudo.
- **Resteao:** Persona dispuesta a todo.
- **Retar:** Se hace con solo pararse en postura de "L", con el pie izquierdo delante.
- **Rolo:** Porra del policía.
- **Sute:** Persona débil o raquítico.
- **Samplegorio:** Pelea de varios, con palos, cuchillos y otros instrumentos.
- **Tanganazo:** Golpe contundente.
- **Taparazo:** Golpe violento.
- **Tanteaita:** Prueba rápida en el juego por parte del adversario.
- **Taita:** Padre

- **Tiro:** Echar un palo. Por ejemplo: - Juan es un buen tirador de palo.
- **Tocuyo:** Tucuyo, zumo de yuca.
- **Tolete:** Palo grueso. Ejemplo: - Le echó con un tolete de palo.
- **Toleatear:** Golpear con el palo. Ejemplo: - Él me faltó el respeto y yo lo toleteí.
- **Tracalero:** Jugador que engaña, para hacer trampa.
- **Trompada:** Golpe fuerte por la cara.
- **Vano:** Jugador pretencioso.
- **Zagaletón:** Jugador que se cree crecido y muy listo.
- **Zarandajo:** Hombre flojo, desvergonzado.
- **Zoquete:** Persona que lo engañan repetidas veces y no se da cuenta.



Estudiantes de la Escuela Bolivariana “Los Patios” participando en un Taller sobre El Juego de Garrote

CONCLUSIÓN



LA ÚLTIMA LLAMADA

Es complaciente saber que una población respeta su cultura y que la quiera conservar, con orgullo para nunca perderla, logrando con este propósito que siga pasando de generación en generación. Esa es la verdadera identidad del hombre, la que jamás se pierde cuando se logra inculcar desde niño, y que tan pronto, se nos mete en nuestra sangre, le garantiza a la patria la permanencia del rastro de los cultores. Un pueblo sin tradiciones populares como: El Arte Culinario Tradicional, la música folclórica, bailes típicos, vestidos, juegos y deportes populares, es como un niño huérfano que cualquiera lo puede manipular. Perder sus raíces es como quitar las vocales del abecedario para colocar otros trazos que no comprendemos y menos, sentimos. Es obligación de todos los educadores, que trabajan con niños y jóvenes, tratar por todos los medios, de sembrar en ellos los valores que representan a nuestra nación, de lo contrario en su conciencia quedará, si han cumplido su rol con honestidad.

“El tiempo pasa y no espera”, fueron las palabras que el maestro **Ramón Mateo Goyo** sentenció como la “última llamada” para alumbrar el camino y lograr que las autoridades abrieran los ojos y valorizaran sus grandes conocimientos como empataador y maestro del tradicional Juego de Garrote. Gracias a los amigos sanareños, a la Alcaldía del Municipio Andrés Eloy Blanco patrocinante del libro: “El Empate del Garrote”, obra que recoge la sabiduría de este maestro, tesoro de la nación quien doce meses después de su publicación, se nos marcha o se siembra, cerrándose otro de los últimos libros humanos de nuestra patria, que si no se atiende a tiempo por la negligencia de los gobernantes e ignorancia de los educadores, este arte, o sea, este venezolano nacido y desarrollado en este suelo, se muere.

De los “Caballeros Andantes” venezolanos, que llevaron el juego, la riña y “la batalla” de un lugar a otro, en busca de nuevos conocimientos para aprender

esmeradamente las destrezas del combate con palo, aún nos quedan vivos los octogenarios: José Felipe Alvarado, Félix García, Juan Bautista Cuicas, Joaquín Yépez, Víctor Celestino Vizcaya, Pedro Montesinos, Andrés Yépez, Ismael Vázquez, Santiago Pernalete, Julián Mogollón y otros maestros que a escondidas, aún andan con su garrote en la mano, cuidando esta herencia, que cultivan y fortalecen, con el sano propósito de que pueda resistir y ser conocida por la generación de hoy, en quienes descansa la responsabilidad de transmitir estos conocimientos. Ellos ya lograron un puesto de honor en nuestra gente, perfeccionando y enriqueciendo este arte popular, sin importar ser marginados por quienes han gobernado y gobiernan sin valorar y respetar el saber del pueblo, restaurando el pasado para preservar el legado histórico que ahora nos corresponde a todos nosotros defender sin miedo, para que no les arrebaten a nuestros hijos el derecho de conocer esta forma de la cultura física creada con un singular estilo nacional que hemos heredado de nuestros ancestros.

Uno de los protagonistas que participó en la lucha de los años 50 y 60, fue sin duda alguna el ermitaño **José Felipe Alvarado**, quien tan pronto le dejan de perseguir para matarlo, y cumpliendo la palabra empeñada a su maestro en la **“Última Llamada”**, se dedicó por más de tres décadas a la enseñanza del tradicional Juego del Garrote... ¿Cree usted, que este señor con 90 años, sea la única persona responsable en conservar y defender nuestra cultura popular?... Con su permiso, permítame decirle, que todos aquellos que han sido paridos en este suelo, tienen la obligación, claro está, si son verdaderamente venezolanos, sin importar razas, sexo, o religión; de conocer, admirar, aprender, conservar y enseñar todo lo que corresponde a la cultura tradicional que ha sido creada por el pueblo venezolano. De lo contrario, desgraciadamente son “venezolanos” sin valores, o sea “sin alma”, huérfanos de patria, porque no aprecian ni respetan el sentimiento de quienes son realmente hijos de este suelo, que valoran y aman a esta nación.

Cabe destacar, que para mi es satisfactorio estar al corriente y contar con la amistad de maestros y jugadores de otros países que poseen una cultura muy similar a la nuestra, entre los cuales se destacan **“Las Islas Canarias”**, donde hemos participado

intercambiando conocimientos entre ambos Juegos de Palos. Así pues, queda de nuestra parte el sentir nuestro patrimonio, que es el esfuerzo de quienes han dado de una u otra forma, lo mejor de sus conocimientos, respecto a los juegos autóctonos para así lograr una recopilación que busque proyectar nuestra cultura hacia otros lugares del mundo. Así se da a conocer la historia y la práctica de los juegos tradicionales venezolanos. Desde el niño que comienza a leer, hasta el anciano que ha vivido en carne propia la casi muerte de nuestros juegos y deportes populares, vean cómo el milagro de la resurrección ha surgido en los corazones de quienes se han propuesto rescatar y proyectar **El Vernáculo Juego de Garrote**, el cual es uno de los principales representantes de la Cultura Venezolana, y que es sin lugar a dudas, el máximo orgullo de quienes apreciamos lo nuestro.

Con esta obra no pretendo imponer “El Juego de Garrote” como única expresión cultural venezolana, al contrario, la meta propuesta es sembrarlo en el alma y en los sentimientos de quienes por alguna razón, lo hayan olvidado y que nuevamente ocupen los juegos tradicionales el importante lugar que les corresponde en la sociedad cultural venezolana.

A los jóvenes que son “**El Divino Tesoro**” de una nación, recomiendo que no se distraigan y pierdan el tiempo en estupideces y en las discotecas disfrazadas que el hombre cruel, adorna para atraerles y robarles sus sentimientos, su existencia que merecen por derecho de la ley divina compartir con respeto y amor para realmente vivir. Traten por todos los medios de estudiar para despertar y crecer, jamás dejen de leer buenos libros, porque son ellos sus verdaderos amigos, a quienes deben cuidar para que otros se alimenten de su contenido. Lamentablemente quienes no hemos tenido la oportunidad de estudiar, de llegar a ser profesionales, por falta de recursos económicos y preparación, de conocimientos académicos, no logramos dejar algo para ustedes y para sus hijos. Por estas razones es que recomiendo que traten por todos los medios de estudiar y de sentir a su nación, haciendo, comiendo, escuchando, cantando, bailando su música y practicando los juegos y deportes autóctonos que los abuelos dejaron como raíz de nuestros orígenes. No olviden, que el conocimiento que

se logra a través del entrenamiento y los estudios, nunca es una carga para el que lo tiene, y sí, es la garantía de un pueblo verdaderamente desarrollado y libre.

Argimiro González

Fundación Escuela de Garrote "León Valera". Urb. "Jesús María López" calle 20 N° 80-42, Cód. Postal 3018. Telf.: 0253-663.21.20. El Tocuyo – Estado Lara. República Bolivariana de Venezuela.
e-mail: escueladegarroteleonvalera@hotmail.com - 0416-630.98.58



“Aceptar que no sabemos aquello que ignoramos, es conocimiento”
Confucio

¿QUIÉN ES EL AUTOR?

El autor de esta obra venezolana, sin duda alguna, es un “maestro colectivo”, que gracias a su lucha permanente y respeto a las tradiciones populares, alimenta con sentimiento patriótico a este vernáculo arte de la defensa personal con palo. Ellos son muy conocidos por todos nosotros, aún a diario vemos, los pocos que nos quedan, andar con un garrote en la mano y una mirada profunda que manifiesta soledad y abandono en su suelo.

Yo, los he parido, como también a tantos otros, de quienes poco he recibido cariño y solamente me han manoseado. Si me preguntan: ¿Cómo se llaman?.., ¿Qué edad tienen?.. y ¿Dónde viven?.. Les diré: Sus nombres es mi nombre, son venezolanos; pero venezolanos de adentro, llenos de amor en su corazón, quienes han dedicado sus vidas al trabajo y al rescate del alma del Vernáculo Juego del Garrote; una de las tantas partes de su identidad y de mi suelo como nación. Quizás, sin saber leer y escribir, ellos son los verdaderos autores de este trabajo, porque sin su conocimiento y sabiduría no es posible plasmar el contenido de este libro. Su edad está llena de experiencia y pureza, lástima que poco se les oiga y aprecien sus habilidades. Porque en cada uno de ellos vive la honestidad, la moralidad y el respeto que requiere la generación de hoy, para enfrentar y conducir con guáramo los destinos de la patria. El lugar donde viven es nuestro propio suelo, que aún se conserva limpio de la contaminación y de la maldad. Es allí, en donde el hombre, si respeta a la naturaleza, encuentra a Dios. Porque han de saber que Su lugar preferido es donde hay pureza y sinceridad en las palabras de los hombres; donde se logra que el espíritu de cada uno de estos caballeros, sea sereno y reflexivo, en sí, un hombre de carácter firme.

Desde luego que para lograr la existencia de este libro, el investigador debió conquistar la amistad y el respeto entre hombres de este arte. Comunicación que permitió recoger con sumo cuidado cada una de las sabias palabras de estos maestros octagenarios, quienes son los verdaderos autores, ya que redactar la historia vivida por ellos, no determina a un escritor ser dueño de sus sentimientos. En representación de todos aquellos que viven en mi suelo, doy las gracias a todos mis hijos que concientes de sus responsabilidades, que con amor y honestidad, han tomado un lápiz para escribir, reintegrar y enseñar mi historia, que es su historia, única manera de resembrar en nuestros niños, niñas y adolescentes los verdaderos valores de nuestros pueblos.

Desde la Tierra de Pío Tamayo les Saluda Venezuela

INFORMACIÓN ORAL

Este trabajo está basado principalmente en informaciones orales que se han recogido de jugadores y maestros que manejan el Arte Civil Tradicional del Juego del Palo Venezolano, así como también de algunos descendientes del Gran Maestro Padre León Valera y muy especialmente de mi maestro de juego Ramón Mateo Goyo y de mi maestro en historia local y gran amigo sanareño, el historiador José Nemesio Godoy.

El Tocuyo

Abelardo Morillo †.....	Barrio "Los Hornos"
Adrián Pérez.....	Barrio "Los Hornos"
Alejandro Puerta †.....	Caserío "Los Palmares"
Antonio Pérez Leal †.....	Barrio "El Hatico"
Benito Yépez †.....	Caserío Boro Cujizal
Domingo A. Escalona †.....	Caserío "Los Ejidos"
Enrique López.....	Caserío Boro Sta. Teresa
Francisco Aguilar †.....	Caserío "Los Cogollos"
José Castillo "Chupano" †.....	Barrio "Los Hornos"
José Felipe Alvarado.....	Caserío "El Molino"
Juan Genaro Castro.....	Caserío "Cocorote"
Juan Yépez Pérez †.....	Barrio "La Coqueta"
Julián Mogollón.....	Barrio "La Manga"
Luis José Lucena †.....	Caserío "El Molino"
Santiago Pernalete.....	Barrio "Los Hornos"
José de los Santos Pérez †.....	Caserío "El Molino"

Los Humocaros

Rafael Morán.....	Caserío "Los Caneyes"
Ricardo Colmenares.....	Caserío "Arenales"
Rodrigo Zambrano.....	Caserío "La Bomba"
Víctor Domínguez.....	Caserío "El Potrero"
Bernardino García.....	Caserío "Cañafístula"
Wensio Barrios.....	Caserío "Arenales"

Guarico

Aldemar Valera.....	Parroquia "Villanueva"
Alfonso Oliva.....	Parroquia "Anzoátegui"
Ramón Colmenares.....	Parroquia "Guarico"
Ramón J. Silva.....	Parroquia "Guarico"

Sanare

José Nemesio Godoy	Sanare
Bernabé Alvarado.....	Caserío "Loma Curigua"
Orlando Colmenarez.....	Centro de Sanare
Ramón Mateo Goyo †.....	Caserío "Versalles"
Rufino Márquez †	Caserío "Yogore"
Ceferino Vizcaya.....	Caserío "Quebraditas"
Edecio Yépez.....	Barrio "El Cementerio"
Aurelio Colmenares.....	Centro de Sanare

Barbacoas

Emeterio Gámez †.....	Parroquia Morán
Yovanny Gámez.....	Parroquia Morán

Curarigua

Bernardo Yépez.....	Casa de la Cultura
Candelario Oropeza †.....	Calle del Cerro
Juan Bautista Cuicas.....	Calle del Liceo
Jesús Dudamel.....	Caserío "La Rinconada"

Cabudare

Ambrosio Aguilar.....	Caserío "Los Naranjillos"
Andrés Yépez.....	Caserío "Papelón"
Baudilio Ortiz †.....	Urb. "El Recreo"
Dannis Burgos.....	Caserío "Los Naranjillos"
Eduardo Sanoja.....	Caserío "Agua Viva"
Joaquín Yépez.....	Caserío "Papelón"
Mercedes Pérez †.....	Caserío "La Piedad"

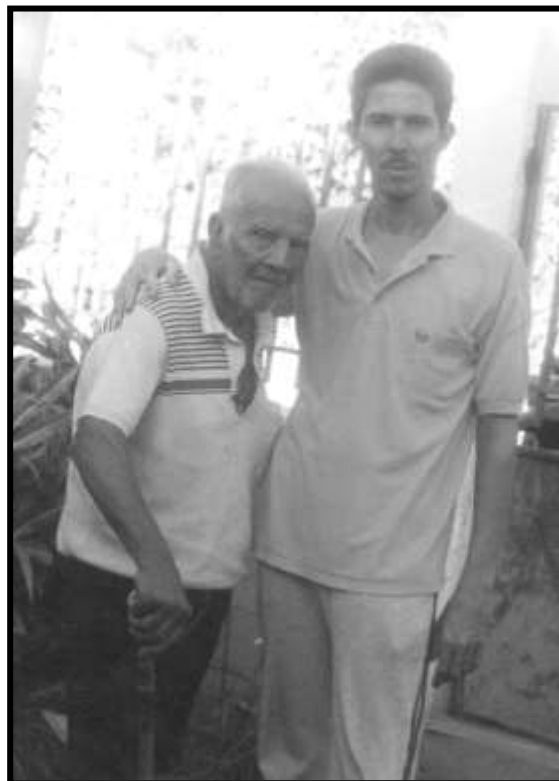
Barquisimeto

Félix García.....	Barquisimeto
Héctor Ramos.....	Barquisimeto
Ismael Vásquez.....	Barquisimeto
Saúl Terán.....	Barquisimeto

Quíbor

José Gregorio Castillo.....	Sector "El Calvario"
Pedro J. Montesinos.....	Sector "La Ermita"

Nota: Los maestros que han fallecido (†), tenían más de 80 años.



Los maestros octogenarios: Candelario Oropeza (Curarigua), José Felipe Alvarado y Alejandro Puerta (1982-1993).

MATERIAL BIBLIOGRÁFICO CONSULTADO

- ARETZ, Isabel: **"El Tamunangue"**. Universidad Centroccidental. 1970.
- ARETZ, Isabel: **"Manual del Folklore"**. Monte Ávila Editores. 1972.
- ARETZ, Isabel: **"El Traje del Venezolano"**. Monte Ávila Editores, C.A. Caracas, 1977.
- BOSCÁN, Homero: **"Historia del Estado Lara"**. Editorial El Cronista, C.A. Barquisimeto, 2002.
- BOSCÁN, Homero: **"Municipio Urdaneta"**. Tomo I. Editorial El Cronista, C.A. Barquisimeto, 2001.
- BUJANDA YÉPEZ, Carlos: **"Crónicas de la Ciudad Madre-El Tocuyo"**. Editado por el Colegio de Abogados del Estado Lara. 1969.
- BURGUERA, Magaly: **"Historia del Estado Mérida"**. Ediciones de la Presidencia de la República. Italgráfica, S.R.L. Caracas, 1982.
- CAÑIZALEZ VERDE, Francisco: **"Diputación Provincial de Barquisimeto. Ordenanza, Resoluciones, Decretos, Acuerdos y Comunicaciones (1833-1857)"**. Volumen II. Barquisimeto, 1992.
- CARDOT, Carlos Felipe: **"Epistolario- Gil Fortoul en la Intimidad y en la Diplomacia"**. Caracas, 1974.
- DÍAZ SÁNCHEZ, Ramón: **"Cumboto, Un Cuento de Siete Lenguas"**. Editorial Mediterráneo (EDIME). Madrid, 1987.
- ESCALONA, Arturo: **"Cuentos de Curarigua"**. Biblioteca de Autores Larenses Fundalara – Fundacultura. Barquisimeto – Estado Lara.
- FERNÁNDEZ, Américo: **"Cronología de Venezuela"**. Editorial Boscán, C.A. Barquisimeto, 1993.
- GALLEGOS, Rómulo: **"Cantaclaro"**. Obra Completa Volumen I. Aguilar II Edición. Madrid, 1959.
- GARCÍA MALDONADO, Alejandro: **"Uno de los de Venancio"**. Monte Ávila Editores. Caracas, 1979.

- GARCÍA TAMAYO, Malula: **"En Pos del Folklore"**. I.U.P.B. 1976.
- GONZÁLEZ TORRES, Ángel y RODRÍGUEZ BUENAFUENTE, Alejandro: **"El Juego del Palo"**. Cabildo de Tenerife. Centro de la Cultura Popular Canaria. Tenerife, España. 2004.
- LISCANO, Juan: **"Folklore y Cultura"**. Editorial Ávila. Caracas, 1950.
- "Los Comuneros de Venezuela"**. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Mérida, 1971.
- MACHADO, José Eustaquio: **"Cancionero Popular Venezolano"**. Biblioteca Popular Venezolana. Ministerio de Educación Nacional de Venezuela. 1946.
- PERDOMO, Pedro: **"El Tocuyo, Rastros y Hechos"**. Fondo Editorial IPASME. Caracas, 1993.
- PITTIER, Henri: **"Manual de las Plantas Usuales de Venezuela"**. Fundación Eugenio Mendoza. II Reimpresión. Caracas, 1971.
- QUERALES, Ramón: **"Resistencia Indígena en Barquisimeto contra la Ocupación Española (1530-1572)"**. Centro de Historia Larense. Barquisimeto, 1997.
- QUERALES, Ramón: **"La Comarca Mancillada"**. Fondo Editorial Río Cenizo. Barquisimeto, 2003
- QUINTERO, Inés: **"El Valle de las Damas"**. Banco de Lara. Impresión Ex Libris. Barquisimeto, 1993.
- RODRÍGUEZ LÓPEZ, Rafael María: **"La Leyenda del Pelón Gil"**. Impresores Únicos. Caracas, 1935.
- RÖHRING ASUNÇÃO, Matthias: **"Juegos de Palo en Lara"**. Revistas de Indias, 1999. Volumen I. LIX, Núm. 215. España.
- SANOJA, Eduardo: **"Juego de Garrote Larense - El Método Venezolano de Defensa Personal"**. Federación Nacional de la Cultura Popular. Caracas, 1984.
- SANOJA, Eduardo y ZERPA, Irene: **"El Garrote en Nuestras Letras"**. Miguel Ángel García e Hijo, S.R.L. Caracas, 1990.

SANOJA, Eduardo: **"Juego de Palos o Juego de Garrotes"**. Guía Bibliohemerográfica para su estudio. Miguel Ángel García e Hijo, S.R.L. Caracas, 1996.

SILVA UZCÁTEGUI, Rafael Domingo: **"Barquisimeto: Historia Privada, Alma y Fisonomía del Barquisimeto de Ayer"**. Caracas, 1959.

TAMAYO, Francisco: **"Datos sobre el Folklore de la Región de El Tocuyo"**. 1945.

URDANETA, Ramón: **"Historia "Deliciosa" de Venezuela"** Tomo I (Los Años Dorados) Editorial Marte. Caracas 1984

VENDREL y EDUART, Liborio: **"Arte de Esgrimir el Palo"**. Imprenta de la Viuda e Hijos de Iturbe. Vitoria, 1881. Nueva Edición Librerías París-Valencia, Pelayo 7, 46007. Valencia-España.

W.M., Jackson: **"Diccionario Hispánico Universal – Enciclopedia Ilustrada"**. W.M. Jackson, Inc., Editores México, 1973.





Estudiantes de las Escuelas Bolivarianas participando en el Entrenamiento del Garrote

JUEGOS DEL PALO AL REDEDOR DEL MUNDO

CHINA

- “Arte del Palo Largo de China”. (Zhong Hua Gun Shu).
- “Arte del Palo Corto de China” (Zhong Hua Gun Shu).

COREA

- “Juego del Palo largo Coreano”

CUBA

- “Bastón Canario”

ESPAÑA:

- “Makil Joko Taldea” (Euskadi – Juego del Palo Vasco)

ESPAÑA (ISLAS CANARIAS)

- “Juego del Palo Chico”
- “Juego del Palo Medio”
- “Juego del Palo Grande o Juego de La Lata”

ITALIA

- “Juego de Bastones Siciliano”

FILIPINAS

- “Escrima o Kali de Filipinas”

INGLATERRA

- “Juego del Quarterstaff”

JAPÓN

- “Bo - Juego de Palo largo”
- “Jo -The Japanese Short Staff”



EGIPTO

- “Attahitib Juego de Palo largo”

FRANCIA

- “Jeu de la Canne de Combat”
- “Le Bâton”

MAURITANIA

- “Juego del Palo de África antigua”

PORTUGAL

- “Jogo do Pau”
- “Jogo do Pau da ilha Terceira” Las Azores

PEMBA ZANZIBAR

- “Juego del Palo de Pemba”

SAHARAUI

- “Juego del Palo Saharavi”

SUDANESAS

- “Juego del Palo”

VENEZUELA

- “Juego de Palo (Riña)”
- “Juego de Garrote”
- “Juego de La Batalla”

VIET-NAM

- “Le Bâton-Long”



PUBLICACIONES SOBRE JUEGOS DE PALO

CHINA:

- **Zhong Hua Gun Shu. "Arte del Palo de China".**
Manual Oficial de la República Popular China.
- **Ejercicio con Garrote y Shaolinquan de China.**
Editorial de China Construye.
- **Hung Chia Double –End Staff.**
James I. Wong

BRASIL

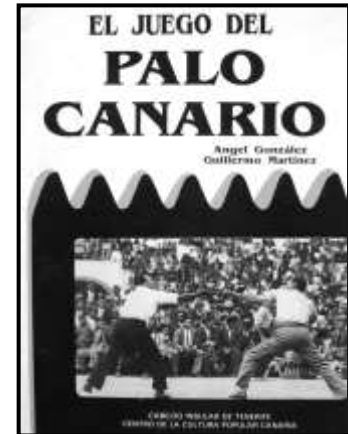
- **Curso Básico de Bastón.**
Marcos Natali

ESPAÑA

- **Arte de Esgrimir el Palo.**
Liberio Vendrell y Eduart.
- **Arnis y Escrima**
José María Prat.
- **Manual del Palo Chino.**
Juan Carlos Serrato y Luís Jiménez Ramírez

ISLAS CANARIAS

- **Juego del Palo – Peleas de Gallos**
Francisco A. Osorio A. – Pedro Cardenes R.
- **El Juego del Palo Canario**
Ángel González y Guillermo Martínez
- **El Juego de La Lata (Garrote) y El Juego de Lanzarote**
Jorge Domínguez



- **El Juego del Palo**
Ángel González Torres y Alejandro Rodríguez Buenafuente
- **Lucha del Garrote**
Jorge Domínguez Naranjo
- **El Juego del Palo en El Hierro**
Alejandro Rodríguez Buenafuente y Ángel González Torres
- **El Regreso del Palo Chico a Canarias**
Argimiro González

EGIPTO

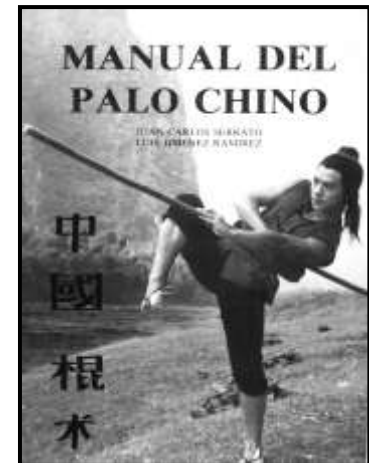
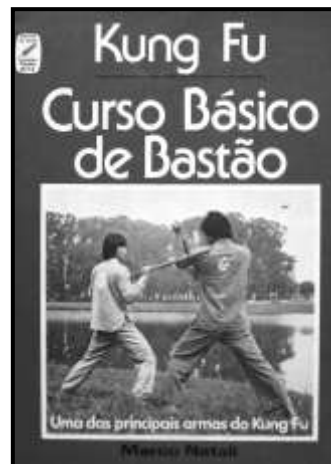
- **El Juego del Palo en Egipto**
A.A. Morsi

ESTADOS UNIDOS

- **Stick Fighting**
Masaaki Hatsumi – Quintín Chambers
- **Basic Stick Fighting for Combat**
Michael D. Echanis
- **Baton Techniques and Training**
Takayuki Kubota – Paul F. Mc Caul

FILIPINAS

- **Kali Eskrima Arnis**
Felipe Mercado
- **Arnis – Filipino Art of Stick Fighting**
Abu Jalmaani – Jun Garcia
- **Modern Arnis – The Filipino Art of Stick Fighting**
Remy Presas



FRANCIA

- **La Canne**
Maurice Sarry
- **La Canne et le bâton**
Philippe Conjat

INGLATERRA

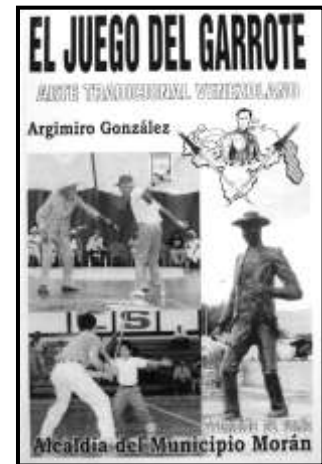
- **Self-Defence with a Walking – Stick**
E.W. Barton
- **Escrima Self Defence – Stick, Knife, Empty Hand.** Mark Romain
- **Stick Fighting**
Evan S. Baltazzi
- **Dynamic Baton Techniques**
Les Wiszniewski

JAPÓN

- **Jo: The Japanese Short Staff**
Don Zier – Tom Lang
- **Jo: Art of the Japanese Short Staff**
Dave Lowry
- **Night Stick**
Joseph C. Hess

KOREA

- **The Fighting Weapons of Korean Martial Arts.**
In Hyuk Suh – Jane Hallander



PORTUGAL

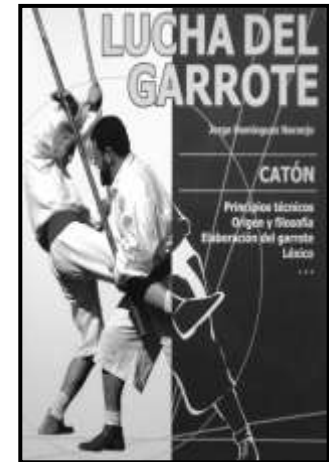
- **Historia y Evolucao do Jogo do Pau em Portugal.** N.C. Russo

VENEZUELA

- **Juego de Garrote Lareense**
Eduardo Sanoja
- **El Garrote en Nuestras Letras**
Eduardo Sanoja – Irene Zerpa
- **Juego de Palos o Juego de Garrote**
Eduardo Sanoja
- **El Juego del Garrote – Arte Tradicional Venezolano**
Argimiro González
- **Historia: El Juego del Garrote**
Argimiro González
- **Entrenamiento del Juego del Garrote**
Argimiro González
- **El Empate del Garrote Vol. 1**
Argimiro González
- **El Empate del Garrote Vol. 2**
Argimiro González
- **El Juego del Garrote - Historia para Conocer la Patria**
Argimiro González

VIET-NAM

- **Le Bâton-Long**
Pham Xuan Tong



PUBLICACIONES DE LA ESCUELA DE GARROTE "LEÓN VALERA"

Escritas por: Argimiro González

01. "El Juego del Garrote Tocuyano" Vol. 1	Año 1993
02. "El Juego del Garrote Tocuyano" Vol. 2	Año 1994
03. "El Juego del Garrote Tocuyano" Vol. 3	Año 1995
04. "El Juego del Garrote Tocuyano" Vol. 4	Año 1996
05. "El Juego del Garrote Tocuyano" Vol. 5	Año 1997
06. Tríptico "El Juego del Garrote" Vol. 1	Año 1998
07. Tríptico "El Juego del Garrote Autóctono Larense".	Año 1998
08. Tríptico "El Empate del Garrote".	Año 2005
09. "El Juego del Garrote – Deporte Vernáculo Larense".	Año 1999
10. "El Juego del Garrote - Legado Cultural Larense".	Año 1999
11. "El Juego del Garrote – Arte Tradicional Venezolano" Vol. 1	Año 2000
12. "El Regreso del Palo Chico a Canarias".	Año 2007

Otras Publicaciones Culturales

01. "XX Carnavales Turísticos de El Tocuyo" Vol.1	Año 1994
02. "El Tocuyo de Ayer 1545 – 1995" (Serie El Tocuyo) Vol. 1	Año 1995
03. "El Tocuyo de Hoy – 1995" (Serie El Tocuyo) Vol. 2	Año 1995
04. "13 de Junio – Día de San Antonio".	Año 1996
05. "El Golpe Tocuyano" Vol. 1	Año 1996
06. "El Golpe Tocuyano" Vol. 2	Año 1996
07. "Carnavales Turísticos de El Tocuyo" Vol.2	Año 1997
08. "El Tamunangue – Sones de Negro de Morán" Vol. 1	Año 1997
09. "General José Trinidad Morán" (Serie El Tocuyo) Vol.3	Año 1997
10. "Postales Turísticas Tocuyanas" (Serie 1-8)	Año 1998
11. "El Empate del Garrote" Vol. 1	Año 2000
12. "El Empate del Garrote" Vol. 2	Año 2001
13. "Historia de El Juego del Garrote".	Año 2004
14. "Entrenamiento del Juego del Garrote".	Año 2004
15. "El Golpe Tocuyano".	Año 2005
16. "El Juego del Garrote Historia para Conocer a la Patria".	Año 2006
17. "La Venia a San Antonio – El Empate y sus Diversos Tejidos".	Año 2006

Videos Educativos

- | | |
|---|----------|
| 1. "El Empate del Garrote" Volumen 1 | Año 2000 |
| 2. "El Juego del Garrote" Volumen 2 | Año 2001 |
| 3. "Curso para Aprender El Empate del Garrote". | Año 2001 |
| 4. "Humocaro Puerta de Los Andes". | Año 2003 |
| 5. "Sanare Jardín de Lara". | Año 2004 |
| 6. "El Juego de La batalla en El Tamunangue". | Año 2004 |
| 7. "Conociendo El Estado Lara". Vol. 1 y 2 | Año 2005 |
| 8. "Qué hago con mis Hijos" | Año 2006 |
| 9. "Los Golperos de El Tocuyo" | Año 2006 |

Este trabajo que ha nacido del pueblo, queda totalmente autorizado para ser reproducido o transmitido de alguna forma o por algún medio electrónico, incluyendo fotocopia o grabación, o por cualquier sistema de memoria o archivo creado por el hombre.

Por una patria mejor y para todos los venezolanos...





Gobierno Bolivariano de Venezuela



Gobierno Bolivariano de Lara



MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN



CONCULTURA

CONSEJO NACIONAL DE CULTURA



CENAL INSTITUTO AUTÓNOMO CENTRO NACIONAL DEL LIBRO



Venezuela AHORA SI SE TRABAJA