



COLECCIÓN  
*infantil*

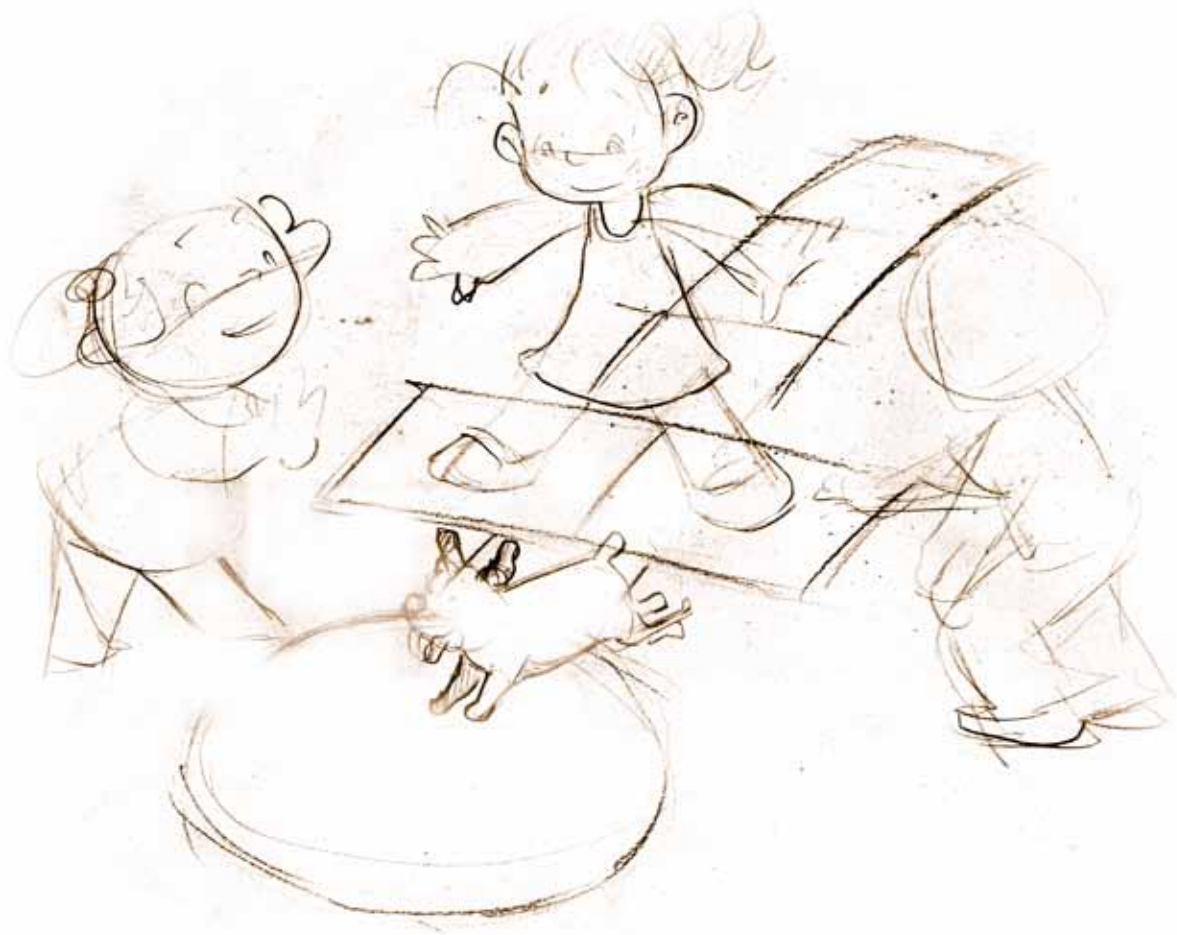
# Pajarerías

Ricardo Castrorivas

CUENTO INFANTIL









# Pajarerías

Ricardo Castorrivas

CUENTO INFANTIL



*—¿Escuchas? —dijo El Principito—. Hemos despertado al pozo, y el pozo canta...*

*—Adiós —le contestó el zorro—. Este es mi secreto, muy sencillo: “Solo se ve bien con el corazón, lo esencial es invisible a los ojos”.*

*—Lo esencial es invisible a los ojos —repitió El Principito, para recordarlo.*

*El Principito, Antoine de Saint-Exupéry.*





## Los Juegos Antiguos

*A la víbora,  
a la víbora  
de la mar,  
por aquí  
quieren pasar...*

«Nací en España  
y allá me llaman  
Pispirigaña,  
allá en España.

Pero me criaron  
en El Salvador,  
donde con amor  
me dicen Pizpizigaña.

¡Que nadie se engañe!  
¡Que nadie se engañe!».

Así cantaba La Pizpizigaña, mientras se pellizcaba las palmas de las manos. Primero, la derecha contra la izquierda. Luego, la izquierda contra la derecha.

Ella, que siempre andaba brinca que brinca de contenta, ahora estaba dando brincos de mico enojado y gritando a los cuatro vientos:

—¡Que nadie se engañe, que nadie se engañe con La Pizpizigaña! ¡Ya van a ver quién pellizca mejor!

Pero para poder dar ese gran pellizco que había planeado, La Pizpi necesitaba la ayuda de muchos amigos, así que puso en acción sus mágicos poderes y convocó a los demás Juegos Antiguos a una reunión urgente.

Sabido es que los Juegos Antiguos son seres mágicos, capaces de hacer las proezas más increíbles, como, por ejemplo, devolverle la niñez a la gente adulta. Como desde hace muchísimos siglos viven en el alma del pueblo, con su magia eterna, el pueblo les ha otorgado esos poderes, y también la inmortalidad.

Aunque algunos estaban en desuso y otros en pleno abandono, se sacudieron el polvo del olvido, se reanimaron ante el atento llamado de La Pizpi y acudieron pronto a la reunión.

Ahí desfilaron, luciendo sus mejores galas y sus brillantes poderes, los siguientes Juegos Antiguos:

- \* Chanchabalanca, quien acudió dando pasos de *ballet*, del brazo de Matateroterolá.
- \* Cinquito, con todas sus piezas completas y nuevecitas. Lo acompañaban dos cipotes pelones: Trish y Yack.
- \* La Peregrina, que parada parecía una cruz; y acostada, un avión antiguo.
- \* El Ladrón Librado, muy ufano con sus dos bandos de buenos y bandidos.
- \* El Saltacuerda, que no podía ni quería dejar de saltar.



- \* El Saltaburro, ostentando una camiseta estampada con un burro saltarín.
- \* El Escondelero, todavía medio dormido, porque lo habían sacado a la fuerza de su escondite.
- \* El Escondelanillo, muy enojado, porque no encontraba sus anillos mágicos.
- \* Arrancacebolla llegó retrasado, pero bien bañado y perfumado.
- \* De-quién-son-las-mulas tuvo que quedarse allá atrás, en el corral.
- \* A-la-víbora-de-la-mar llegó en bikini, pues así se la trajeron, a toda prisa, de la playa donde vacacionaba.

Cuando por fin estuvieron todos reunidos, La Pizpi les dirigió la palabra.

“Queridos Juegos queridos:

Los saludo con mi más pizpizigañento abrazo y les deseo éxito en las misiones que se les asignen.

Como todos bien saben, la campaña que emprenderemos es para acabar, de una sola vez, con esta Era del Menosprecio en que estamos sumidos; aunque no totalmente, ya que, como hemos comprobado, en los pueblos, cantones y caseríos, todos los cipotes y las cipotas nos recuerdan con cariño y juegan con nosotros. Pero con la cipotada de la ciudad sí que estamos resentidos, porque nos han tirado a los rincones más oscuros del abandono y el olvido.

Por este desagradable maltrato hacia nosotros, no hay que culpar a las bichas y a los bichos, como ellos mismos se dicen, sino

que a sus padres y abuelos.

Por eso, tenemos que cambiar esta situación que desde hace muchos muchos años nos tiene tan tristes y en soledad.

Para lograrlo, debemos utilizar al máximo la fuerza de nuestras magias propias y unir las en una sola magia. Solo así triunfaremos en esta lucha contra la desmemoria.

Así que les propongo el siguiente plan...”.

Entonces, todos los Juegos Antiguos se agruparon en torno a La Pizpi, quien les mostró un mapa con claves secretas, que señalaban los lugares donde cada uno de ellos pondría en acción el poder de su magia.

Al día siguiente fue el escándalo.

Ninguno de los cipotes y las cipotas de la ciudad sabía lo que pasaba. Nadie entendía lo que apareció en las pantallas de sus Juegos Electrónicos. Hasta los aparatos de las mejores marcas tenían los programas cambiados.

En lugar de los acostumbrados juegos de velocidad, violencia y muerte, en las pantallas ahora aparecían otros juegos y otras canciones. Y aunque a todos les gustaron, no los entendían, por ser la primera vez que contemplaban juegos tan bonitos.

Corrieron entonces donde sus papás, para que les explicaran el porqué de tan raro suceso. Muchas mamás y papás ya no se acordaban de cómo se jugaban los Juegos Antiguos, y tuvieron que ir a buscar a los abuelos. Cuando estos llegaron y vieron aquel lindo espectáculo, se llenaron de contentura y cantaron y contaron las

mágicas historias de los Juegos Antiguos.

Entonces, las cipotas y los cipotes de la ciudad comenzaron a bailarlos y a cantarlos como si ya se los supieran desde mucho antes; y también las abuelas y los abuelos, las mamás y los papás, muy felices porque se habían convertido en cipotas y cipotes, cantaron y bailaron una vez más y con una nueva ternura los inolvidables Juegos Antiguos...

Y se acabuche, patecuche.

## **Glosario**

Proezas:	Hazañas, hechos increíbles.
Inmortalidad:	Que no muere nunca.
Desuso:	Que ya no se usa.
Ostentando:	Luciendo, exhibiendo.
Campaña:	Acción conjunta para lograr una meta, un propósito.
Menosprecio:	Desprecio, indiferencia, desdén.
Ternura:	Muy tierno, con mucho cariño.



### Ricardo Castrorivas

Poeta salvadoreño, oriundo de San Salvador y fundador del grupo literario Piedra y Siglo. En el jardín de su casa, cultiva maíz, poemas y cuentos para su nieta. Autodidacta en su decir, Ricardo fue seducido por la lectura gracias a los consejos de Claudia Lars cuando él trabajó como tipógrafo-linotipista, y a la guía de Roque Dalton, quien le instruyó a leer a los clásicos. Narrador de cuentos mágicos, oníricos y sociales, también es conocido como el autor del relato corto. En *Pajarerías*, Castrorivas fusiona su producción literaria más fresca con *Cuentos niños*, Premio Único en Narrativa Infantil en los Juegos Florales de Zacatecoluca, 2001.

## Pajarerías

Cipotas y cipotes del siglo XXI,  
gocen su presente edad de  
oro así como yo gocé la mía  
en mis años dorados. Como  
fui un cipote bien curioso,  
pronto descubrí lo bello y lo  
feo del vivir. Este precoz  
hallazgo me mantuvo siempre  
en un estado de asombro  
permanente, en completa  
embriaguez de infancia,  
prácticamente, en la luna.  
Ahora que ya tengo tres coras  
de edad, sigo siendo  
igualito al cipote de ayer.  
En este libro conocerán los  
vuelos de mi imaginación más  
niña y mi profundo amor por  
los tesoros culturales y  
sagrados de nuestra patria.  
¡Gocen, cipotes, su edad de  
oro así como yo gocé la mía!  
¡Hasta la poesía siempre!



ISBN 978-99923-0-250-7



9 789992 302507



SECRETARÍA DE CULTURA  
DE LA PRESIDENCIA

