



## El Trompo

El **trompo** es un juguete de madera llamado también **peonza, peón o piuca**. Tiene forma de pera, con un hierro en la parte más aguda, llamado púa, pico o rejo. En la parte opuesta suele tener otro remate metálico, o de la misma madera, que recibe el nombre de espiga. Para hacer bailar este juguete se sujeta una cuerda fina a la púa con una vuelta muy apretada, y se enrolla alrededor del trompo hasta llenar toda la parte cónica. El otro extremo de la cuerda se mantiene fijo entre los dedos. Las cuerdas se conocen en Chile con diferentes nombres: guaraca, sogá, soguilla, cochaillo, lienza.

Si se arroja el trompo con fuerza y técnica, y al mismo tiempo se tira de la cuerda, se le imprime un rápido movimiento rotatorio, que lo mantiene girando verticalmente en equilibrio. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos.

Existen también trompos mecánicos que se mueven por medio de resortes y otros producen al girar sonidos musicales.

El origen del trompo es más bien incierto pero ya es mencionado en los escritos de Virgilio en su obra "Eneida". Persio, poeta romano, decía que en su niñez tuvo mayor afición al trompo que a los estudios. Se han encontrado restos de trompos en las ruinas de Pompeya y Troya. En América es utilizado por los niños como una bonita entretenimiento, además de servir para hacer demostraciones de habilidad y destreza.

Los trompos antiguos eran fabricadas por los propios niños, con o sin ayuda de adultos, con madera de haya o encina, que tallaban toscamente, colocándolas finalmente un clavo de hierro sin cabeza como punta. Para evitar que la cuerda se escapase de la mano a la hora de lanzar, solía anudarse en el extremo un trozo de palo, una arandela o, lo que era más corriente, una moneda de dos reales, aprovechando su agujero para hacer el nudo. Las formas de jugar eran muy diversas. Básicamente se trataba siempre de arrojar la peonza mediante la cuerda y hacerla bailar.

Tradicionalmente los trompos eran hechos por artesanos y contruidos con madera de espino. En Chile se recuerda a José Marcos Ramírez, quien a su vez era fabricante de ataúdes. Se buscaba la madera más resistente para las duras pruebas a las que era expuesto este juguete.

Hoy la elaboración se ha industrializado y las maderas son más bien blandas, incapaces de durar en el "quiño", prueba que consiste en "herir" al trompo perdedor con la púa. Inicialmente en Chile, los trompos se hacían de madera de espino con el fin de que fueran muy resistentes para soportar los "quiños" o golpes que reciben de sus adversarios. Hoy se han masificado y su fabricación se hace con diferentes tipos de maderas y también se les ve de múltiples colores.





Algunas variaciones del juego son la prueba del círculo dibujado en el suelo. Uno de los participantes tiene que "tirarse" primero y quedar girando dentro del círculo. La idea es que el resto intente pegarle a ese trompo. Es sin número de competidores. Cuando el trompo termina de girar tiene que quedar fuera del círculo, uno no lo puede sacar. Debe salir sólo con los golpes o choques de los otros. En ese momento puede empezar a participar. Si el trompo bailando sale del círculo se puede tomar con la mano, donde debe seguir bailando., luego se lanza sobre los otros trompos. El juego no tiene fin.



El diseño del trompo también ha variado. Primeramente eran cónicos. Luego empezaron a fabricarse con otros estilos como el trompo "taguas", puntiagudos abajo y abiertos en la parte superior. Hay otros sin punta metálica, que solo bailan en la punta plástica o de madera y otros están hechos con el coquito de la palmera. Tradicionalmente su construcción ha sido de madera en sus diversas variedades, sin embargo se les encuentra fabricados en plástico de alta resistencia, aunque el uso es el mismo, la técnica igual y la diversión para las nuevas generaciones también, pero para los adultos o por lo menos aquellos que jugamos en los años sesentas antes de la aparición del trompo plástico, ya no es el trabajo artesanal que evoca las viejas costumbres de nuestro antepasados.

Otra de las tantas pruebas consiste en enredar la lienza en la púa del trompo. Luego al estirar la cuerda el trompo queda afirmado en ellas mientras sigue girando. Incluso se puede levantar una mano y el trompo descenderá por la cuerda. Se puede recoger a "lo copita".

Este método consiste en tomar al trompo con el dedo índice y medio, imitando una tijera. La idea es dejarlo que baile en la palma de la mano. Otra forma es pegarle y hacerlo saltar sobre la mano.

El juego tiene varios términos que pueden ir variando según el lugar y la época. Pero podemos referirnos al trompo "sedita", que es el que se queda dormido en la mano o al cucarro, trompo que emite un ruido similar al del telégrafo cuando baila, esto es porque tiene la punta chueca.

**"Para bailar me pongo la capa porque sin capa no puedo bailar, para bailar me quito la capa, porque sin capa no puedo bailar ¿Qué es?"**

