



IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

PONENCIAS Y COMUNICACIONES



EL JUEGO PRESENTE EN LA EDUCACIÓN

PEDRO J. LAVADO PARADINAS Y VÍCTOR MANUEL LACAMBRA GAMBAU
(COORDINADORES)

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS
Ponencias y comunicaciones

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS
Ponencias y comunicaciones

El juego presente en la educación

Albarracín, 26, 27 y 28 de noviembre 2010



**IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS.
Ponencias y comunicaciones**

Coordinan: Pedro J. Lavado Paradinas y Víctor Manuel Lacambra Gambau

Edita:

Comarca de la Sierra de Albarracín
c/ Catedral, 5
Albarracín (Teruel)

Imprime: Perruca, Industria Gráfica
I.S.B.N.: 978-84-694-4332-3
D.L.: TE -108- 2011

ÍNDICE:

| | |
|---|-----|
| Presentación <i>Benito Lacasa Frías</i> | 9 |
| Prólogo <i>Eustaquio Castellano Zapater</i> | 11 |
| La Oca, juego de apuestas, entretenimiento y recurso pedagógico <i>Roberto Lastra Muiña</i> | 13 |
| ¡A la mesa y a jugar! Un repaso a los juegos de mesa españoles <i>Gabino Busto Hevia</i> | 29 |
| El juego como recurso educativo en el Museo Pedagógico de Aragón <i>Munia Corcuera Pascual y Carmen Marches Pagador</i> | 45 |
| Tiempo de juegos y juegos para pasar el tiempo <i>Pedro J. Lavado Paradinas</i> | 53 |
| Zambombas y sonajas en el Cañaveral. Charla con instrumentos <i>José Moltó Díaz</i> | 75 |
| Los niños del siglo XXI <i>Encarna Torres Escuriola</i> | 87 |
| Linás de Marcuello: La creación de un centro museístico de la escuela rural <i>Rafael Jiménez Martínez</i> | 91 |
| Accesibilidad en el arte para personas con demencia. El MuBAM proyecto Alzheimer <i>Juan García Sandoval, Halldóra Arnardóttir y Carmen Antúnez Almagro</i> | 97 |
| Talleres de iniciación al juego en la Sierra de Albarracín: Evolución y proyectos <i>Cristina Yusta Rodrigo, Elisa Gómez Calvo y Ana Martínez González</i> | 105 |
| Al abrigo de tu museo <i>Caterina Burgos Capacci y Puy Segurado Cortés</i> | 113 |

| | |
|--|-----|
| El juego como recurso para las personas mayores | |
| <i>Antonia Ramón Ros</i> | 119 |
| Juegos tradicionales de la Sierra de Albarracín | |
| <i>Víctor Manuel Lacambra Gambau</i> | 123 |
| Materiales en los juegos infantiles | |
| <i>Raquel Lucas Recio</i> | 135 |

PRESENTACIÓN

Como Presidente de la Comarca de la Sierra de Albarracín, es un verdadero honor poder compartir con vosotros y vosotras el libro de las Actas de las IV as Jornadas Nacionales de Ludotecas que se llevaron a cabo en la ciudad de Albarracín los días 26, 27 y 28 de noviembre de 2010.

Gracias también a D. Eustaquio Castellano por hacer posible la realización de estas IV Jornadas Nacionales de Ludotecas y la excelente colaboración de dinamización cultural que se está llevando a cabo desde el Museo del Juguete en el ámbito territorial de la Comarca.

Sin más, agradecer a los ponentes su colaboración desinteresada para hacer posible esta publicación, y a los participantes su asistencia y aportaciones que hicieron posible la realización de estas Cuartas Jornadas Nacionales de Ludotecas.

D. Benito Lacasa Frías

Presidente de la Comarca de la Sierra de Albarracín

PRÓLOGO

Siempre resulta grato iniciar un prólogo expresando agradecimientos. En esta ocasión lo es doblemente para mí, pues lo hago en nombre del cargo que represento y como un asistente más a las jornadas.

Pese a que hemos adelantado en casi medio año la realización de las V Jornadas Nacionales de Ludotecas, se ha conseguido tener publicadas las anteriores ponencias y comunicaciones y esta vez sí que hay que felicitar a todos por su pronta colaboración, que deseo no falte en próximas celebraciones.

Para finalizar, destacar el interés y la ayuda que presta a la celebración de nuestras Jornadas D. Benito Lacasa Frías, como Presidente de la Comarca de la Sierra de Albarracín, agradecimiento extensivo a todos sus componentes.

Gracias a todos.

D. Eustaquio Castellano Zapater

Presidente de la Fundación Eustaquio Castellano y
Director del Museo de Juguetes de Albarracín

La oca, juego de apuestas, entretenimiento y recurso pedagógico

ROBERTO LASTRA MUIÑA

Resumen/Abstract

Esta ponencia es fruto de una investigación acerca del Juego de la Oca, en la que se indaga acerca de sus orígenes culturales, sobre la conexión entre los arcanos recogidos en el juego (la muerte, el puente, el pozo, la cárcel, la oca...) con los mitos universales y la relación de éstos con el proceso vital. El ponente sostiene la tesis de que se trata de un juego iniciático -de ahí su propagación internacional y su permanencia a lo largo de la historia- que recoge el simbolismo de la vida en todas sus etapas (infancia, juventud, madurez y senectud). Busca la interpretación de sus arcanos, desde la perspectiva de diferentes culturas y a lo largo de la historia, subrayando la evolución de su finalidad: desde su consideración como juego de apuestas hasta convertirse en un juego pedagógico y, actualmente, infantil.

El ponente subraya la conexión entre el proceso vital del juego y la búsqueda personal del sentido de la vida.

INTRODUCCIÓN

El Diccionario de la Real Academia del Lengua española nos dice que oca viene del latín vulgar "auca", femenino, ganso, ave, ánsar. Como segunda acepción recoge: "Juego que consiste en una serie de 63 casillas, ordenadas en espiral, pintadas sobre un cartón o tabla. Estas casillas, representan objetos diversos: cada nueve, desde el uno, representa un ganso u oca, y algunas de ellas ríos, pozos y otros puntos de azar: los dados deciden la suerte".

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Me gustaría mostrar, a través de tres tableros históricos españoles, que este juego, además de haber sido un juego de apuestas es un entretenimiento y un recurso pedagógico con amplias posibilidades de adaptación a finalidades lúdicas y pedagógicas.

1. LA OCA: POCOS DATOS HISTÓRICOS Y MUCHAS TEORIAS

Las huellas literarias nos dan noticias de que Francisco de Médicis (Florencia 1574 - id. 1587), gran duque de Toscana, ofrendó a su "católica majestad" Felipe II (Valladolid 1527 - El Escorial 1598) un Juego de la Oca. Tanto el rey como la corte debieron de quedarse fascinados ante los súbitos cambios de fortuna que proporcionaba la espiral del tablero, de modo que su práctica se extendió rápidamente a otros países de Europa. (Cf. PIETRO CARRERA, *Il gioco de gli scacchi*, I,1, in Militello per Giouanni de' Rossi de Trento, 1617, 25).

El tablero más antiguo que conocemos, de momento, es una xilografía veneciana de 1580, "Il novo gioco de l'oca", (se encuentra *Civica Raccolta delle Stampe A. Bertarelli de Milán*, reproducido en *Il Gioco dell'Oca nei tempi*, Centrooffset Edizioni, Mirano, Venecia 2001, pág. 45).

Este juego fue reconocido oficialmente en Inglaterra, el 16 de junio de 1597, momento en que fue inscrito en el registro del Stationer's Company, asociación comercial del gremio de vendedores de libros, iluminadores y encuadernadores, por John Wolfe, como "The New and Most Pleasant Game of de Goose" ("El Nuevo y divertido juego de la oca") (Cf. JOSEP M^a VILLÁ SOLANES, *El enigma del juego de la Oca*, Ediciones Atlantis, Aranjuez, Madrid), 2008, 16).

TEORÍAS SOBRE LOS ANTECEDENTES DE LA OCA

Antecedente: GRECIA

RAFAEL ALARCÓN en *A la sombra de los templarios. Los Enigmas de la España Mágica*, (Ediciones Martínez Roca, 1998, 5ª edición, 78):

"Rastreado en los orígenes del juego y más concretamente en su legendaria procedencia griega, no podemos pasar por alto un objeto que podría ser el más



El disco de Faistós (Creta)

antiguo tablero conocido para el juego de la Oca, nos referimos al llamado "Disco de Phaistos".

El disco de Faistós (o Phaistos, o Festos), descubierto en 1908 en las excavaciones de un recinto situado en el ala noroeste del palacio de Faistós. (...) Se datación el disco en el Minoico Medio III, entre 1700 y 1580; en la actualidad, se encuentra en el Museo Arqueológico de Heraklion (o Iráklion), capital de Creta, Grecia.

Realizado en terracota, de 16 cm. de diámetro, está decorado en sus dos caras. El texto se dispone en espiral y su orden, de dentro afuera o viceversa, se desconoce. Los signos jeroglíficos forman grupos, divididos por líneas incisas. Aún no se ha logrado descifrar.

Antecedente: EGIPTO

CHRISTIANE DESROCHES-NOBLECOURT, "Las artes de metamorfosis o artes aplicadas" en CYRIL ALFRED y otros, *Los tiempos de las pirámides. De la Prehistoria a los hicsos 1560 a. de C.*, Aguilar Ediciones, Colección El Universo de las formas, Madrid 1978, 262.265:

"El juego favorito era el senet, con dos jugadores avanzando sus peones, diferenciados por su figura, en una especie de tablero de damas con incisiones en treinta casillas.

(...) Una variante de ese juego, y sin duda su modalidad más primitiva, es la de la "serpiente", perpetuado hasta nuestros días en los países anglosajones con ese nombre. Pasó al Occidente mediterráneo bajo la forma de "juego de la oca".



El Juego de la Serpiente (Grecia)

Antecedente: ASCENSIÓN DEL CHAMÁN AL CIELO

JEAN SERVIER, "La escala celeste" en *El hombre y lo invisible*, Monte Avila Editores, Caracas (Venezuela) 1970, 177:

"Muchos de estos elementos, sin embargo, nos son familiares. El vuelo de la oca que se eleva en espiral con su caballero a través de los peligros de lo Invisible dio nacimiento al juego de la oca de nuestra infancia. Cada nueva casas -el número de los cielos accesibles al hombre- la oca da al jugador el refuerzo de su ayuda".

Antecedente: CHINA, EL JUEGO CHINO DE LA PROMOCIÓN DEL MANDARÍN

ALAN WYKES, *El juego*, Luis de Caralt, Editor, Barcelona 1968: Capítulo 6 Siete, once:

“Sing kun t’o, Juego de Promoción de Mandarines... Se juega sobre un gran trozo rectangular de papel o seda dividido a lo largo de uno de los bordes mayores en ocho encabezamientos, bajo los cuales se han anotado diversos nombramientos de servicios civiles. Los jugadores mueven fichas de colores, según los que marquen cuatro dados, hacia arriba o hacia abajo, según los grados de la promoción.

Hay varias versiones japonesas del juego, conocidas también como sugoroku (palabra que significa “dobles seis” y aplicada a cualquier juego en el que el éxito del jugador dependa de que saque un número más alto que el de su oponente). Tales versiones se juegan indistintamente en tableros de papel, de madera o cajas con compartimentos; los grados de progresos a través de los cuales se mueven sus fichas los jugadores son a veces simbólicos (de la noche al día, a través de los ríos del tiempo, y a través de obstáculos representados por vigilantes “ojos” blancos y negros), a veces profesionales (como en el juego chino), otras dinásticos (cuando los jugadores confían en los dados para que les acerquen a las familias dinásticamente “correctas”), y otros topográficos (en las que las casillas simulan un viaje con todos los azares de precipicios, torbellinos y cosas parecidas, al igual que en el juego de “La Oca” español).”

Antecedente: ESPAÑA, ALELUYAS Y AUCAS

CARMEN BRAVO-VILLASANTE, “Aleluyas y ‘aucas’”. “Auge de las aleluya y...”, *Historia de la literatura infantil española*, Editorial Escuela Española, Madrid 1979, 46-48.68.

“La aleluyas que han pervivido hasta nuestros días, en su origen fueron estampitas con motivos religiosos, cada uno de las cuales llevaba impresa la palabra aleluya. Las arrojaba el celebrante al pueblo el día de Sábado Santo. Por extensión se llamó aleluya al pliego impreso con el conjunto de estampas o grabados, que solían llevar debajo un dístico, redondilla o frase corta. (46).

Las aleluyas se extienden alegremente a lo largo del siglo XVIII, sobre todo, en la segunda mitad. Aleluyas de San Isidro,... de la vida de Santa Teresa, de majos, de soldados, de toros, del mundo al revés... (47) (...)

(...) Según el erudito y completísimo estudio de GAYANO LLUCH, (Aucología valenciana, Valencia 1942), la auca tiene un origen pagano, y al parecer se deriva de los juegos, en los que cada viñeta llevaba un terceto. Así se ve en el Libro de juego de las suertes, de Spontino, de 1515 (Valencia).

La primera auca fue la de Los oficios, aparecida en 1578, y la de Los lochs d’infanteça (1674), donde se ve el juego de la oca, que es el que da el nombre al auca valenciana. Tanto este juego como el de los redolines (“auca dels redolins), como el de la perinola y el de la lotería fueron los antecedentes del auca.”

TEORÍAS SOBRE EL ORIGEN DEL JUEGO DE LA OCA

Origen: GRECIA

LOUIS CHARPENTIER, "¿Quieren ustedes jugar al juego de la oca?" en *Los gigantes y el misterio de los orígenes*, Plaza & Janés Editores, colección Otros mundos, Barcelona 1971, 166:

"Palamedes es uno de los tres hijos de Nauplio y Clímene, hija de Catreo. Rey de Eubea. Figura entre los discípulos atribuidos al centauro Quirón. (...) Palamedes participó en la guerra de Troya; según una leyenda, durante el asedio de Troya los guerreros griegos se aburrían y para remediarlo Palamedes inventó varios juegos, entre ellos el Juego de la Oca. Palamedes, en cierto sentido, el "palmeado", es decir, el que ha hecho su "juego de la oca", el que ha efectuado "son tour", el que sabe lo que tenía que aprender. Para él es la palma."

JOAN AMADES, *El juego de la oca / El joc de l'oca* (en castellano) en *Bibliofilia*, T. III, (1950), 41-53.

"Antiquísimo es el juego de la oca y ya era popular en la Grecia Clásica, de donde se extendió por los pueblos mediterráneos y de ellos al resto de Europa. Los griegos lo practicaban como juego de azar y de asueto, derivado de otro juego o procedimiento mántico empleado para escudriñar el porvenir, calificado de alectriomancia (o alectomancia). Para este sistema adivinatorio se trazaba al suelo una figura con veinticuatro casillas correspondientes a las veinticuatro letras del alfabeto griego de entonces. En el centro del trazado, que era circular, había un punto neutro en el cual soltaban un gallo que rondaba por el encasillado a fin de comerse los granos. Se fijaban atentamente en el orden de las letras de las casillas en que el pollo picaba y con ellas trataban de formar frases que eran interpretadas como respuesta a las preguntas que hacían al oráculo, representado en este caso por el gallo."

Hizo evolucionar el curso del tiempo la alectomancia y la convirtió de una práctica cabalística y casi sagrada en un juego adivinatorio que para los antiguos eran patrimonio exclusivo de los sacerdotes e iniciados. Algunos sistemas adivinatorios degeneraron hasta convertirse en juego infantil."

El juego de la oca había sido un pasatiempo a pleno aire. Se trazaba una figura en el suelo con varias casillas. El trazado se hacía sobre mosaico, obra de albañil o de jardinería. No hemos hallado el más mínimo rastro de este juego entre nosotros, practicado en el suelo. En el centro del trazado se situaba una oca que fue sucedánea del gallo, preferida a este porque no es tan ligera ni azorada como el pollo. El dirigente del juego, sirviéndose de procedimientos diversos, inducía a la bestia a pasearse por encima del trazado, y, según lo hacía, los jugadores ganaban o perdían puntos. El juego evolucionó hasta convertirse de un pasatiempo de plaza y al aire libre, en un juego casero y sedentario, y el trazado fue trasladado del suelo a una estampa. Esta simplificación no hacía posible la utilización de una verdadera oca para conducir y determinar el juego, y se la sustituyó por los dados, que marcan los puntos."

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Desde los griegos hasta hoy, ha evolucionado notablemente este juego en cuanto su sistema funcional. Entonces se trataba de ganar puntos induciendo a la oca a caminar indeterminadamente por encima del campo de juego. Hoy día el juego representa una carrera de obstáculos. Los obstáculos dificultan el progreso en el camino hacia el objetivo."

Musée du Jouet en Poissy: (Le jeu de l'oie au musée du jouet, Catalogue, Ville de Poissy 2000):

"Los franceses lo conocen como el "Juego de la Oca renovado de los griegos". No conocemos el antecedente griego que da origen al juego; es probable que la espiral en la que se inscriben los demás arcanos se inspire en el mito victorioso de Teseo que entra en el laberinto, vence al Minotauro y sale victorioso".

Origen: ALEMANIA

"Oca" en Enciclopedia Universal Ilustrada Europea-Americana, Tomo XXXIV, España Calpe, Madrid 1964, 481-482.

"Parece que el Juego de la Oca fue inventado por los alemanes a finales de la Edad Media. Creen algunos autores que los antiguos propagandistas de las primeras Biblias impresas en Alemania en lengua vulgar y sin notas, fueron quienes difundieron por toda Europa los cuadrados iluminados o jardines de la Oca, que vendían a los ciudadanos como una especie de renacimiento de un antiguo juego de la Grecia clásica. Poco a poco este jardín fue obligado complemento de todo mobiliario, rico o pobre, y se jugó a la Oca durante varios siglos."

Origen: FLORENCIA (Italia)

LUIS BETTONICA, "El noble juego de la oca y el parchís" en Toyca. Revista internacional de juguetes, juegos y deportes, 2, Marzo/Abril 1975, 51.

"Se inventó hacia finales del siglo XVI, precisamente en 1580, según los eruditos más meticulosos, en los tiempos de Francisco de Médicis."

Origen: CATALUÑA

J. LAPOULIDE, "Oca" en Diccionario gráfico de Arte y Oficios artísticos, Tomo IV (L-ZUL), José Montesó, Editor, Barcelona/ Buenos Aires, 1963, 4ª edición, ampliada y revisada, 91.

"Se cree que este juego tuvo su origen en Cataluña e introducido en Roma en el s. XVII, siendo posteriormente prohibido por el Pontífice, por haber producido la ruina de muchos."

2.- LA OCA, UN JUEGO DE APUESTAS: JUEGO DE LA OCA DE LA 2ª MITAD DEL SIGLO XVIII

En dicho tablero (Ilustración 3 - en el Museo Nazionale delle Arti e tradizione popolari, Roma, IV, 7, 3, 7792, reproducido en Remondini, un editore del settecento,

Electa, Milano 1990, pág. 211), se encuentra estampada una “DECLARACIÓN DEL JUEGO” que transcribimos a castellano actual:



Juego de la oca de la 2ª mitad del siglo XVIII

(En un bote se colocan las monedas que se apuestas y los pagos por las sucesivas penalizaciones).

(Se juega con dos dados).

El que saca un 6 y 3 va al número 26 (aparecen dibujados dos dados) y si saca un 5 y 4 al num. 53 (aparecen dibujados dos dados).

El que llegue a una **Oca** (casillas 5, 9, 14,18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 aparecen dibujadas ocas en diversas posturas: de pie, mirando para la izquierda, mirando para la derecha, nadando, caminando por tierra) cuenta de nuevo desde allí los mismos puntos; y si cae en otra oca, haga lo mismo, hasta llegar donde no la haya.

El que empezando a jugar sacase 6 puntos, (aparece dibujado un puente) mete otro cuarto o real como al principio y va al num. 12.

El que cayese en el I num. 19, que es la **Hostería**, (aparece dibujada una posada) pone otro tanto y permanece en ella, hasta que tiren dos veces, y luego juega su vez.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

El que va al num. 31, que es el **Pozo** (aparece dibujado un pozo), remata la postura, y se está hasta que otro le saque, y vuelve el al sitio de que le sacó, y el que acaba de caer, se queda en el pozo y hasta que otro le saque.

El que va al num. 42, que es el **Labyrinto** (aparece dibujado un laberinto circular) pone el mínimo y vuelve al n. 39.

El que va al num. 52, que es la **Carcel** (aparece dibujada una torre), paga lo dicho y se está en ella hasta que otro le saque.

En que va al num. 58, que es la **Muerte** (aparece dibujado un esqueleto con una guadaña), pone lo mínimo, y vuelve a jugar de nuevo desde la casilla 1.

El que yendo jugando llegara al num donde otro estuviere, le saca y el sacado vuelve al n. del que le sacó.

El que pasa del num. 63 vuelve otros tantos puntos atrás como echó demás y se llegase a Oca vuelve atrás hasta donde no la ——— siempre otros tantos como echó.

Y si acabó va la Muerte, Cárcel, Laberinto, Pozo, Hosterleía o Puente, se entiende lo dicho. El que llegare a 63 puntos cabales, gana el bote.

La oca fue un **juego de apuestas prohibido**, según encontramos en diversas recopilaciones de leyes:

+ JOSEPH BERNÍ, *Práctica Criminal con nota de los delitos, sus penas, prefunciones, y circunstancias que los agravan y disminuyen y ritual para Juzgar, acriminar y defender en los Tribunales Reales de España y en los particulares de Residencia*, Valencia 1749, (Edición facsímil, Editorial Civitas, Madrid 1995) - Libro I, cap. XXXVIII JUEGOS:

Tenemos en el Derecho el *tit. 7 lib. 8 recop.* que impone varias penas a los que juegan prohibidos juegos, ya perdiendose el dinero del juego; ya que no valgan deudas que dimanen del juego; ya con multas, y destierros, &c. y sin embargo, en algunos Lugares ay **Aucas**, *rifas*, *dados*, *carteta*, *zacanete*, *topeton*, *embites*; y por remate, *Tabas*: muchos que deven poner remedio, ó hacen el sordo, ó no lo saben; y yo callo, pues no me importa, y solamente por caridad, dire: Que es lastima, que hombres menesterosos jueguen por divertimento lo que no tienen; y que hombres poderosos jueguem muchos caudales, con el *posse* de la fuerte, y no pongan un real en la dicha de conseguir la Gloria, a faber: socorriendo à la pobre viuda, à la expuesta doncella, al pobre enfero, al pariente mendigo, y al proximo necefsitado.

+ Ley XV D. Carlos III en San Lorenzo por pragm. de 6 de Octubre de 1771. Prohibición de juegos de envite, suerte y azar conforme á lo dispuesto en las precedentes leyes, con declaración del modo de jugar los permitidos:

1. Prohibo, que las personas estantes en estos reynos, de quaquier calidad y condicion que sean, jueguen, tengan o permitan en sus casa los juegos de banca ó faraon, baceta, carteta, banca fallida, sacanete, parar, treinta y una envidada, ni otros qualesquiera de nappes que sean de suerte y azar, ó que se jueguen á envite, aunque

sean de otra clase, y no vayan aquí especificados; como también los juegos de birbis, **oca ó auca**, dados, tablas, azares y chuecas, bolillo, trompico, palo o instrumento de hueso, madera ó metal, ó de otra manera alguna que tenga encuentros, azares ó reparos; como también el de taba, cubiletes, dedales, nueces, correguela, descarga la burra, y otros qualesquiera de suerte y azar, aunque no vayan señalados con sus propios nombres.

En *Novísima Recopilación de las leyes de España*, mandada formar por el Señor Don Carlos IV, Tomo V (libros X,XI y XII), Edición Area de Programación Editorial del Boletín Oficial del Estado, Madrid 1992.

La oca, juego de apuestas camuflado:

RAFAEL GAYANO LLUCH, "Cronología valenciana del 'juego de la oca' y sus variantes" en *Aucologia Valenciana*, Biblioteca Valenciana de Divulgación Histórica, Valencia 1942:



La oca, juego de apuestas

" 1725- Juego de la Oca que, basado en la ornamentación heráldica del Aula Capítular del Convento de Santo Domingo, corrió impreso por el año que se indica:

EXPLICACIÓN: La ornamentación heráldica del Aula Capítular del convento de Santo Domingo sirvió, en tiempo de proscripción de este juego, para ejercer, sobre el dibujo de la copia de ella, y a manera de tablero, el pernicioso vicio del Dau al açar.

Como se verá en la copia que obra en nuestro poder, la figura son 17, las cuales responden a la heráldica que circunda la expresada Aula Capítular a las que se les aplicó un número correlativo. La partida se iniciaba por el núm. 1 y se contaba según los puntos que marcaba un dado en plano superior. (...) Si en el transcurso del juego coincidía en el mismo escudo con otro jugador, se mataba a éste, y retrocedía el matado al punto inicial del juego. Si a partir del 6 se caía en el 7, se decía: Aragón, y

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

se pasaba al 12; si se caía en el 8, era Pozo, se pagaba Ganxo (un tanto el medio) y se retrocedía al 6; si se caía en el 9, se volaba a Peres, se comía una (un tanto del medio) y se quedaba en el 10; si se caía en el 10, se comían dos peras (dos tantos) y se pasaba al 11; si se caía en el 11, se decía: Doble vòl, y se pasaba al 13; si se caía en el 12, se quedaba en el 12; si se caía en el 13, se pasaba al 14; si se caía en el 14, se quedaba en el 14; si se caía en el 15, se pasaba al 16; si se caía en el 16, se quedaba en el 16, y se caía en el 17, se ganaba la Partida. Para entrar en al Gloria, que era el 17, era preciso de que se acertase con puntos exactos, retrocediendo tantos blasones como puntos sobrasen de su arranque último. (...) Y al llegar a ésta, retiraba la puesta que en ella había.

Como se verá, este juego era idéntico al de la Oca y no tenía otro mérito que el aprovecharse del plan de sus escudos para burlar la ley y seguir distrayéndose de espaldas a la justicia que era inexorable, en aquella época, con el vicio y la perversión."

3.- LA OCA, UN ENTRETENIMIENTO DE LA CORTE

Edición de Marco Méndez Filesi. Instrucciones.

<http://www.scribd.com/doc/27852995/Filosofia-Cortesana-Moralizada>

<http://www.mmfilesi.com/index.php?identificador=06musgomaquia#2>

Tablero (de 1588, del Museo Británico):

<http://www.flickr.com/photos/bibliodyssey/3037599127/>

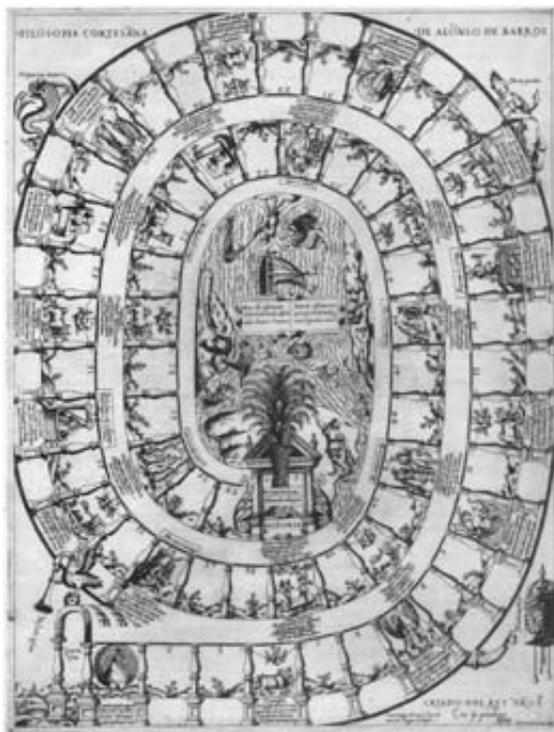
"En 1587, Alonso de Barros publicó un juego que llevaba por título Filosofía cortesana moralizada. Era una especie de juego de la oca, pero adaptado a la visión de la corte como un hervidero de intrigas y mezquindades. Las casillas especiales hacían referencia a los vericuetos de la corte y la manera de pasarlos con menor dificultad, la cual, en palabras de Barros, consistía en emplear liberalidad, adulación, diligencia y trabajo. (...) Si bien es cierto que la corte es un laberinto lleno de peligros, en el que un giro de Fortuna nos puede enviar al punto de partida, también es verdad, según Barros, que mediante el trabajo se puede salir adelante e, incluso, coronar la cima de las esperanzas cortesanas, la palma del éxito.

El tablero (...) constaba de 63 «casas», es decir, casillas, «que son los años de la vida». "

Reglas – Filosofía Cortesana.

Al principio de cada partida cada jugador ponía una cantidad de dinero estipulado de antemano -la "polla"- así, a medida que transcurría el juego, los jugadores podían ganar parte del dinero acumulado o bien tener que ir añadiendo más. El primero en alcanzar **la casilla 63, la Palma del éxito**, se llevaba la banca. Sin embargo, al igual que el Juego de la Oca, este juego cortesano poseía también casillas especiales:

Casilla 15. PASO DE LA ESPERANZA: Te conducía a la **casilla 26, del Privado**, pero había



Filosofía cortesana (1587) de ALONSO DE BARROS

que pagar dos tantos a la banca, uno "por la buena esperanza que se le ofrece" y otro "por el favor que le espera". Si casilla del Privado ya estaba ocupada por una ficha, ésta se quita y se pone en la posición desde la que salió la recién llegada antes de caer en esta casilla de la esperanza.

Casilla 28. AZAR: *"Si no hay dicha en negociar, la suerte se vuelve azar"*. Es receptora de la casilla 36, ¿qué dirán?

Casilla 32. POZO DEL OLVIDO: *"El ingrato echa en olvido, cuanto bien ha recibido"*. El jugador que cae en el pozo del olvido pierde una mano de los demás y dos más a la banca, para pagar las sogas con que sacarle de ahí.

Casilla 36. ¿QUÉ DIRÁN? *"El que sirve al ¿qué dirán?, tome el pago que le dan"*. Al caer en esta casilla se retrocede **ue le dan**". Al caer en esta casilla se retrocede hasta la 28.

Casilla 46. MUERTE DEL VALEDOR: *"El hombre que en hombres fía, queda cual ciego El hombre que en hombres fía, queda cual ciego sin guía"*. Te lleva de nuevo al punto de partida.



Casilla 60. POBREZA. *“Pobreza seca el humor, de la raíz del favor”*. Se vuelve “Pobreza seca el humor, de la raíz del favor”. Se vuelve a la casilla 53, pero todos los jugadores le dan una limosna.

Casilla 63. PALMA DEL ÉXITO: Para entrar en esta casilla se debía de tener una tirada exacta. En caso de que se sacara una tirada mayor, había que retroceder los puntos sobrantes pagando un tanto a la banca por cada uno de ellos, salvo que el rebote conduzca a la casilla de pobreza. *Dentro de esta casilla, una p de pobreza*. Dentro de esta casilla, una palmera en cuyo tronco estaba escrito *“Ni lo mucho, ni lo poco”*. Además, sujetándose a las ramas de la palmera en una isla estaba un hombre tratando de alzarse. A su lado quizás se encontrase un pez, otro símbolo de su triunfo, y el lema que lo acompañaba era: *“Nunca subirá gran cuesta, quien mirare lo que cuesta”*. Por último, un mar llamado Sufrimiento con una tercera locución moral: *“Quien pretende ha de sufrir, como quien nace morir”*.

4.- LA OCA, UN JUEGO PEDAGÓGICO: *LOS JUEGOS DE LA FORTIFICACIÓN (1752)* DE PABLO MINGUET E IROL

Existe un ejemplar en la Biblioteca Nacional de Madrid (inventario 18638) y una edición facsímil de Tesitex de Salamanca – Biblioteca Nacional 1994, con prólogo de Fernando R. de la Flor:



Los juegos de la fortificación

"(...) Los Juegos de la fortificación se sitúan al final de una larga tradición en donde las imágenes lúdicas contribuyen a poner en pie conceptos, enseñanzas, modelos y sistemas reducidos por una estrategia de la simulación.

(...) es un grabado pedagógico (...) un panel de juego. Siendo susceptible, también de ser fragmentado en una baraja o de descomponerse en lo que serían las fichas para un diccionario de la fortificación, sirve, incluso, de lámina explicativa a un farragoso texto teórico (...) cómo un fichero informativo acerca de lo que era en su tiempo una importante empresa del estado borbónico: la reconstrucción de todo el sistema defensivo español.

(...) 1752 coincide en el tiempo con el periodo de auge en la construcción de una serie de grandes fortalezas que sirven entonces para la defensa periférica de una soberanía como la española, amenazada ya en diversos frentes; así las imágenes de la baraja nos remitirán a construcciones emblemáticas de la Corona por aquel entonces, tal que el Fuerte de San Fernando en Figueras, la articulación defensiva de las costas gallegas, las obras de la Bahía de Cádiz o lo que fue la potenciación de la línea defensiva de la llamada Frontera de Castillas con el reino de Portugal".

Reglas - Juegos de la Fortificación

Se puede jugar al juego que suelen llamar de la Oca y en lugar de dados se tomará un Baraja regular que tenga los 8 y 9. A las sotas se les dará el valor de 10 puntos, a los Caballos, 11 y a los Reyes, 12; se barajan bien y se dará un naipe a cada uno, y observando las reglas del juego se empezará por el primer número hasta el 49.

Quien echare un 7 de primera mano, se pondrá al Pentágono, nº 14.

Quien fuere en algún Rey, vuelva otros tantos puntos de los que ha hecho.

Quien fuere a la falsabraga, número 18, se quedará hasta que cada uno juegue una vez más.

Quien entrare en el Puerto de Mar, número 26, paga uno y se queda hasta que otro le saque, y se irá al puesto del otro.

Quien fuere a la Plaza de armas, número 35, paga uno y vuelve atrás, al núm. 30.

Quien fuere al Herse y Organos, número 39, hará retirar a todos de dos números.

Quien fuere al Arsenal, número 45, volverá a empezar al principio.

Quien llegar al número 49 justo, gana la moneda y se empieza el Juego de nuevo, y gana la mano.

5.- LA OCA, UN SIN FIN DE ADAPTACIONES

Un itinerario en espiral..., unas pruebas que hay que superar..., unos arcanos que favorecen o dificultan el avance hacia la meta..., unas casillas para ilustrar... hace que la oca sea un soporte ideal para adaptarla como recurso lúdico o pedagógico.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

En la exposición temporal sobre tableros de oca en el Museo de Juguetes de Albaracín, inaugurada el 26 de noviembre de 2010, se puede encontrar algunos ejemplos:



Exposición de juegos de la Oca en Albaracín



BIBLIOGRAFÍA

LILLO, F y NIETO, J (1994): *De Rómulo a Remo. El juego de la cultura clásica*. Cartón doblado en cuatro. 44 x 44 cm. Colores. Ediciones Clásicas.

- *El juego de Juan de la Cruz*. Cartón doblado en dos. 29,50 x 29,50. Juego ideado por el Centro Internacional de Estudios Místicos. Ávila 2005.

MARIANO, Cristina y GARCÍA, Guillermo (ilustraciones) (2004):- *Oca Quijotesca*, Cartón 40 x 30 cm. Colores. Centro Profesores y Recursos de Cuenca.

SILVA, Kiko da (2007): *"El cayuco de la Oca"* en Juegos Desunidos. Cartón doblado en cuatro. 35 x 35 cm. Colores. Revista *El Jueves*, nº 1585.

- *"El juego del bosque"*. ("De Fidel a Fidel y salto porque me lo manda él..." Firma: JOR. Cartón doblado en dos. 42 x 29,50 cm. Colores. 1985.

- *"Te voy a contar lo que es el Sida"*. Ilustraciones de ANA CAPITAINÉ - 1991. Cartón doblado en dos. 42 x 21 cm. Colores. Comunidad de Madrid. Consejería de Salud y Salud y Sida.

- *"La oca consumidora"*. Cartón doblado en dos. 29 x 21 cm. Cuadernillo del Ayuntamiento Zamora. Concejalía de Asuntos Sociales, Sanidad y Consumo.

VICENTE, Enrique de y ATIENZA, Juan G *"El juego iniciático de La Oca"*. Revista *Año Cero*, año XI - nº 06-119, 58-63. 42 x 28,50 cm. Colores.

- *El juego de la oca de Jeronimus Bosch*, Diseño J. ROMAGOSA. Cartón duro doblado en dos. 46,50 x 51,50 cm. Colores. Aldeasa by Museum Museo. 2001.

- *Juego de la oca de los Amantes de Teruel*. Ilustraciones: RAQUEL ESTÉBAN, JUAN IRANZO. Turismo de Aragón. Papel sobre cartón duro doblado en dos. 45 x 45 cm. Colores. Fundación Bodas de Isabel. 2007.

- *De oca a oca y leo porque me toca*. Diseño: JR. CASAS. Papel. 40 x 40 cm. Animación de verano 2010. Biblioteca Municipal Peñaranda de Bracamonte –

- *El juego de la ola. De ola en ola y tiro porque me mola (Bienvenido a Planeta Gijón)*. Diseño: LOMBARDÍA DE LILLO / Grupo Publicidad. Cartón duro doblado en dos. 32 x 32 cm. Ayuntamiento de Gijón. 2001.

¡A la mesa y a jugar! Un repaso a los juegos de mesa españoles

GABINO BUSTO HEVIA

HISTORIADOR DEL ARTE Y ESCRITOR

Esta ponencia recoge un repaso de los más destacados juegos de mesa españoles fabricados industrialmente desde fines del siglo XIX hasta la década de 1970. El ponente clasifica los juegos en cuatro grupos: azar, estrategia, habilidad y conocimiento y, de acuerdo al criterio de las competencias que pretendían desarrollar, los adscribe a las tres grandes dimensiones formativas conocidas: el “saber ser”, el “saber hacer” y el “saber”.

A través de estos juegos, que fueron catalizadores y agentes de la cultura de su tiempo, se suscita una reflexión crítica acerca de la carga axiológica que desprendieron en el mundo infantil.

INTRODUCCIÓN

Como muchos de los españoles de mi generación recordarán, uno de los avisos rutinarios e inclementes de nuestra infancia “desarrollista”, con toda suerte de variantes, fue aquel de “¡A la mesa y a comer!”. Este anuncio, por regla general altísimo e imperioso, ayudaba a padres o tutores a cumplir con la responsabilidad de nutrirnos a la vez que intentaban inculcarnos algunos hábitos de orden, salud y convivencia. Pero el “¡A la mesa y a comer!”, como también se recordará, no siempre era bien recibido por nosotros, flamante y algo mimada puericia de las aristocracias obreras o las extendidas clases medias de las décadas de 1960 y 1970, dado que la orden, las más de las veces, interrumpía abruptamente placenteras sesiones de juegos o lecturas, y apuntaba, en paralelo, a la desagradable posibilidad de enfrentar nuestros cada vez más consentidos y caprichosos paladares a un menú fóbico o a un repelente plato.

De modo que una vez atendido el diario y obligado cumplimiento de la nutrición, retirados vajilla y mantel; limpiada la mesa y dispuesta para otras funciones ajenas a

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

lo estrictamente digestivo, uno esperaba oír con estruendo que hiciera temblar los cimientos de la vivienda, un nuevo y libérrimo grito parental, mucho más enfático y dominante que el bramado antes del ágape, si cabe: el deleitable grito de “¡A la mesa y a jugar!”. Como esta llamada no alcanzó en ningún hogar, ni por asomo, la fuerza y frecuencia de la otra, quisiera desquitarme yo aquí ahora y abrir mi ponencia con un pleno y sonoro “¡A la mesa y a jugar!”.

Meses antes de la fijación definitiva de este título recibí el aviso de Eustaquio Castellano, factótum de estas Jornadas Nacionales de Ludotecas, invitándome a participar en dicho foro. Fue entonces cuando pensé que un repaso a los principales juegos de mesa o sobremesa españoles, bajo una combinación de perspectivas históricas e intrahistóricas, podría ser asunto de cierta pertinencia e interés. De manera que he preparado una apretada presentación de estos juegos de fabricación industrializada, ello desde finales del siglo XIX hasta los años 1970, con la pretensión de enriquecer, en la medida de mis alcances, este encuentro entre profesionales y amantes del juego y el juguete.

Si la expresión “juegos de mesa” alude al imprescindible espacio que se precisa para este tipo de actividades, esto es, la mesa o soporte similar, la locución “juegos de sobremesa” apunta a uno de los tiempos más propicios para ejercerla, cual es el que acontece en las tertulias o veladas posteriores a las comidas, meriendas o cenas.

No debe pasarse por alto que la alborada de estos materiales, de origen industrial, coincide en España, por una parte, con notables desarrollos urbanos; y por otra, con una preocupación por incentivar algunas mejoras educativas que salieran al paso de las exigencias formativas concomitantes a los avances de la industrialización.

Sobra decir que algunos de estos juegos, llamados asimismo sedentarios, tienen antiguos antecedentes y funcionaron también de manera tradicional, generación tras generación, en las comunidades de sesgo artesanal.

He clasificado los juegos en cuatro grandes grupos: 1. Juegos de azar, 2. Juegos de estrategia, 3. Juegos de habilidad y 4. Juegos de conocimiento.

1- JUEGOS DE AZAR

Los juegos de azar, también llamados de suerte, conforman, junto a los de estrategia, los juegos de mesa por excelencia. Reciben usualmente los citados nombres porque el resultado no depende de la astucia, habilidad o talento de los jugadores, sino del acaso. Se los conoce de igual manera como juegos recreativos, familiares, de salón, de sociedad o participación. Estas denominaciones hablan por sí mismas de las funciones y contextos intrínsecos a esta amplia tipología, destinada a todas las personas, sin límite de edad. Recordaré, dicho sea de paso, que los creadores surrealistas, como no podía ser de otra manera, dado su culto al azar, encontraron en este ámbito una gran fuente de inspiración para sus actos y obras.

Característica de estos juegos es que consisten en ejercicios sometidos a reglas, lo

que facilita la socialización, las relaciones interpersonales, el respeto y la convivencia entre los participantes. Es así que, a mi juicio, atienden preferentemente al saber ser.

1.1.- Juego de la oca

El juego de suerte más famoso y popular es, sin duda, el de la oca. A ese estatus habrá contribuido con toda seguridad el hecho de presentarse como una sugerente metáfora de la vida y sus vicisitudes. En este sentido, he reflexionado a menudo sobre la cercanía icónica entre la tan socorrida espiral que estructura el tablero del juego y la antigua rueda de la fortuna.

Debo reconocer que los hados -o las ocas-, me han sido bastante favorables hasta el momento, pues ayer mismo he podido asistir en el Museo de Juguetes de Albarra-cín a la inauguración de la exposición *La oca, puente de vida. Colección Roberto Lastra*; he conocido y hablado con el coleccionista y, por si fuera poco, éste me ha antecedido en el programa de las Jornadas con una magnífica disertación sobre los arcanos de la oca. Poco más puedo añadir a lo ya visto, oído y tocado, salvo mostrarles este hermoso *Juego de la oca* fabricado en Mataró por Enrique Borrás y Cía. en los años 1940, que presenta la singularidad de contar con cinco figuritas de ocas talladas en madera y pintadas en otros tantos colores, en sustitución de las habituales fichas. Esta unidad concreta que aquí ven, procedente de la colección Quiroga-Monte, formó parte además de la utilería de la película *Oviedo Express* (2008), de Gonzalo Suárez.

Dicho esto, me gustaría aprovechar esta oportunidad para confesarles la fascinación que profeso desde niño por la iconografía más común de la casilla n.º 63 del tablero de este juego, que es, como saben, su postrer casilla. Ese delicioso jardín ameno que ahí se suele representar, nombrado en algunos documentos como *El jardín* o *La cascada de la oca*; ese sitio sosegado y tranquilo, dotado de maravillosas fuentes y estanques; ese *hortus conclusus*, protegido por airosas arboledas de las furias que la naturaleza puede desatar; ese apacible país de Nunca Jamás, en el que una oca, sobrecogedoramente elegante y majestuosa, flota a menudo en unas aguas límpidas y serenas; ese lugar tan deleitable, en fin, siempre me ha parecido uno de los vislumbres más seductores del paraíso. Ciertamente, el contenido de esa placentera viñeta participa, a mi manera de ver, de la evocación plástica de la Arcadia o Jardín del Edén, presenta, en un abrazo entre lo popular y lo culto, evidentes contactos con el concepto pictórico del paisajismo clásico, y constituye la materialización icónica de un deseo de paz y bienestar con que se premia al jugador-viajero-ganador, que ha tenido la tenacidad de persistir en el juego-viaje, la entereza de soportar sus muchas dificultades y, por encima de todo, la suerte de salir indemne de ellas.

A pesar de mi atracción por esa peculiar casilla y por el juego de la oca en general, arrastro, no obstante, una amarga experiencia que me complacería someter ahora a la consideración de todos ustedes y, especialmente, a la de nuestro coleccionista y experto en ocas, Roberto Lastra. Paso a incluirla a continuación, tal cual la tengo recogida:

“Entre la Posada y la Cárcel. Un día, queriendo acaso recuperar algo de la magia de la infancia, le propuse a mi madre, Lola Hevia, echar unas partidas al juego de la oca, como hacíamos cuando yo era pequeño. Los dos primeros juegos los ganó ella con muchísima ventaja. En el tercero, yo tuve la mala suerte de caer en la Posada (dos turnos sin tirar; otras versiones del reglamento indican un turno), pero resulta que mi madre, acto seguido, tuvo la peor fortuna de caer en la Cárcel (tres turnos sin jugar). Nos quedamos mirándonos cara a cara; yo “descansando” inmóvil en aquel triste caserón dibujado, y mi pobre madre retenida a la sombra de una no menos triste y oscura celda. Ella tenía todo el derecho a tirar sus dos turnos, pero no podía hacerlo por estar metida en el trullo. Yo disponía claramente de tres turnos, pero me encontraba inmovilizado en la maldita posada. Consultamos el reglamento, pero no detallaba este caso. Ni siquiera lo aclaraba el muy estricto y solemne Reglamento del Campeonato del Mundo del Juego de la Oca. ¿Qué hacer entonces? ¿Saltarnos el reglamento y continuar jugando como si nada? ¿Suspender la partida? ¿Olvidarnos de la oca, girar el tablero y pasar al parchís? Para deshacer el embrollo, le propuse a mi querida progenitora conmutar mis dos turnos de Posada por otros tantos suyos de Prisión. Así, ella pasó a deberme un turno, que aproveché de inmediato. Al final fui yo quien ganó aquella extraña partida, pero el oscuro asunto de la Posada y la Cárcel amargó desde entonces mis relaciones con el juego aviar”.

Una prueba del éxito alcanzado por el Juego de la Oca es su fértil descendencia. Citaré, a modo de ejemplo, cuatro populares variantes: el ***Juego de la escalera, Los Alegres aviadores, El Hipódromo*** y ***Las carreras de autos***. De otro lado, conozco unos derivados de la oca de auténtico impacto: Son ***La toma de Zaragoza***, tremendo juego ambientado en la Guerra Civil Española, a cuyo conocimiento he accedido gracias a la cortesía de Enrique Serrano, activo y entusiasta participante en estas Jornadas, y ***Camino del cielo***, una alucinante “Oca” proselitista de la doctrina católica, que tiene un pavoroso epígono en ***El juego de los dos caminos***, “inspirado en uno usado en las Catequesis de las Religiosas Auxiliadoras de las Ánimas del Purgatorio”, según reza una nota incluida en el propio tablero, con dibujos y texto de Xuan y A. Gaamez respectivamente; editado por Orvy en San Sebastián, estimo que en los años más duros de la postguerra española, y cuya casilla 47 representa El infierno (“Siempre quemarse sin acabar de quemarse”) y la 64 y última, el Cielo (“Siempre felices, siempre contentos, viendo a Dios”).

1.2.- Parchís

Este juego, procedente de la India, aparece muchas veces, como es sabido, combinado con el de la oca al dorso del mismo tablero. Con su estricta simetría y sus ordenadas casillas en forma de cruz griega, me recuerda habitualmente una pintura geométrica de vanguardia *avant la lettre*.

Aunque permite ciertas maniobras estratégicas, es un juego de azar, en tanto en cuanto los jugadores dependen en última instancia del resultado casual de los dados.

1.3.- Raid aéreo

El *Raid aéreo*, cuya traducción al castellano podría ser “Prueba aeronáutica deportiva de larga distancia” fue realizado por el industrial Agapito Borrás en los años 1930. Con el mitológico subtítulo *Trofeo Icaro*, revela la alta calidad que alcanzaron los juegos y juguetes españoles en los lustros anteriores a la Guerra Civil. El juego consistía, según detalla su reglamento, en “volar en la dirección marcada por las flechas a la altura y velocidad señaladas partiendo del cielo de España y regresando al mismo...”. Para valorar el impacto de este material a la sazón, no debe pasarse por alto que a principios de 1926 había tenido lugar el vuelo del hidroavión Plus Ultra, que cruzó el Atlántico Sur desde España hasta Argentina, alcanzando una de las mayores gestas de la aviación española.

Raid aéreo posee una naturaleza híbrida, pues participa tanto de los juegos de suerte, según trasluce la presencia de la ruleta, como de los de conocimiento, en este caso, geográfico, como prueba la inclusión de un estupendo planisferio a modo de tablero. Los cuatro tríos de aviones de madera, coloreados con sendas tinturas, habrán avivado colmadamente la imaginación de los niños que tuvieron el privilegio de acceder a este lujoso equipo.

1.4.- Ruleta parisién

La ruleta, como acabamos de ver en el juego anterior, se trata de un accesorio central en muchos juegos de azar. Pero también se la fabricó y comercializó aislada, como testimonia el artículo que ahora les muestro, de hacia 1902, manufacturado en los talleres de Agapito Borrás. En efecto, la rueda giratoria, dividida en casillas numeradas, cuya detención resulta imposible de predecir, tuvo suficiente entidad para presentarse como un juego de azar autónomo. Reparen en que nos encontramos de nuevo con una evocación de la vetusta rueda de la fortuna.

1.5.- Aduana

El juego de la *aduanas* combina la subasta de unos cartones –de ahí la presencia del martillo del subastador- con la tirada por turnos de unos dados especiales. Se jugaba con dinero o con la unidad de cuenta que se acordase. El ejemplar que les muestro fue fabricado en 1903 por el susodicho Agapito Borrás y su caja se encuentra ilustrada con una imagen de la Aduana del Puerto de Barcelona, edificio construido por Enric Sagnier i Villavecchia en comandita con Pere Garcia y Fària entre 1896 y 1902.

1.6.- Dominó

Otro conocido juego de azar -nótese su derivación formal del juego de dados, a su vez descendiente del de tabas-, aunque con indudables componentes de estrategia, es el dominó. Les traigo una versión muy bella, realizada en cartón, conocida como **Dominó cómico**. Al igual que los tres juegos anteriores, fue fabricada también por el patriarca de los Borrás, Agapito, en 1902. Consta de 28 sectores, con sus

correspondientes fichas estampadas, que van formando un círculo de divertidos personajes. Igualmente confeccionado con cartón y en esta misma línea, conozco un singular **Dominó-historieta** de Mickey Mouse, editado en Barcelona hacia 1930, que fusiona juego de mesa y tebeo.

En mi infancia, lo que más me llamaba la atención del dominó, practicado a menudo por hombres en los *chigres* (tabernas) de mi tierra, eran los rítmicos y enérgicos golpes que daban los jugadores en las mesas con las fichas. Entonces debían de hacerse muy buenas mesas, pues me parecía increíble que esos golpes no mellaran o fracturaran el tablero del mueble. También me maravillaba, aún lo sigue haciendo, la progresiva construcción de la hilera de fichas en el tablero de la mesa, otra lúdica geometría repleta de resonancias artísticas.

1.7.- Combate naval

Combate naval es un raro juego de los años 1950, fabricado por Celulosa Fabril, de Zaragoza. Su funcionamiento combinaba el azar con la estrategia. Con él, los chicos españoles de aquellos años podían hacer una especie de servicio militar en la marina, que no les eximía, más tarde, del obligatorio, bastante más duro, traumático y peligroso.

1.8.- Palé

A caballo también entre el azar y la estrategia, patentado en los años 1930 por el malagueño Paco Leiva y bautizado uniendo las dos primeras letras de su nombre y primer apellido, este juego, émulo de otro norteamericano, consistía en hacerse pasar por financiero o algo así, ganar un montón de pasta comprando terrenos y edificando -es un decir-, en ellos, arruinar al resto de los jugadores y “quedarse uno solo dueño absoluto de todo el dinero y de todas las propiedades”, según establece, sin suerte de disimulo, el folleto de instrucciones. Ante esta doctrina, que nos vienen metiendo hasta en la sopa y a la que parece estar condenado hasta el canario de la vecina, las intenciones ideológicas del antes mentado *Camino del cielo* quedan a la altura de *Bambi*. El *Palé* podría convertirse cada Navidad en el regalo ideal entre Estado y Capital. Por lo que a mí respecta, lo dejo en manos de los ejecutivos y sus señoras para que lo disfruten en sus escasos y tensos ratos de ocio.

1.9.- Lotería casera

La *lotería casera* es otro de los juegos de azar o salón por antonomasia. Es derivación de la llamada lotería primitiva, instaurada en Cádiz en 1812, que contó con periodos de prohibición política. Todavía hoy, según me cuentan, por poco dinero que se apueste en centros sociales, residencias u otros locales públicos, esta actividad recreativa puede provocar roces y heridas con la Hacienda Estatal.

Traigo como ejemplo una lotería doméstica de los años 1920, promovida por la casa Dalmau Carles Pla, como advierte su anagrama, y en cuya tapa de la caja campa la ilustración de un gato negro, animal de ambivalente simbolismo, pero que aquí apunta, desde luego, al buen augurio.

Las ramificaciones de la lotería doméstica -se ve que inventores y fabricantes le han tenido poco miedo a la antedicha Hacienda-, son muy numerosas, como prueban las **Lotería Acertijo, Ilustrada, Multiplicadora y Zoológica**, entre otras.

Llegados a este punto debo realizar la declaración -nunca mejor dicho, con Hacienda de por medio- de que a mí, este juego, como todos los potencialmente dinerarios -no debe pasarse nunca por alto la sagaz relación freudiana entre el parné y las heces-, me resulta insoportablemente tedioso. Me persuade mucho más el aparato social que conlleva y especialmente la operación de "cantar la lotería", o declarar en voz alta los números que van saliendo de la bolsa, bote o bombo. Ya de niño, en las sesiones populares del juego oficiadas en mi barrio, prefería admirar la pericia del señor o señora que, a modo de maestro de ceremonias, "cantaba" los números con desparpajo y gracejo, a permanecer inmóvil, tapando latosa y monótonamente con botones o granos de maíz, en un aburrido dictado aritmético, los guarismos pronunciados en público. El "cantor" u "orador" -no consta que gozara de nombre específico en Asturias- aparecía ante mí como un verdadero divo de la escena, mientras que los sufridos apostantes, encorvados y sudorosos encima de su cartón o cartones, me recordaban a los galeotes que veía en algunas películas. "Llámame gorrión y échame trigo", pensaría seguramente el afortunado "galeote" que, después de advertir a los circundantes por lo bajinis su proximidad al premio con unos ansiosos "¡pídola!, ¡pídola!", quebraba el silencio del salón con un desmedido y extático ¡ALTO! y se llevaba, en olor de multitud, todo el dinero recaudado (salvo la propina acordada para el "cantor").

El caso es que cada número "cantado" iba precedido, a criterio del citado "maestro de ceremonias", de una palabra, modismo u oración de lo más desternillante. Me gustaría compartir con ustedes, siquiera sea a través de unos pocos ejemplos, gentilmente transmitidos por la citada Lola Hevia, mi madre, el sabor popular que desprenden estos ingenios orales (algunos de ellos en asturiano): ¡L'únicu remedi!: el 1/ ¡Vaya por Dios!: el 2/ ¡La patina'l perru!: el 3/ ¡El cuacarán!: el 4/ ¡El cinquín de Nor-eña!: el 5/ ¡La gadaña!: el 7/ ¡La morciella!: el 8/ ¡Abre'l paragües que llueve!: el 9/ Un pelao: el 10/ ¡Los pelos de Marta!: el 11/ ¡La hora comer!: el 12/ ¡La mala pata!: el 13/ ¡Caga-torcío y nun ve!: el 14/ ¡La niña bonita!: el 15/ ¡La buena moza!: el 18/ ¡San José!: el 19/ ¡Pavinos al agua!: el 22/ ¡Nochebuena!: el 24/ ¡Navidad!: el 25/ ¡La edad de Cristo menos un mes!: el 33/ "¡L'añu la fame!: el 41/ ¡Cuácara con cuácara!: el 44/ ¡Los gallegos!: el 55/ ¡Los gemelos!: el 66/ ¡Arriba y abaxo!: el 69/ ¡Les banderes d'Italia!: el 77/ ¡Les dos morcielles!: el 88/ ¡El güelu!: el 90, que era, por cierto, el último número. Como ven, desde la greguería hasta el pareado paródico, pasando por la crónica histórica y el calendario cristiano, todo era posible en la puesta en escena de la *lotería casera*.

1.10.- Juegos de naipes

Los juegos con barajas son tan numerosos y su mundo simbólico tan vasto, que ni siquiera unas Jornadas específicas darían para abarcar el tema en su integridad. En este campo, salvo contadas excepciones y al igual que en los casos del dominó y la



Dalmau Carles Pla S. A., Gerona, *Lotería casera* (años 1920). Cartón, madera y tela, 19,5 x 13 x 9,8 cm. Colección Quiroga-Monte. Foto: Ornia

lotería, mis preferencias pasaron más por observar los comportamientos de los jugadores, que por la práctica de los juegos en sí. Los casos cinematográficos de los tahúres del oeste, así como los de los gánsteres y hampones ludópatas, jamás me dejaron indiferente, sobre todo si salía el *itemer* o cómplice del tahúr.

1.11.- Juegos reunidos Borrás

Este compendio de la Casa Borrás, lanzado al mercado en los años 1940, se convirtió en un gran clásico de los juegos de mesa españoles. Tanto el diseño del conjunto, como el acabado de sus accesorios, poseen un aura absolutamente encantador. El estuche más grande que salió al mercado englobaba la asombrosa cifra de cuarenta juegos distintos.

Incorporo los *Juegos reunidos* en este grupo porque una gran parte de los que contiene son, justamente, de azar. Por ejemplo, la caja que ahora les muestro a modo de ejemplo lleva incorporada la bella oca que les enseñé al principio, y otros juegos citados más atrás, como el *parchís*, la *lotería*, *El Hipódromo* o *Las Carreras de autos*.

1.12.- Juegos reunidos Geyper

Después de Borrás, en la década siguiente, la casa valenciana Geyper sacó también su equipo de juegos reunidos. En mi opinión, estos juegos carecían y carecen del *glamour* de los auspiciados por Borrás. Sin embargo, gracias a la publicidad televisiva,

se encumbraron y se sostuvieron en el mercado durante decenios. Lo mejor de este producto, al menos para mí, fue la colaboración gráfica del ilustrador castellonense Rafael Miguel Catalá, *Karpa*, célebre creador del personaje Jaimito, e ilustrador para el artículo que comentamos de una oca de mucho interés iconológico.

Los Geyper fueron los juegos reunidos más conocidos y usados por mi generación. A mí y a otros cuantos púberes nos salieron incluso gratis porque la empresa en donde trabajaban nuestros padres, haciendo caso omiso, por una vez, de los dictámenes vertidos en el *Palé*, nos los entregó unas navidades como dádiva de Reyes Magos.

2.- JUEGOS DE ESTRATEGIA

Como indiqué más atrás, estos juegos, con los de azar, se presentan habitualmente como los juegos de mesa por antonomasia. Ambos comparten el sometimiento a reglas, pero los de estrategia, a diferencia de los de suerte, consisten en ejercicios de competición, en donde resultan decisivas la experiencia, la concentración, la capacidad de análisis, la astucia y la táctica de los jugadores. Por todo ello, son juegos que atienden tanto al saber ser como a un cierto desarrollo cognitivo.

2.1.- Ajedrez

Como reza la intervención en estas mismas Jornadas de mi buen amigo Pedro Lavado, este es "el rey de los juegos y el juego de los reyes". Al menos, hay que convenir en que ostenta la soberanía absoluta de los juegos de estrategia y ningún otro, de momento, ha conseguido darle jaque mate, nunca mejor dicho. La amplia erudición que sin duda desplegará Pedro en torno a los escaques me exime de extenderme en detalles. Confesaré únicamente mi atracción por las diferentes formas y materiales que han adoptado los trebejos a lo largo del tiempo, así como mi deslumbramiento por una de las partidas de ajedrez más sobrecogedoras del cinema, la que sostiene Roy, la réplica humana Nexus, contra su creador Tyrell, a distancia y a través de un intermediario, en la celebérrima película *Blade Runner*, que es tanto como la que podría sostener cualquier creyente contra su Dios, a través de algún santo o mensajero. "Alfil a rey siete, jaque mate". ¿Saben o recuerdan quien ganó?

2.2.- Damas

Se trata de otro popular juego entre dos personas, que utiliza sendos conjuntos de doce fichas para cada contrincante, claras y oscuras respectivamente, y un tablero similar al del ajedrez. La prevención que suele recomendarse contra las emboscadas del adversario, entre otras advertencias, revela la naturaleza estratégica del juego.

2.3.- Asalto

Juego de táctica militar entre dos contendientes que consiste, de un lado, en defender una fortaleza sitiada; y de otro -era de esperar-, en expulsar a los sitiados y ocupar sus puntos.

3.- JUEGOS DE HABILIDAD

Conocidos también como juegos de destreza, combinan las habilidades, especialmente manuales, con el ingenio y la creatividad de los jugadores. Son, por estas razones, los más adecuados para el desarrollo psicomotriz. Es así que, a mi entender, se centran preferentemente en el saber hacer.

3.1.- *Juegos de construcción y montaje*

En este apartado hay que citar obligatoriamente al muy conocido **Meccano**, el juego de los aficionados a la ingeniería y todo un clásico dentro de los equipos pretecnológicos y de habilidad. Creado en Inglaterra en 1901 por Hornby Trains, comenzó a producirse en España por la casa Palouzie a partir de 1932. Permitía hacer pinitos en la mecánica, la ingeniería industrial, la constructiva e incluso en la de caminos, pues contemplaba también la posibilidad de construir puentes y señales. Un juego precursor en España de esta tipología fue **El pequeño constructor** (1910). Otros juegos que entran también bajo este epígrafe son los de **montajes eléctricos**.

3.2.- *Combate naval*

Lleva el mismo nombre comercial que el visto en el capítulo de los juegos de suerte, pero no tiene nada que ver con él, salvo en su temática. Fabricado en los años 1940 por MANAMO (Manufacturas Nacionales de Modelos), firma que alcanzó mucho prestigio en la producción de trenes de juguete, este desconocido módulo consta de un submarino preparado para lanzar sus torpedos al barco enemigo Satán, que, a tenor de su nombre, tendría seguramente su base en la reseñada casilla 47 de *El juego de los dos caminos*. El navío, al ser alcanzado por los proyectiles y estar compuesto por elementos sueltos, acusaba destrucciones sin cuento. El juego a que daba lugar este material permitía cultivar dos habilidades: por un lado, la puntería; y por otro, la construcción naval, pues después de cada combate, el buque precisaba de una reconstrucción completa que lo dejase apto para nuevos castigos. Así, se tenía bien presente el consabido ciclo vital destrucción-construcción.

3.3.- *Piruetas*

Este juguete, realizado en 1953 por Enrique Borrás, después de un laborioso cálculo de pesos y un meticuloso diseño de pertrechos, está compuesto por una *troupe* de payasos malabaristas y trapevistas imantados. El juego resultante consistía en montar diferentes números de habilidad con las graciosas figurillas, sus aparatos y estructuras. Era una forma divertida de experimentar con la física, a la vez que se disfrutaba del mundo del circo.

3.4.- *Magia Borrás*

Probablemente sea este el juego de mesa más conocido de la más que centenaria Casa Borrás. También es uno de los de mayor éxito comercial, pues se mantiene a la venta con éxito desde 1933. El ejemplar que les muestro es de los años 1950. La presentación y ordenación de los accesorios, muchos de ellos guardados en pequeños

contenedores de colores jaspeados, no puede ser más poética, hasta el punto de que cada vez que lo veo me evoca alguna caja del artista Joseph Cornell. El equipo comprende instrumental para realizar varios trucos de magia como los palitos misteriosos, la bola sabia, cartas que desaparecen, etc. Otro aliciente de esta unidad es que las ilustraciones pertenecen a Ramón Sabatés, uno de los dibujantes de *Los inventos del profesor Franz de Copenhague*, publicados en la revista TBO.

Conversando en una ocasión con Manuel Borrás, actual heredero y representante de la saga de industriales jugueteros que tantas veces vengo nombrando, le comuniqué que a través de este juego, él y sus ascendientes no sólo habían conseguido transmitir a un buen número de generaciones la magia de la magia, sino que habían alimentado incluso apasionadas adhesiones a la profesión ejercida por el famoso *Mandrake*.

3.5.- Rompecabezas

Tratándose de juegos de habilidades, no podían faltar los deliciosos rompecabezas, en los que se entrelazaban destreza y razonamiento. Entre los muchos prototipos que circularon por las provincias españolas, les presento a modo de muestrario un pequeño abanico de elevada calidad estética: el primero es un rompecabezas de fines del siglo XIX, con escenas del cuento *Caperucita roja*; otro, de 1923, fabricado por Oliver y Riera en Denia con el título ***Los hermanos de Pepín, Serafina y Serafín. Historieta cómica trágica (con tarugos)***, basado en la construcción de perso-



Enrique Borrás, Mataró. Barcelona, *Juego de magia* (años 1950). Cartón, tela, metal, madera y cristal, 47,5 x 36,2 x 11,2 cm. Colección Quiroga-Monte. Foto: Ornia

najes con piezas de madera coloreadas; uno más, de los años 1920, precioso e hilariante, comercializado por Borrás con el nombre de **Rompecabezas cabezudos**, en el que se jugaba combinando unos cubos de cartón ilustrados con imágenes de distintos personajes, uniéndose, a mi modo de ver, la tradición gráfica de la caricatura con la popular y festiva de los cabezudos. Otros conjuntos, como el **Rompecabezas abecedario**, asimismo de Borrás, o los **Rompecabezas geográficos**, basados en mapas, participaban por igual tanto de los juegos de habilidad como de los de conocimiento.

3.6.- *Arquitecturas*

Las arquitecturas ocupan una posición de privilegio dentro de los juegos de habilidad. Veamos algunas: la hecha en Denia, por Oliver Riera en 1917 con el nombre **El Pequeño Arquitecto**, un conjunto que habilitaba al edificador-jugador para levantar escenográficas fachadas de edificios en línea; la muy deliciosa **Arquitectura moderna**, diseñada en los años 1920 por Antonio Saurí Sirés y producida por el tantas veces citado Agapito Borrás, que permitía construir pequeños edificios de estilo modernista; la magnífica **Arquitectura Impero**, también de Borrás, pero de los años 1940 (llamándose así, su data era de prever); otras arquitecturas Borrás como la **Clásica**, la **Oriental** y la **Popular**; y por último, **Mi pueblo**, una fascinante creación en papel y cartón de la editora barcelonesa Seix y Barral, aparecida en 1918, que permitía levantar una población entera con sus característicos edificios. Hace unos años, en un libro sobre Cristóbal Colón publicado por la citada Casa el mismo año en que salió el juguete, encontré una publicidad alusiva a éste, que decía: "Juguete interesantísimo que instruye a la vez. Un pueblo que se organiza a voluntad. Consta de más de 200 piezas diferentes". *Mi pueblo*, que conjuntaba habilidad y conocimiento, es hoy en día uno de mis juegos más queridos, pero debo reconocer que, como a tantos otros chicos de mi generación, mis primeras experiencias con las arquitecturas lúdicas vinieron de la mano de los **recortables de papel** y del **Exin Castillos**, el juguete que hacía historia.

3.7.- *Billar romano y Cajas de habilidad*

Adscrito a la primera tipología, les presento **El Pinball**, juego originario de la Francia dieciochista. Este espécimen de los años 1920 presenta una curiosa representación del sistema solar, a través de figuras de la mitología clásica. El jugador accionaba un tirador provisto de muelle, que disparaba una bolita metálica. El recorrido de ésta –y la consiguiente puntuación– estaba determinado por varios topes de madera y clavos de metal.

Dentro de lo que he bautizado como *Cajas de habilidad*, les muestro este **Juego de football**, fechable en la misma década que la pieza anterior, y salido de la incombustible iniciativa de Agapito Borrás. La caja recrea un campo de fútbol y simula un partido entre los equipos del Barcelona y el Español. El jugador, para marcar un gol, debía dirigir hábilmente la bola-balón evitando los hoyos repartidos por el "terreno de juego".

3.8.- *Futbolín de sobremesa*

Hablando de fútbol no podía faltar en nuestro repaso el *Futbolín de sobremesa*, anunciado como “el juego de los campeones y el campeón de los juegos”: El modelo que les traigo, confección de Esteban Sanchiz Bueno en los años 1950, lleva el transcrito lema comercial en su caja y funciona con pulsadores mecánicos. Conviene recordar que fue un joven español, Alejandro Campos, quien, encontrándose al cuidado de unas colonias de niños durante la Guerra Civil, inventó este famoso juego, si bien ya habían surgido prototipos parecidos en otros países como Inglaterra o Francia.

3.9.- *Autódromo*

Con sus 74 cm de largo, el *Autódromo* de Agapito Borrás se presenta como un artefacto singular en la producción juguetera de anteguerra. Se manufacturó en los años 1930 empleando madera, metal y cartón. El accionamiento de una manecilla provocaba una vibración que permitía desplazar unos bólidos de diferentes colores por el circuito.

3.10.- *Pulga*

Es juego de la empresa Borrás. El ejemplar corresponde a los años 1940. Se trataba de presionar una ficha con otra para que la primera saltase a una caja, como hacía y sigue haciendo el repulsivo insecto.



Agapito Borrás, Mataró. Barcelona, *Control eléctrico* (años 1930).
Cartón, papel, metal y madera, 50 x 35 x 5 cm.
Colección Quiroga-Monte. Foto: Ornia

3.11.- *Acuario*

Este juego, que consistía en capturar con una caña peces de cartón, salió en la misma data y de la misma fábrica que el anterior. La firma Borrás, activa desde 1894, se especializó, como no paramos de ver, en juegos de mesa y al hilo de todo lo que llevamos repasado, no hay duda de que fue líder durante muchos años de este sector en España.

4.- JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Los juegos de conocimiento se dedican fundamentalmente al aprendizaje de datos y al cultivo de distintas expresiones. Están pensados para activar la observación, la memoria, la creatividad y, en general, el intelecto. Por tanto, podemos decir que se centran en la sapiencia.

4.1.- *Juegos de preguntas y respuestas*

Paradigmas de estos juegos son el **Oráculo Maravilloso**, promovido en los años 1920 por Agapito Borrás con los reclamos "Recreativo" e "Instructivo", y su descendiente, **El maestro en casa o el Adivino Mágico**, cuyo nombre lo dice todo, del mismo fabricante y continuado a partir de los años 1940 por su hijo Enrique. Ambos juegos son de preguntas y respuestas con funcionamiento magnético. Otro juego de esta misma clase, aunque conmutando el magnetismo por la electricidad, es **Control eléctrico**, igualmente de Borrás, fabricado en 1930, según delata, verbigracia, la esvástica que representa en el tablero al Estado alemán. Muy parecidos son **Enseñanza eléctrica** (1930) y **Libro eléctrico** (años 1940), éste de Juguetes Instructivos J.M. (Juan Morales), de Barcelona, provisto de un estuche especial en forma de libro. Dentro de la misma familia figuran también los más próximos en el tiempo **Robot mágico**, que "al soltarlo (el robot) gira impulsado por una fuerza secreta hasta que el alambre indicador se fija sobre la respuesta solicitada", o **Mago electrónico**, ya de los años 1970, compañero de entretenimientos de alguno de los que estamos aquí y confeccionado por la antes citada CEFA, empresa que alcanzaría una posición destacada en la fabricación de juegos de sociedad. No deja de resultar paradójico que muchos de estos juegos se presentasen como luces de ciencia y saber, pero ocultasen a un tiempo, bajo un velo de misterio y secretismo, su propio funcionamiento.

4.2.- *Juegos escénicos*

Creo imprescindible nombrar aquí a los **títeres** y **marionetas** que mejor se adaptan a las mesas, que son unos cuantos; y a los **teatrillos**, que se adaptan todos, como el magnífico **Teatro de los niños**, de Seix Barral, pieza extraordinaria, salida a la luz en 1916, que facultaba para representar veintitrés obras con sus libretos, decorados y personajes.

No quisiera olvidarme bajo ningún concepto del **Cirque Athlétique** de Borrás, fechable en los años 1940, que es para muchos -entre los que me incluyo-, una de las creaciones más inspiradas de la historia del juguete español; ni de otros fabulosos

Circos como el de la marca **Jecsan** (1958), aunque éste, con sus decenas de figuras de plástico, vehículos, carpa y otros accesorios, me temo que no entraría en una mesa convencional.

4.3.- Juegos ópticos y cinematográficos

Unos cuantos aparatos permitían jugar con la luz, la óptica y el movimiento de imágenes. Son dignos de mención, entre otros, el vetusto **Zootropo** de Borrás (1897), el **Cine sonoro Nic** y el **Cine Rai sonoro**, ambos de 1934. Andando el tiempo, en los años 1970, llegó, como saben, el **Cinexin**, que marcó a mi generación y que, al presente, alienta miles de frases en miles de bocas del tipo “Yo tuve uno de esos...”. Hay que advertir que los nombrados artefactos no siempre se asentaban en las mesas. Algunos pasaban fácilmente a ser juegos de alfombra o incluso de cama, según fuera la “sala de proyección” elegida en cada momento.

4.4.- Juegos de expresión gráfica, plástica y musical; Juegos de orientación científica

Una gran parte de estos juegos son los que rodeaban al niño y a la niña “pitagorines”. Encuadro aquí las **imprentillas**, así como los juegos de **dibujo, pintura, grabado, modelado** y otras técnicas de expresión. También habría que considerar un buen elenco de **juguets musicales**. En rama distinta, se encuentran los equipos de orientación científica: **Juegos de química**, como el **Cheminova**, de Fénix Comercial (Barcelona), presentado en los años 1940 bajo el lema “con el tubo de ensayo a través de la casa”; **modelos anatómicos, microscopios, telescopios**, y demás, pero para muchos de estos juegos, como acontecía con los artilugios óptico-cinematográficos, no eran absolutamente imprescindibles las mesas domésticas, ni siquiera los tiempos posteriores a las comidas, meriendas o cenas. De modo que con estos últimos juegos, a veces despegados de mesas y sobremesas, termino.

Necesitaría las Jornadas enteras y la integridad de sus actas para citar con nombres propios los juegos de mesa españoles que me he dejado en el tintero, pero participantes y lectores sabrán comprender las limitaciones a que obliga el formato en que ha nacido este trabajo y, no obstante, podrán conceptualizar, agrupar y sistematizar sin problemas cualquier juego no citado, de acuerdo a la clasificación aquí vertida y manejada que es, a mi parecer, clave decisiva para su estudio.

Con la pretensión de entrar en la recta final y a modo de conclusión, debo aclarar que no he caído en la distinción convencional entre juegos educativos y no educativos, porque la entiendo falaz. Todo juego es instructivo y educativo en mayor o menor medida según alcance los fines y objetivos para los que fue diseñado. En este sentido, fíjense como los cuatro grupos de juegos de mesa comentados abarcan -y a veces combinan- las tres grandes dimensiones educativas del ser humano, a través de los respectivos cultivos de las actitudes, las destrezas y los conocimientos.

En otro orden de cosas, no deja de asombrarme que muchos de estos juegos hayan aguantado dignamente los embistes de la televisión, el ordenador, el teléfono

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

móvil y la actual cascada de cacharros combinatorios de esos aparatos. Lo cierto es que reediciones y reformulaciones de los clásicos juegos, junto a otros de nueva generación, han seguido apareciendo en el mercado, lo que indica que se continúa viendo en ellos ciertas posibilidades de sabiduría y deleite. Tal es así que parece que asistimos a una nueva edad de oro de los juegos de mesa. Sólo por plantarle cara a la hegemonía electro-catódica, muchos de estos juegos resultarían dignos de atención e incluso hasta de alabanza.

Con mi agradecimiento a la colección de juguetes antiguos Quiroga-Monte por el préstamo del material fotográfico usado a lo largo de mi intervención, y mi reconocimiento a la atención de todos ustedes, me levanto de la mesa de juego en la confianza de que podamos platicar de nuevo en Albarracín durante las próximas Jornadas, para lo que brindo al venerable amigo Eustaquio Castellano, alma y motor de tan serio, interesante y necesario evento, como al resto los organizadores, mi apoyo y colaboración en todo aquello que de mi mano esté. Muchas gracias y mucha salud para jugar.

El juego como recurso educativo en el Museo Pedagógico de Aragón

*MUNIA CORCUERA PASCUAL / CARMEN MARCHES PAGADOR
MUSEO PEDAGÓGICO DE ARAGÓN*

Resumen/Abstract

Estas comunicaciones responden a un mismo interés: mostrar el origen y contenido del Museo Pedagógico de Aragón. Mientras que los primeros Museos Pedagógicos respondían al objetivo de divulgar las innovaciones educativas de comienzos del s. XX. en Europa, el Museo de referencia tiene como finalidad recoger los materiales y datos necesarios precisos para elaborar una Historia de la Educación. Ambas comunicaciones responden a un continuo: la primera expone el origen y formación del contenido del Museo, y la segunda aporta información sobre contenidos específicos que contribuyen a la formación de los escolares y proporcionan material para los historiadores de la Educación en España.

El juego está presente en el Museo Pedagógico de Aragón como parte del universo del niño. Nuestro museo, que refleja la historia del siglo XX desde un punto de vista pedagógico, nos muestra la importancia del niño en ese tiempo. Esta importancia, este protagonismo se plasma en la atención hacia sus intereses y motivaciones, hacia sus necesidades. Siendo el juego y el juguete uno de sus grandes intereses, parte de la exposición se dedica a mostrar piezas que nos hablan de lo lúdico en el tiempo de recreo; tiempo dedicado al descanso del trabajo académico, al esparcimiento, a la socialización, a liberarse de la rigidez del aula, a soltar adrenalina...

Hacia 1911 maestros aragoneses como Pedro Arnal Cavero becados por la Junta para Ampliación de Estudios salieron a Francia y Bélgica para conocer, investigar y

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

aprender de otros sistemas educativos. De allí trajeron ideas tan innovadoras como los amplios patios de recreo o la Educación Física.

Gracias a estas ideas, los juegos de recreo se desarrollaron de forma natural: juguetes como los bolos, las canicas, la taba, la peonza, el diábolo, la comba, etc...



Por otra parte, en otro momento de la historia, encontramos maneras de jugar que reflejan las características y los valores presentes en la sociedad de la época, tal como vemos en el libro de Rafael Jiménez¹. Estos juegos y juguetes transmitían un currículo oculto determinado por la época y el poder imperante. Así, por ejemplo, encontramos el mosquetón, la churrera o manga pastelera, el mundillo, el costurero... y juguetes que podríamos considerar que no son políticamente correctos como la lotería o el bingo. Los niños juegan a ser mayores, a asumir los roles sexistas establecidos, a repetir los modelos sociales vigentes, incluso juegan a matar, a hacer la guerra...

Pero hemos de volver atrás en la historia y nombrar la Escuela Nueva con las palabras de Víctor Juan, director del Museo Pedagógico de Aragón, que la describe así en su libro *"La tarea de Penélope. Cien años de escuela pública en Aragón."* ...un movimiento de renovación pedagógica cuyos orígenes pueden situarse en las últimas

¹ JIMÉNEZ, Rafael (2008): *La escuela en la memoria*. Gobierno de Aragón, Huesca.

décadas del siglo XIX y en los primeros años del siglo XX. La Escuela Nueva fue, en esencia, una revisión crítica de los modelos tradicionales de enseñanza, que no servían para educar al niño en el siglo de la industrialización, del progreso y de la democratización². “Es una escuela que hace de la actividad del niño su referente principal, basada en la libertad del educando, una escuela vitalista, la escuela es la vida misma, con una nueva relación profesor-alumno, el maestro es un guía encargado de animar y estimular el descubrimiento del niño.”³ El niño se convierte en el centro del aprendizaje. El niño es, en realidad, la medida de todas las cosas y a él se adaptan los espacios y los tiempos escolares, el mobiliario, los materiales didácticos; la educación basada en el juego y en la actividad espontánea del niño son una clara manifestación del protagonismo que cobra⁴. Así, tenemos los puzzles (recurso para trabajar la organización espacial, el pensamiento abstracto, la representación); los rompecabezas y arquitecturas (representación espacial, abstracción, la competencia matemática y la competencia en el conocimiento y la interacción en el medio físico), los teatrillos (para trabajar la competencia en comunicación lingüística y la competencia social y ciudadana junto con la cultural y artística); el material manipulativo que implica jugar y experimentar para trabajar las medidas de capacidad (pensamiento matemático), balanzas (pesos, comparaciones, equivalencias, operaciones matemáticas), imprentilla (lectura, escritura, abstracción, trabajo en equipo, psicomotricidad fina, manipulación y experimentación de diferentes técnicas manuales, comunicación por medio del texto escrito con otras personas, lugares), abecedarios móviles (lectoescritura, vocabulario, estructuración mental), los “conectas” (juguete autoevaluativo para aprender conceptos y vocabulario). En suma, materiales didácticos con un enfoque lúdico que tienen como objetivo desarrollar las competencias para aprender a aprender y la autonomía e iniciativa personal. Materiales de nuestra historia pero con tal vigencia que nos permiten trabajar las competencias del currículo aragonés que desarrolla nuestra última ley educativa, la LOE.

Hoy el juego y el juguete están presentes en la escuela con la finalidad de conocerse, de cooperar, de desarrollar tal competencia, tal habilidad, de demostrar los conocimientos adquiridos, etc... y como recurso didáctico: los puzzles, los bloques lógicos, las regletas, los ensartajes, encajes, el juego simbólico, las pinturas, la plastilina, el Mini- Arco, etc... En algunos casos a muchos juegos y juguetes, como las construcciones o la comba, se les ha buscado su razón didáctica ya que cualquier juego o juguete puede ser un recurso educativo en el aula.

En la mente de los pedagogos de la Escuela Nueva ha estado siempre presente el

² JUAN BORROY, Víctor M (2004): *La tarea de Penélope. Cien años de escuela pública en Aragón*. Zaragoza, Ibercaja, p. 22.

³ JUAN BORROY, VÍCTOR M (2004): *La tarea de Penélope, Op. cit.* p 23.

⁴ <http://www.museopedagogicodearagon.com/educacion.php>. [Consulta: 9 noviembre 2010].

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

juego como motor de aprendizaje y esta concepción de la enseñanza-aprendizaje se ha manifestado en el trabajo de aquellos maestros amantes de la libertad, la creatividad y el protagonismo de su alumnado. Nombramos a continuación a tres de estos grandes maestros que tienen su rincón importante en el MPA.

Empecemos por María Montessori; para ella los niños pueden ser sus propios maestros necesitando libertad y variedad de opciones en su ambiente para aprender, haciéndolo a partir de sus experiencias concretas y siempre que se les respeten sus tiempos. El museo nos muestra un modelo de aula de esta pedagogía, aula que podríamos definir lúdica, el alumnado está en su ambiente, rodeado de material manipulativo, estimulante, adaptado; es un material didáctico específico para usarlo - tanto individualmente como en grupo- entre otras, en actividades lúdicas libres y en los juegos al aire libre. El aula Montessori – la más reconocible por los niños y niñas que visitan el museo- muestra al fondo una fotografía de Patrocinio Ojuel, la directora de la escuela de párvulos “Ramón y Cajal” de Zaragoza la cual solicitó al ayuntamiento mobiliario Montessori para su escuela.

El segundo gran protagonista es Freinet, cuya influencia sobre algunos maestros aragoneses Simeón Omella, José Bonet,... fue importantísima.

Freinet decide utilizar la imprenta como medio para que los alumnos puedan aportar sus propias experiencias y vivencias por escrito, de esta manera surgen los primeros textos libres. La tarea cobra sentido y surge la necesidad de conservar y difundir su obra escrita, siendo protagonistas de su propio aprendizaje y, de esta forma, transformar el mundo con sus palabras. Su método tiene todas las características del juego: se trabaja en un ambiente lúdico, tomando sus propias decisiones, disfrutando y siendo parte activa, incluso existe la recompensa, el premio – publicar sus historias personales y compartirlas con otros niños-. El tipo, la palabra es la pieza del juego- como en un mecano- que se va encajando y de la que sale el texto libre.

Fernando Jiménez Mier, profesor de la Universidad Nacional Autónoma de México y especialista en Freinet, escribe en el prólogo de la edición facsímil de *“El libro de los escolares de Plasencia del Monte”*: “el niño, sus intereses y sus necesidades son el eje alrededor del cual gira el trabajo en la clase de Freinet, un trabajo enaltecedor y apasionante. La expresión libre de los niños ocupa un lugar muy especial. Lo que hace Freinet tiene un gran significado educativo ya que los cuadernos, textos, cartas, libros de vida están confeccionados por niños para ser leídos por niños sustituyendo al libro de texto escrito por adultos muy alejados de la escuela”.⁵

El otro actor principal de nuestro museo es Ramón Acín (1888- 1936): oscense luchador, artista, intelectual y hombre bueno; en su vida personal hay muchos guiños

⁵ OMELLA (2007): *El libro de los escolares de Plasencia del Monte*. 1936. Ed. facsímil, Huesca, Gobierno de Aragón. Departamento de Educación, Cultura y Deporte. Museo Pedagógico de Aragón.

lúdico- humorísticos. Es destacable la presencia del juguete en su entorno, tanto a nivel familiar como en su trabajo de enseñante. Sus hijas Katia y Sol- que aparecen montadas en dos juguetes confeccionados por su padre con materiales pobres, pero que son todo un alarde de creatividad- también disfrutaron de los recortables que realizó su padre. En el museo hemos querido trasladar este juego a todos nuestros visitantes, de cualquier edad y por ello una de nuestras didácticas consiste en la confección de estos recortables.

Como maestro – fue profesor de la Escuela Normal de Magisterio de Huesca- tuvo muy clara la necesaria relación enseñanza- juego. Esta quedó patente en la confección de su juguete geográfico-pedagógico. Le anima, para su diseño y confección, la ilusión, la preocupación por la enseñanza, el despertar el interés en sus alumnos y por ello proyecta en él los principios de la Escuela Nueva – el juego, la importancia de la intuición, el principio de actividad,... Este juego permitía a los niños dibujar mapas intuitivamente y colocar en ellos los accidentes geográficos, los recursos, las industrias... Los escolares hacían este trabajo en grupos, estableciendo interesantes diálogos. Existen los informes de los inspectores y los maestros de la Escuela Aneja a la Normal de Magisterio de Huesca donde se experimentó el prototipo; dichos documentos describen la bondad del juguete “por permitir trabajar de manera agradable e intuitiva, en franca colaboración y en amistosa controversia (...) y siendo asequible a la miseria del presupuesto escolar, (...) y siendo aprovechables cosas de desecho en las casas puede ser fabricado por los mismos niños”⁶. “Los apuntes de este juguete incluyen tarjetas, bocetos de tableros con leones, brújulas reptiles, camellos, palmeras, loros, mapas de África y de España, espadachines, barcos, banderas...”⁷. Lamentablemente se quedó en un proyecto.



IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



Estamos en 1935 pero el espíritu de Ramón Acín y de los que apoyaban su proyecto es tan moderno que impregna o debería impregnar nuestras escuelas, su discurso es actual y justifica totalmente y de una forma precisa la idoneidad y la necesidad del juego en la escuela, del placer de disfrutar y aprender y también de jugar por jugar.

Recordemos que uno de los principios pedagógicos de Acín es el que mejor resume el sentido o la esencia de esta charla: "JUGAR YA ES SUFICIENTE"⁸.

⁶ MUSEO PEDAGÓGICO DE ARAGÓN (2010): *Ramón Acín y la Junta para Ampliación de Estudios*, Colección Encartes nº1, Gobierno de Aragón, Zaragoza, pp. 60-61.

⁷ MUSEO PEDAGÓGICO DE ARAGÓN (2010): *Ramón Acín y la Junta para Ampliación de Estudios*, Colección Encartes nº1, Gobierno de Aragón, Zaragoza, pp. 23.

⁸ CASANOVA, Emilio y LOU, Jesús (dir y coor.) (2004): *Ramón Acín. La línea sentida*. Zaragoza, Gobierno de Aragón, lalineasentida@jet.es

BIBLIOGRAFÍA

CASANOVA, Emilio y LOU, Jesús (dir y coor.) (2004): *Ramón Acín. La línea sentida*. Zaragoza, Gobierno de Aragón.

JIMÉNEZ, Rafael (2008): *La escuela en la memoria*. Gobierno de Aragón, Huesca.

JUAN BORROY, Victor M (2004): *La tarea de Penélope. Cien años de escuela pública en Aragón*. Zaragoza, IberCaja.

MUSEO PEDAGÓGICO DE ARAGÓN (2010): *Ramón Acín y la Junta para Ampliación de Estudios*, Colección Encartes nº 1, Gobierno de Aragón, Zaragoza.

OMELLA (2007): *El libro de los escolares de Plasencia del Monte*. 1936. Ed. facsímil, Huesca, Gobierno de Aragón. Departamento de Educación, Cultura y Deporte. Museo Pedagógico de Aragón.

TIEMPO DE JUEGOS Y JUEGOS PARA PASAR EL TIEMPO
A PROPÓSITO DE LAS FICHAS DE JUEGO Y DADOS ENCONTRADOS EN EL
CASTILLO DE SAN MARTÍN DE MUÑATONES (VIZCAYA)

PEDRO J. LAVADO PARADINAS
ATENEO Y MUSEO UTOPLÍA

Resumen/Abstract

Esta comunicación es el resultado de una indagación del ponente sobre determinados juegos que están profundamente enraizados en la cultura occidental. En su búsqueda analítica ha podido comprobar como los juegos son una manifestación expresa de los rasgos culturales de una sociedad, donde se reflejan los valores, costumbres y cosmovisiones propias de un contexto y de una época. Centrándose en el rastreo de algunos juegos, como el ajedrez, muestra como éste juego cataliza una serie de valores que se han mantenido a lo largo del tiempo dentro de nuestra cultura.

El paso del tiempo a menudo se nos revela inacabable o infinito. Para el que tiene que cumplir una condena en prisión, el que alterna su vida y oficio entre vigiliias y guardias o el que encerrado más o menos libremente entre los muros de un claustro, ve pasar las horas, los días o los años, algunos juegos no sólo le entretienen y le hacen sentir vivo, sino que le estimulan por otros aspectos añadidos al propio placer de jugar. Este es el caso de la apuesta, la pequeña o breve ganancia de algunos objetos o productos que alegran al encerrado, la sensación de victoria y superioridad sobre el contrincante, que en algunos casos, puede ser su carcelero, su enemigo o su superior y la siempre gratificante idea de que con ese juego y esa victoria, el fin de su tiempo sin medida está próximo a caducar.

No es por ello extraño encontrar entre los muros de castillos y otros edificios religiosos o civiles, algunos rincones donde sus habitantes jugaron a lo largo del tiempo.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Lo más frecuente es ver allí los restos de algunos improvisados tableros, tallados sobre el suelo, bancos o alfeizar de ventana. El tiempo no ha contado nunca para estos jugadores del pasado que ya en la dura piedra de forma esquemática o algunas veces con todo lujo de detalles dejaron esas marcas para situar las fichas de sus juegos.

Juegos de por sí eternos, no sólo por la duración de estas huellas, sino por el empleo a lo largo del tiempo, ya que a menudo es difícil saber cuando se realizaron tales marcas y más aún cuanto tiempo fueron utilizadas, por que en muchos casos aún hoy día puede uno sorprenderse viendo jugar a algunos vigilantes de yacimientos arqueológicos y museos sobre los mismos lugares donde siglos antes jugaron otros seres humanos.

Casi en todas las partes del mundo y según sus formas peculiares y típicas de jugar he visto tableros de ajedrez, damas, alquerque, tres en raya, parchís o algunos de los que incluso desconocía sus reglas y que intuí de forma comparativa, como el caso del juego del primer ministro que aparecía por muchas rocas en la subida al gigantesco Tirtankara de Srinarabelagola en India.



Juego de menkla en las cuevas de Ellora (India)

Recuerdo tableros de ajedrez y damas en la torre del Trovador, antigua prisión de la Aljafería de Zaragoza, juegos de **menkla o bolas** en casi todas las partes del mundo: desde la terraza del templo egipcio de Dendera a las cuevas de Ajanta y de Ellora o juegos de **tablas, tric-trac o nard** desde las gradas de los estadios de Delfos y de Afrodiasias, a la soberbia colección del Museo de Efeso, juegos de **alquerque, castro o tres en raya** en antiguos claustros de conventos hoy desaparecidos, como el que forma el actual Museo Alberto Sampaio de Guimaraes en Portugal o el actual archivo de Castilla y León en el antiguo palacio del licenciado Butrón en Valladolid, convertido en convento de monjas brígidas. Pero la verdad podría ir mucho más lejos en el espacio y el tiempo, caso de los restos romanos bajo la actual catedral gótica de Barcelona y los innumerables reseñados

por Costas Goberna e Hidalgo Cuñarro en tierras de Galicia y que van desde la antigüedad al período medieval, con paralelos desde Roma a Conimbriga y Maguncia.

Realmente los ejemplos de esos, en la mayoría de las ocasiones, improvisados tableros son abundantes, así como el de algunos ejemplos de fichas realizadas con las materias más peregrinas: tejas, conchas, piedras, fragmentos de cerámica, huesos o en algún caso madera. Sin embargo, estos son quizás los que más fácilmente han desaparecido o se han despistado de sus orígenes, ya que de no hacer una cuidada excavación y recogida de piezas o por no tener una marca o símbolo, mezcladas con piedras y otros restos cerámicos, han pasado a engrosar las terreras del yacimiento.

¿Qué pensar, si no también sobre los dados u otros sistemas de puntuación o de suerte? Indudablemente una taba aislada no dice nada, si no manifiesta huellas de

uso o adaptación al juego, sea por abrasión de alguna de sus caras o por coloración de sus superficies. Un grupo de tabas es más fácilmente identificable con el juego y otro tanto sucede con los dados en los que la puntuación y simbolismo son las únicas pautas para conocer algo de su historia. Más difícil es lo relativo a alguna de esas piezas rectangulares o de forma de paralelepípedo con incisiones o aspas, que en algún caso nos recuerdas las piezas de suerte de juegos muy antiguos como el **senet** o el **juego real de Ur**.

Es por ello fundamental que en la excavación llevada a cabo en el castillo de San Martín de Muñatones, el hallazgo de estas fichas y dados nos haya aportado una interesante colección de piezas de juego, aunque por el momento no haya aparecido ningún tablero, ni ninguno de los suelos o sillares del edificio muestren las huellas de tal uso. Y es que realmente conocemos más tableros de juego, por su durabilidad y resistencia, que fichas y piezas de juego y ahí es donde reside la importancia del hallazgo.

EXCAVACIÓN Y HALLAZGO DE LAS PIEZAS

En las excavaciones llevadas a cabo entre los años 1993 y 1995 en el castillo de San Martín de Muñatones de Vizcaya, los trabajos arqueológicos ayudaron a restituir la imagen histórica y artística de este edificio en sus espacios: torre, patio y recinto, de la misma forma que algunos de los hallazgos arqueológicos nos permiten asimismo reconstruir parte de las formas de vida de sus moradores y en especial lo que atañe a sus hábitos alimenticios, creencias religiosas, escala social y sus momentos de ocio.

Bien es cierto, que la arqueología que a menudo se revela como una ciencia polvorienta y redentora de los objetos más simples de la vida cotidiana, viene aquí a darnos una cumplida lectura e interpretación de cada uno de los quehaceres cotidianos del ser humano. De esta manera, hace que a menudo podamos trascender sobre lo que simplemente se muestra como un cacharro de cocina o de mesa, un arma o un utensilio de lujo, ostentación o poder, cuando no es el caso de unas simples fichas de juego y unos dados que nos indican su empleo en el ocio y su papel entre un grupo de personas que hacían más llevadero de este modo el paso del tiempo en las largas jornadas de calor y en las más interminables noches de invierno.



Juego de menkla en la terraza del templo egipcio de Dendur.

Gracias a una prospección arqueológica correcta podemos saber como se alimentaban los pobladores del castillo, los usos y recursos que daban a cada una de las piezas y objetos de cerámica y metal hallados (fragmentos de cerámica, calderos, man-

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

gos de cuchillo...) Sabemos de su adquisición, valoración y comercio, (monedas, alfileres, herrajes...), incluso del simbolismo encerrado y temática iconográfica de algunas representaciones (gema labrada con letras árabes, posiblemente de un amuleto o anillo protector, o la curiosa figura de un Adán, realizado en hueso, que más me parece un Eros de una caja o cofre de esponsales, o las ya mentadas fichas y piezas de juego, que aquí van a ser las protagonistas de este texto informativo.

DESCRIPCIÓN Y CRONOLOGÍA DE LAS PIEZAS

En las prospecciones de los años 1993 y 1994, los arqueólogos Juan Manuel González Cembellín y María José Torrecilla Gorbea hallaron fragmentos de cerámica bajomudéjar, algunas monedas y herrajes junto a la puerta de la fortaleza, así como cerámica castellana, el relieve óseo de Adán (creo más bien que se trata de un Eros y su cronología me llevaría a fines del XV-XVI), alfileres, restos de un caldero y cuentas de vidrio, dos dados de hueso y cuatro fichas de cerámica de dos tamaños diferentes y una gema labrada con inscripción cúfica en el sondeo de la zona NE del patio, objetos datados entre 1369 y 1439, lo que les hace contemporáneos de Juan Sánchez Salazar, Ochoa Salazar y Lope García Salazar, si bien las obras correspondientes a este espacio se relacionan con el último mencionado.

Los dos dados de hueso que se mencionan en el informe arqueológico de 1994 y las cuatro fichas de cerámica, dos grandes y dos pequeñas, dos oscuras y dos rojas, una de cada tamaño, poco permiten dilucidar en cuanto a su origen y cronología exacta, más en cuanto a la aparición de otros dados más, que no he visto reflejados en el inventario de dichos trabajos.

Por lo que respecta a las fichas, el hecho de que no coincidan en tamaño, más que las dos más pequeñas de diferente color (una roja y una oscura, lo que las identificaría con los colores blanco y negro), nos hace sospechar que pudo tratarse de dos o más juegos diferentes. Las fichas pequeñas, e incluso la segunda de las oscuras pueden valer para juegos como el **alquerque de nueve o de doce, las tablas** o sus variantes medievales, tal y como aparecen reflejados en el libro de Alfonso X el Sabio. Tampoco estaría de más verlas en relación con juegos como el **castro o templo de Jerusalén, el asalto, las tres en raya** o alguna variante de **parchís, latrunculo o damas**. Todos ellos juegos no sólo conocidos en el período medieval y con origen oriental, sino otros incluso ya habituales en la antigüedad clásica.

La ficha roja más grande parece algo excesiva en tamaño para jugar a las damas o los mencionados juegos de tablero, aunque pudiera pensarse que en este caso se trata de una ficha usada para diferenciarse de las restantes, caso del rey o dama, cuando llega a la última fila del tablero y multiplica su poder y movilidad, aunque por lo general la diferenciación en este caso se logra superponiendo alguna de las fichas comidas o sopladas.

Por el tamaño, más creo que nos encontramos con una ficha de jugar al **tejo**, nombre que aún se usa en Castilla, para un juego de puntería al aire libre, pero que

en el mundo anglosajón se juega con tablero y fichas o monedas que se deslizan por impulso de la mano. En el mundo oriental estas fichas grandes se usan para jugar a un tipo de billar de mesa que se llama el **caroms**. El hecho de encontrar en el castillo de Muñatones fichas de dos tamaños y dos colores, haría pensar en que se jugaba a alguna variante de tejo o caroms. Pienso en un tablero o unas rayas trazadas en propio suelo hacia donde se movían las fichas pequeñas por percusión con las grandes, ya que es muy extraño encontrar a la vez piezas de diferentes tamaños para un juego de damas.

Los **dados** encontrados en esta excavación y en diferentes lugares del patio son paralelepípedos cuadrangulares de hueso con su numeración incisa a torno, unas veces simple y otras con círculos concéntricos. Son los dados usados generalmente para utilizar con un cubilete y apostar al número mayor o menor, a iguales o pares, y otras diferentes variantes, pudiendo usarse dos, tres o más a la vez. Entre las piezas que atesora el Museo de las Encartaciones he visto también un dado, parece ser procedente de la excavación del castillo de Mendicute, que carece de puntuación, estando esta sustituida por aspas y rayas incisas, lo que bien podría identificarle como un **dado de apuesta** para el juego de tablas. Desgraciadamente como en todos los hallazgos del castillo de San Martín de Muñatones no disponemos por el momento de un tablero para identificar algunos de los juegos usados allí y que en el caso de los dados también tiene algunas variantes en lo que se llama **lotería, juego de la suerte, cargar el asno, o el de la fortuna**, del que conozco alguna estampa a fines del siglo XV en España.

Aparte de los **dados** cuadrangulares de Muñatones, hay otros **de forma rectangular** que proceden de Mendicute que coinciden en sección con los cuadrangulares y que podrían haber formado parte de una varilla, ya lista y preparada para fabricar otros dados similares cuadrangulares, lo que avalaría allí un pequeño taller de fabricación de estos elementos de juego o en caso contrario, algo que no puedo certificar, porque no logro ver ningún tipo de huella numérica o símbolo, que estas varillas fueran unos **dados para apuesta**, tal como se usa en algunas variantes de las tablas o un tipo de **dado oblongo** con sólo cuatro caras numeradas y que se tiran de tres en tres a la manera del **chausar**.

Por lo que respecta a la cronología sugerida para las fichas y dados, las primeras se sitúan entre 1439 y 1445 y los dados mencionados y otras fichas halladas en posterior campaña se datan de entre 1369 y 1445.

La tercera campaña de excavaciones, recogida en el informe de 1995, y que continuó en otros sectores del patio aportó nuevos fragmentos cerámicos y nuevas fichas de juego, a las que se sumaron ahora a los dados y fichas cerámicas, dos piezas de **ajedrez** torneados, uno de madera y otro de metal, aún es más, me atrevería a sugerir que el de madera con elementos incisos torneados en su base corresponde a un peón blanco, mientras que el de metal con un remate doble en el extremo superior es una torre negra. La datación que se ha dado a ambas piezas es entre 1369 y 1439 y posiblemente correspondiendo a la etapa de Juan Sánchez de Salazar o como

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

mucho de su sucesor Ochoa de Salazar de San Martín, el caballero. También se han considerado ambas piezas como peones, cosa que en el de madera podría ser atendiendo al tamaño, pero en ningún caso el de metal que ostenta las características de la torre, carro o roque, como se le conoce en el mundo medieval y por influencia de las piezas de ajedrez árabes. Bastaría con compararlos con las piezas de ajedrez del museo de Cáceres que publiqué en 1994 y que proceden del castillo de Trigueros del Valle en Valladolid y que no deben de ser anteriores a la segunda mitad del siglo XV, cuando construye el mencionado castillo Don Gutierre Robres de Guevara (1453).

Realmente es muy difícil saber con exactitud la cronología de las mencionadas piezas de ajedrez, dado que son muy raras las que nos han quedado de su tiempo, exceptuando algunas árabes de cristal de roca o marfil que pasaron a formar parte de relicarios y otros exvotos religiosos. Estando siempre en la mente de los investigadores y aficionados al tema del ajedrez la pregunta acerca de cómo y dónde encontrar algunas piezas que puedan ponerse en relación con los más famosos manuscritos medievales, como el libro de Ajedrez, Dados y Tablas de Alfonso X el Sabio, de la segunda mitad del siglo XIII o las también dibujadas en los libros de Lucena (fines del siglo del XV) y de Ruy López (segunda mitad del siglo XVI).

Podría pensarse de la lectura de estas líneas que hay mucho de imprecisión, ya que posiblemente nos falta el otro de los elementos imprescindibles en el juego, el tablero, que también pudo ser de tela, papel o tallado sobre una madera, banco o mueble que ya ardió, ya que no aparece nada en las piedras del castillo. Tan sólo por lo que conocemos en cuanto al paso del tiempo y el ocio en el mundo medieval, hay que sospechar los juegos y usos de tales fichas, dados y piezas en algunos de los mencionados anteriormente.

Siempre se han identificado estas piezas con la soldadesca y con una cierta indeterminación cronológica. Más el hecho de aparecer en el relleno del patio hace suponer que estos objetos de juego no pertenecieron a Juan López de Salazar que a partir del segundo tercio del siglo XIV construye la torre y la cerca inicial (1330-1355/1359), según el informe arqueológico podrían mejor corresponder a su sucesor Juan Sánchez Salazar que tras una serie de reformas en 1359 vivirá en este castillo hasta su muerte en 1399. Pero realmente la situación de guerra entre 1359-1382, fecha en la que casan a su heredero Ochoa de Salazar con Teresa de Muñatones, cuando ambos eran muy niños, tampoco me parece muy idónea para juegos, por mucho que la guarnición o soldadesca pasará sus tiempos de guardia entretenida en estos menesteres. Aunque las fichas de ajedrez y algún dado y ficha se daten arqueológicamente entre 1369 y 1439.

Creo más bien que la mayoría de las piezas, fichas y dados van a corresponder al más famoso de los pobladores de este castillo Lope García de Salazar por lo menos entre 1439 y 1446. (Las fichas eran datadas entre 1439 y 1445 y los dados y otras fichas entre 1369 y 1445). Sin embargo, continuando con la historia de la familia, Lope García de Salazar que había comprado el Castillo de San Martín de Muñatones en 1439, ya que por herencia tan sólo disponía de una parte de la casa familiar y

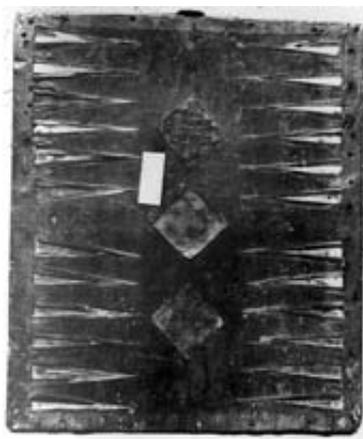
entonces le toca hacerse con ella por la vía económica, comenzará obras en 1454, acabará la torre en terraza y situará unas casas o palacios en el patio, levantará la cerca y trazará una barrera externa. Ello lleva a pensar que todas esas piezas las de sus antecesores y las suyas fueran a parar al relleno del patio en la construcción de las casas, algo que se me antoja un tanto rápido y extraño, más cuando sabemos que este personaje pasó casi siete años preso en su casa, entre 1471 y 1476 por parte de su hijo Juan de Salazar de San Martín el Moro que no aceptaba la herencia dada por su padre a su hermano Lope, muerto en 1462, ni mucho menos a Ochoa, el hijo de su hermano, el llamado preboste de Portugalete y que entre 1487 y 1543 litigó por su herencia.

Creo que bien podría pensarse que entre 1454 y 1476 que habitó esta casa un hombre culto y que aprovechó sus años de encierro entre 1471 y 1476 para escribir una historia de la familia, y posiblemente para matar muchos ratos del encierro, muchas de esas piezas, fichas de juego y dados tuvieron una utilidad indudable. Más aún cuando sabemos que tanto el ilegítimo heredero, Juan el Moro y su hijo Ochoa el Mozo realizaron numerosas obras entre 1476 y 1503, tanto en el patio, como en unas viviendas adosadas. Y por ello sospecho que es bien fácil que entonces dieran al traste con todo lo existente de su antepasado y que las fichas y piezas pasaran a engrosar el escombro y los suelos de dicho patio. Por otra parte esta fecha de segunda mitad/ tercer cuarto del siglo XV es paralela a la de las fichas vallisoletanas, posteriores a 1453.

No existen más datos acerca de dados y piezas de juego en otras excavaciones del país vasco, si bien tengo entendido que en Mendicute aparecieron los dados datados arqueológicamente entre 1335 y 1500, por ello mis paralelos me llevan en todo caso a establecer concomitancias con los ejemplos castellano-leoneses. Y en ese aspecto también hay que pensar en uno de los pocos tableros de juego, **tablero doble de**



Tablero de Ajedrez de la familia Luna en el Museo Provincial de León.



Juego de Tablas o Tric-trac en el reverso del tablero de ajedrez del Museo Provincial de León.

ajedrez y de nard o tablas, conservado de este período en el Museo Provincial de León y que se pone en relación con los condes de Luna, hacia mediados del siglo XV. Otro tanto podría decirse con respecto a otro muy similar conservado en el Museo Nacional de Arte Hispanomusulmán de la Alhambra de Granada y que se data de fines del siglo XV. No podría decirse lo mismo de las denominadas fichas que le acompañan, que más parecen ser mangos de cuchillo torneados que las piezas usuales, por su tamaño y longitud. Curiosamente en estos tableros es posible ver el gancho del que colgaba la bolsa con las piezas o trebejos de juego que dicen los clásicos y que vemos reproducida en muchas de las miniaturas de Alfonso X el Sabio y otras miniaturas históricas desde el siglo XIII a XVI. Acabado el juego, en esa bolsa entran las piezas en montón confuso, tanto reyes o peones, lo que al decir de algunos autores árabes como Ibn Labbana, Cervantes por boca del propio Sancho Panza: *“..mientras dura el juego cada pieza tiene ser particular oficio; y en acabándose el juego, todas se mezclan, juntan y barajan y dan con ellas en una bolsa, que es como dar con la vida en la sepultura”*, o el conocido emblema moral de Sebastián de Covarrubias: *“..Esto nos significa el emblema con el mote francés Rois e pions, dans le sac son eguaux”*.

FABRICACIÓN DE LAS FICHAS Y PIEZAS DE JUEGO

Sencillas a más no poder, las fichas de juego que aparecieron en la excavación del castillo de San Martín de Muñatones muestran una reutilización simple de fragmentos cerámicos. Desde la antigüedad, y lo sabemos por los griegos que bautizaron con el nombre de **ostraka** a aquellos fragmentos de cerámica o teja que recortados servían no sólo para anotaciones puntuales o una improvisada contabilidad doméstica, o para las votaciones en el agora ateniense, hasta momentos más recientes, esos trozos de terracota, recortados y redondeados, pulimentados sobre superficies abrasivas duras fueron pasando de manos a bolsas y se convirtieron en la mejor adaptación de una improvisada ficha de juego.

Cerámicas oscuras o claras alternaban en el juego, representando los dos colores simbólicos de los contrincantes: blancos y negros. Cualquier elemento improvisado sirvió en inicio, caso de piedras de dos colores, palos, hojas, conchas... He llegado a ver un improvisado juego de damas en un país norteafricano, en el que las fichas eran simples trozos de cáscara de naranja, al derecho y al revés, la mitad blancos y la otra mitad rojos, con lo que los jugadores identificaban fácilmente sus piezas y las del contrario.

En yacimientos romanos y celtas es fácil encontrar esas improvisadas fichas, más cuando aparecen algunos tableros rayados sobre pizarra, piedra o en sitios de paso donde pastores, vigilantes o niños suelen cumplir con un trabajo relajado y de larga duración en el tiempo. Podría citar las fichas de la villa romana de El Saucedo (Toledo), en alguna casa de Asturica Augusta (Astorga), en los castros de San Chuis de San Martín de Beduledo en Allande y en el de Chao de Samartín de Grandas de Salime (también en Asturias) o en el Castro de Viladonga de Lugo, algunas incluso con inci-

siones y pequeñas decoraciones distintivas. Unas veces realizadas con fragmentos de sigillata, teja o piedrecillas de diferente color. Por lo general, estas fichas redondeadas de cerámica y piedra (**calculi**) tienen poca variación y debieron de ser empleadas en juegos del tipo del **latrunculi**, **tres en raya** o **alquerque de tres**, que se vinculan con los tableros y juegos llamados **tabulae lusoriae** y que pueden ser tanto cuadrados como circulares. Algunas ciudades romanas como Mérida e Itálica, sin olvidar a la propia metrópoli muestran abundantes ejemplos por sus enlosados del foro, termas o en alguna calle. El **alquerque de nueve**, también llamado **castro o templo de Jerusalén**, como **el de doce** y **las cazoletas de bolas** aparecen más frecuentemente en el mundo medieval y debieron de ser empleados con el mismo tipo de fichas.

Durante unas excavaciones llevadas a cabo en el poblado de chozos que levantaron los trabajadores de la presa sobre el río Tajo entre el puente del Cardenal y el poblado de Villarreal de San Carlos, en terrenos del actual Parque de Monfragüe (Cáceres), aparecieron numerosas fichas, primero en la limpieza de la calzada (¿un viejo camino de la Vía de la Plata?, después cañada de trashumancia) y luego en el poblado. Eran piezas de piedra, perfectamente redondas. Poco tiempo después, des-



Artesano marroquí fabricando piezas de ajedrez con un torno manual. Madrid Fitur 2004

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

cubrimos su origen. Eran lonchas cortadas de los cilindros testigos que se sacaban de las rocas donde se asentó la presa y que tras la prueba de los ingenieros, eran usadas por niños y adultos para sacar sus fichas de juego.

Los **dados o tesserae** son también otro de los elementos de juego que aparecen en los castillos de San Martín de Muñatones y de Mendicute, y que tienen su origen asimismo en un pasado remoto. Posiblemente el primer elemento que conocemos de este tipo para obtener una puntuación son las **tabas o tali** que permiten hasta cuatro posiciones diferentes (*carne, culo, chuca y taba*) y una puntuación acorde con la superficie presentada o con la combinación de dos, tres o más tabas. Algunas tabas poseen marcas o colores y fueron en muchos casos preparadas y pulimentadas para su uso en el juego. De ahí su uso en el mundo clásico o en el etrusco, donde conocemos el primer ejemplo de dados con una identificación escrita. Tanto los egipcios, como los sumerios se sirvieron de un tipo diferente de dados y fichas. En el primero de los casos emplearon tablillas alargadas de madera que dada su superficie doble, semicircular o plana y la combinación de dos o tres de éstas piezas pudieron sumar puntos y mover las fichas. Algo muy similar a la utilización de **conchas de cauris** o los **dados oblongos de chauser**, que son muy similares a las piezas rectangulares que se conservan en el Museo de las Encartaciones y parecen proceder de las excavaciones de Mendicute.

Los cuatro dados que aparecieron en el castillo de San Martín de Muñatones muestran la forma cúbica habitual y fueron realizados a partir de cortar fragmentos cúbicos de hueso, de unas varillas de forma alargada, procedentes de huesos largos de animal. Las seis caras se perforaron con un taladro. La numeración por lo general es aditiva en sus caras para alcanzar el número siete ($6+1$, $5+2$, $3+4$), cosa que no he podido comprobar perfectamente en todas las piezas.



Miniatura del Libro de Ajedrez, dados y Tablas del rey Alfonso X el sabio. Artesanos fabricando tableros y piezas de ajedrez.

La técnica de construcción de tales piezas evoluciona muy poco en el período medieval y son los artesanos dedicados al trabajo con hueso o marfil los que realizan estos objetos, ayudados de un torno de arco muy pequeño, brocas y cilindros huecos y sierras o cuchillas. Muy pocos cambios se perciben desde las piezas de la antigüedad clásica hasta las bajomedievales o renacentistas. Se siguen realizando de idéntica forma e incluso hoy día es factible encontrar en algunos países del denominado tercer mundo a artesanos que sentados en la calle o el zoco realizan estos trabajos, a los que se añaden también los de botones de hueso, fichas de damas y parchís, y algunos elementos para ornamentar y taracear tableros. Recuerdo que el Museo de Etnografía y Antropología de Hamburgo tiene en una de sus vitrinas la reproducción de un taller de artesano de estas características, con un maniquí vestido a la manera del país de origen.

Las piezas de ajedrez tienen una elaboración muy similar e incluso muchos todavía hemos alcanzado a ver trabajar a artesanos en las calles de la medina de Fez, en especial en la Tala'a Kabir y la Tala'a Saghir a numerosos de éstos, realizando piezas de ajedrez y estuchitos torneados para el kohol. El sistema es el mismo. El artesano sujeta una pieza de madera en un torno de arco que maneja con la mano derecha, mientras que con la izquierda y el dedo gordo del pie o su dorso en defecto apoya la gubia que rebaja la madera y tornea la pieza. Saca de esta manera piezas muy similares a las encontradas en San Martín de Muñatones, incluso más sofisticadas o siguiendo las pautas más modernas de los modelos de Cook o de Staunton. En algunas demostraciones folklóricas como en Fitur, de donde proceden las imágenes adjuntas o en los habituales mercados medievales es fácil ver a estos torneros, que cuando realizan piezas de mayor tamaño y quieren más fuerza o velocidad se sirven de una flexible vara de avellano. En el caso de piezas de metal se usa también este sistema.

FUNCIÓN, ICONOGRAFÍA Y SIMBOLISMO DE DICHAS PIEZAS, FICHAS Y DADOS

Las piezas de juego y fichas halladas en el castillo de San Martín de Muñatones, al igual que otras tantas citadas comparativamente en estas líneas, tuvieron como función identificar a los jugadores y sus posiciones en el tablero de juego durante las partidas llevadas a cabo en muchos de esos tiempos muertos del período bajomedieval. No son piezas en modo alguno de singular valor o riqueza, por lo que hemos de comprender que una vez acabado el juego debieron de guardarse y utilizarse, mientras se conservaban en buen estado y fueron sustituidas por otras más nuevas a lo largo del tiempo.

No fueron piezas de material valioso, caso de marfil, cristal de roca o maderas labradas, lo que en muchos casos hizo que piezas de ajedrez árabes u orientales u otro tipo de piedras se incluyeran en relicarios y objetos emblemáticos como coronas y cetros, caso del relicario de San Millán de la Cogolla o de las piezas de Orense y del ajedrez de Agen. Por ello, el destino las relegó a ser usadas y tiradas cuando los nuevos moradores del castillo hicieron reformas y no las vieron utilidad o empezaban a tener deterioros graves.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Las fichas de cerámica halladas fueron reutilizadas a partir de fragmentos de terracota redondeados y alisados y aprovechando los colores de su cochura para establecer los dos colores diferenciadores en un tablero, si bien el diferente tamaño de las fichas cerámicas halladas nos hace pensar en dos o tres tipos y tamaños de tableros y juegos, en un diferente período de fabricación y sustitución o en juegos en los que pudiesen alternar ambos tamaños o usar las pequeñas para mover sobre el tablero de juego, mientras las grandes parecen más haberse usado para lanzamiento o percusión. El hecho de no haber encontrado hasta el momento ningún tablero de juego, nos lleva a elucubrar sobre sus posibles movimientos y funciones. Pienso que las pequeñas están más en relación con un tipo de juego de damas, alquerque, tablas, tric-trac o parchís..., mientras que las grandes estarían en juegos de puntería, caso del tejo o variantes.

Las piezas de ajedrez han sido identificadas en las líneas que preceden como un peón blanco y una torre negra. El torneado de ambas y el remate doble de la segunda las identifica con tales piezas de mediados del siglo XV en adelante, habiendo retrasado por ello en parte la cronología de los arqueólogos. La forma de peón tiene paralelos abundantes desde la antigüedad y poco podría definirse como distintivo, si no fuera la doble incisión o moldura del cuerpo. La torre o roque hereda la doble cabeza o ángulo que se arrastra desde el período árabe y que poco a poco se va redondeando y decorando en modelos como el ajedrez del castillo de Trigueros del Valle y en otros posteriores. Hay que pensar que la pieza perdió en este caso parte de su remate. El hecho de que el peón sea de madera y la torre de metal y con ello se manifiesten dos tonos o colores, al igual que su tamaño y torneado, hace que ambas piezas sean contemporáneas, correspondan a un único ejemplo de cada una de las piezas blanca y negra de un ajedrez de mediados del siglo XV y que no haya ninguna contradicción estilística. ¿Hubo en Muñatones un ajedrez en que las piezas blancas eran de madera y las negras de metal? ¿o se trata de una restauración posterior, no mucho en el tiempo, de una perdida pieza original negra, también de madera? Cualquier elucubración sería posible y más al carecer de las otras 14 piezas restantes y del tablero.

Los dados son las piezas más abundantes entre los hallazgos arqueológicos y aunque pueden ofrecer un par de tipos diferentes de puntuación, unas veces círculo sencillo y otras doble y concéntrico, los primeros son los característicos de Muñatones y los segundos de Mendicute. Tampoco hay más pruebas para creer una larga evolución y uso en el tiempo. Este tipo de modelos existe desde el período romano e incluso alguno anterior. El hecho de que aparezca un tipo de dado con aspas y rayas en el castillo de Mendicute me hace pensar en un dado de apuesta o en una pieza de adorno y los otros dados alargados, no se si inclinarme por los dados oblongos o varillas, aunque no veo puntos, ni incisiones, ni otro tipo de decoración, o sospechar si no se trata de varillas listas para fabricar nuevos dados a base de cortar pequeños cubos en ellas y perforar la puntuación. De simple piezas de juego en el primer castillo, al pequeño taller de un artesano dedicado a estos menesteres en el segundo de los castillos, hay una muy delgada frontera. Pero de la misma forma tampoco he leído nada en las memorias de excavación de hallazgos de herramientas de corte y taladro. Por tanto, pensemos más en piezas de juego sin más.

Todas estas fichas y piezas de juego o dados están vinculados con pasatiempos del mundo medieval y muy principalmente en sitios donde la vida militar o la de prisioneros aliviaba de esta manera el paso del tiempo. No puedo remitirme a otros aspectos iconográficos o iconológicos más profundos que si que existen en estos juegos caso del ajedrez o las tablas, en donde predomina la reflexión y estrategia, frente al juego más simple y de azar, caso de los dados, donde lo importante es la apuesta y la ganancia pecuniaria. No hay que olvidar tampoco que tanto el rey Alfonso X, el Sabio, como los manuscritos y juegos conservados del período bajomedieval nos muestran la convivencia de los juegos de estrategia y de los de azar (ajedrez frente a dados). El tablero del Museo de León alterna dos juegos diferentes por cada una de las caras: el ajedrez por un lado y el tric-trac o tablas por el otro, juego en el que la suerte puede ser remediada por la propia astucia del jugador.

Vocabulario (con el fin de ayudar a entender algunos de los juegos citados y explicar las imágenes documentales):



Miniaturas en el Tractatus Ludus Scacorum.
El rey Evimerodoach.

Ajedrez: Chaturanga o Xatrang en sánscrito que pasa a **shah-mat** en persa y recoge ya una de las voces que anuncia el final de la partida **jaque-mate**. Los árabes fueron sus principales difusores. Se juega entre dos personas sobre tablero de 8 x 8 cuadrados y con dieciséis piezas cada jugador, diferenciadas en blancas y negras. Estas son: Rey, reina (alférez), dos alfiles (elefantes u obispos), dos caballos, y dos torres (carros o roques) y 8 peones. Las piezas pueden estar hechas de marfil, cristal de roca, madera o hueso, habiendo otras variantes artísticas. En el **ajedrez chino** que se juega en un tablero de 8 x 9 casillas, ya que el centro corresponde al río, las piezas son fichas planas donde se representan los nombres en forma escrita, reduciéndose los peones a cinco y apareciendo dos mandarines (en vez de una reina), dos elefantes y dos cañones. El **ajedrez japonés (shogi)** sobre un cuadrado de 9 x 9 casillas, incluye generales y lanzas.

Entre las variantes del ajedrez medieval español y según las ilustraciones del libro de Alfonso X el Sabio conocemos **el Gran Ajedrez o del Emperador**, alusión a Tamerlán que tiene jirafas, elefantes, camellos, leones, toros, tortugas, máquinas de guerra y espías, existiendo una casilla reservada como ciudadela para el rey y **el ajedrez de las cuatro estaciones** que se juega en tablero en aspa y por cuatro personas, recordando en algunos casos la defensa india de rey.

Alquerque de cinco, nueve y de doce es uno de los juegos más antiguos del mundo y de los más conocidos en el período medieval. **El alquerque de cinco** consta de dos cuadrados inscritos y unidos por sus lados. Se juega con cinco o seis fichas. **El alquerque de nueve** consiste en tres cuadrados concéntricos sobre los que dos jugadores sitúan alternativamente fichas de dos colores hasta conseguir situar tres en línea con lo que soplan una al contrario y así continuar hasta conseguir colocar las nueve fichas. Se le llama también **Castro, Molino y Templo de Jerusalén**. Fue introducido en Europa por los árabes de donde deriva el nombre. Otra variante **el alquerque de doce** y está formado por un gran cuadrado de cinco puntos por cada lado o



Alquerque en el Museo Alberto Sampaio de Guimaraes (Portugal).

mejor cuatro tableros de tres en raya unidos en cuadro y donde se sitúan las doce fichas de cada adversario en forma de L contrapuesta. Es un tipo de juego que anuncia las damas y donde la astucia y estrategia le convierten en uno de los juegos en los que *"interviene el seso"*, a decir del rey Alfonso X el Sabio.

Asalto es juego en el que un jugador con dos fichas que representan a los oficiales defiende una fortaleza del ataque de 24 peones o soldados. Mientras que los primeros pueden realizar todos los movimientos y comer a los atacantes, éstos sólo pueden bloquear a los defensores o soplarles por no comer. Según el empleo de animales o fichas de diferente formato conoce el juego también como el del zorro y las ocas, tigre y corderos o el de oficiales y cipayos.

Caroms es un billar de tablero de origen yemení y que tiene una gran aceptación en el sudeste asiático. Cada jugador tiene nueve discos negros y blancos y un percusor de mayor tamaño rojo. El juego consiste en meter los discos de su color en las troneras de los ángulos, evitando hacerlo con los del contrario, ya que perdería turno.

Castro, molino, templo de Jerusalén es nombre que se da al alquerque de nueve que reproduce tanto un castro defensivo como el templo de Jerusalén y donde el movimiento de las fichas de tres en tres cubriendo líneas completas viene a equivaler a la conquista de la fortaleza o castro o el deambular hacia el sancta sanctorum. Se juega alternativamente y sin dados. Algunos ejemplos como los conservados en el lithostratos de la torre Antonia de Jerusalén, donde Cristo fue flagelado nos hablan del entretenimiento de una tropa o cuerpo de guardia.

Cuadrados mágicos son una variante matemática del tres en raya y consisten en situar números que sumen lo mismo en las filas horizontales, verticales o diagonales. Eran conocidos desde el mundo de la antigüedad y empleados con fines mágicos. Algunos artistas como Durero en su grabado Melancolía o Juan de Herrera en el Discurso de la figura cúbica hicieron mención de ellos. Existen cuadrados de nueve y de dieciséis cuadros.

Conchas cauris usadas para obtener una puntuación y mover las fichas en el parchís y otros juegos. Se tiran seis conchas y cuentan los cauris con la abertura hacia arriba tanto como puntos 2,3,4,5,6, excepto si hay sólo un cauri hacia arriba y el resto boca abajo que cuenta 10 y nueva tirada y si todos los cauris quedan boca abajo se obtiene el número máximo, 25 y otra tirada.

Chausar es variante del parchís que se juega con tres dados oblongos de cuatro caras y con puntuación (1+6, 2+5).

Dados (Tesserae) son piezas de forma cúbica de hueso, marfil, madera u otros muchos materiales. Su numeración de 1 al 6 se reparte en las caras del cubo que suman siete en las opuestas. Su origen mítico se remonta a Palamedes que enseñó a jugar a los soldados en la guerra de Troya. Herodoto atribuye su invención a los lidios y Plutarco a los egipcios, habiéndose encontrado algunos de hueso y marfil en las tumbas de Tebas. A menudo, se confunde el uso de los dados (**tesserae**) con el de las tabas (**tali**). Como siempre en los orígenes de cualquier juego, éstos apuntan a



Alquerque en el convento de las Brígidas (Valladolid), antiguo palacio del licenciado Butrón.

Oriente y a India, donde se usaron unos cubos con puntos u “ojos de pájaro” para adivinar el porvenir, según una ciencia denominada *ramala*.

Quizás los primeros dados con valor numérico mágico que conocemos son los de la tumba etrusca de Toscanella en Pyrgi, correspondiente al período helenístico y cuyas caras llevan inscritas palabras. En el mundo romano son frecuentes, incluso el uso de cubilete (**fritillus**) o de una torre escalonada (**turricula**) para lanzarlos. También conocemos dados de los períodos paleocristiano y bizantino, generalmente de hueso y con la numeración realizada por medio de círculos concéntricos.

Los dados son el ejemplo claro del juego de azar y en el mundo medieval en el que conocemos numerosas representaciones y menciones, se pone en guardia ante el mal en el que pueden caer los jugadores y la existencia de tahúres que utilizan dados falsos o cargados. En el libro de Alfonso X no sólo se describe como han de “*facerse los dados para que caigan tan bien duna parte como dotra*”, pues de lo contrario resultaría “*enganno mas que uentura*”. Los puntos son 21 en cada dado, que multiplicados por tres suman 63. Entre los juegos mencionados están: *la triga, la marlota, par con as, panquist, azar, medio azar, azar pujado y guirquiesca*. Sobre las desdichas que acontecen a los jugadores de dados está no sólo que pierdan bienes y ropa, siendo la culpa suya por andar en compañía de tahúres, lo que hizo que no sólo se recriminase el juego de dados, sino que se prohibiese a los eclesiásticos, ya que por culpa de los dados los romanos podían perder su propia libertad, los hunos su vida y unos soldados se sortearon la sagrada túnica de Jesús al mismo pie de la cruz. De la misma forma el libro de Thomasin von Zerclaere, “*Der Welsche Gast*” en la página 62r reproduce la imagen y descripción de una partida de dados en la que el perdedor desnudo se mesa los cabellos ante el ganador. Y de similar manera en el *Sachsenspiegel in Bildern*, página 115 un criado se juega las ropas de su señor, que tiene que jurar ante el ganador y sobre el sagrario de la iglesia que tales bienes eran suyos para recuperarlos. Imágenes muy reales de los jugadores y perdedores medievales y sus problemas.

Damas tiene su origen en una variante de las tablas con fichas de ajedrez. El nombre de dama (alférez o fierge) fue al principio el nombre del juego que además se juega en un tablero de ajedrez, con los mismo cuadros alternos de color. Cada jugador dispone de 12 fichas iguales con los colores blanco y negro. Conocemos numerosas variantes de fichas con decoración figurada y signos, en especial a partir de período medieval, empleándose madera, marfil, hueso o cerámica para realizar éstas. Las damas al llegar a la última fila se convierten en un rey o reina y a partir de ese momento pueden moverse más de una casilla y saltar comiéndose a las del contrario. Hay variantes de las damas, como el llamado juego de damas polaco que tiene 20 fichas y un tablero de 100 casillas.

Duodecim scripta recibe el nombre por las doce líneas que le delimitan y es antecedente de las **tablas o tric-trac** y del actual **backgammon**. Por lo general los tableros tienen tres líneas de doce casillas, sustituidas en muchos casos por letras que hacen relación con el juego, con frases graciosas o incluso que definen en palabras de seis letras la actividad recreativa de los romanos: *letari, venari, nadare, ludere, hoc est, vivere*.

Fichas (Calculi) son las piezas utilizadas los jugadores de cualquier tipo de juego para marcar y diferenciar sus movimientos en el tablero. Pueden ser de piedra, madera, hueso, marfil o cerámica. Valiendo según las ocasiones cualquiera de estos materiales para improvisar fichas con sólo que tengan diferente color o forma. Es por ello por lo que hay que pensar que en muchos casos los jugadores se sirvieron de piedras o conchas del entorno que fueron abandonadas al acabar el juego. Tan sólo en algunos casos aparecen en excavaciones y museos fichas trabajadas y decoradas.

La idea de los **ostraka**, fragmentos de cerámica que los griegos usaban a partir de vasijas rotas para poner su votación en el ágora y desterrar o perdonar a los ciudadanos que hubiesen cometido algún delito social (ostracismo), bien pudo ser el origen de las fichas de cerámica, usando terracotas rojas, blancas o negras y reutilizando esos fragmentos hallados en la calle o algún testar. En el museo del ágora de Atenas hay un tablero de mármol, usado para efectuar el recuento de votos de dichos ostraka. Poco a poco, dichas fichas fueron puliéndose, redondeándose y haciéndose unas incisiones, decoraciones, cruces, aspás, círculos u otras más o menos figurativas y que acabaron por evolucionar hacia las fichas medievales en marfil y hueso en las que aparecían algunas escenas caballerescas o amorosas.

Juego Real de Ur es uno de los más antiguos del mundo, fue utilizado hace casi 4500 años. Las fichas eran blancas y negras y el tablero tenía adornos de nácar con lapislázuli y pizarra con nácar. Los dados eran seis y piramidales. Cada uno con dos marcas en dos de sus cuatro vértices.

Latrunculi o juego de los soldados fue llevado a través todo el imperio romano por sus legiones, encontrándose huellas de dichos juegos desde la propia metrópoli hasta las provincias más remotas y el limes romano. Los tableros tienen diferente número de casillas, pero bien podría corresponder a las 64 casillas del juego de ajedrez del que también es antecedente. Las fichas que se piensa que fueron 16 por con-

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

trincante se mueven en línea recta comiendo al contrario siempre que le encierren entre dos de un mismo color. El sistema es similar al del juego de damas.

Menkla, bolas, cazoletas juegos vinculados con la idea de siembra y recolección. Dos jugadores, uno frente a otro siembran en sus campos de agujeros semillas, bolas, conchas, palos o cualquier elemento del entorno. Sólo pueden recoger cuando algún campo del contrario ha quedado con una sola ficha. El juego se conoce con las variantes étnicas de **wari, awelé, hus y yoté** y el hecho de que se siembre de derecha a izquierda ha hecho pensar que procede del hemisferio austral. El juego de menkla del que conocemos algún estuche del período árabe, como el de marfil que procedente del monasterio de Silos, considerado mucho tiempo como un relicario y que pasó al Museo Arqueológico de Burgos, es una buena prueba de su utilización en la España medieval.

Parchis es juego de origen hindú y su nombre significa veinticinco, número más alto de la tirada realizada con conchas de cauri que se usaban en origen en vez de dados. El objetivo de los cuatro jugadores, con fichas de color diferente, es llegar a la casilla central comiéndose a los del contrincante y contando cada vez con una gratificación de puntos. Tiene forma de cruz con cuatro brazos iguales. Existen tableros de todo tipo de materiales, incluso grabados en piedra, caso de las cuevas de Ellora o el singular juego del patio de Fahtpur Sikri, cuyas losas de dos colores servían para que el soberano mogol Akbar jugara con sus cortesanos, usando como fichas a esclavos y criadas del harén vestidos de color. Algunos opinan que este tablero gigante es también un Gran Ajedrez.

Senet es juego egipcio del que conocemos algunas representaciones en papiros, en la fachada de Medinet Habu y en la tumba de Nefertari o numerosos tableros hallados en el Valle de los Reyes y conservados en el Museo de El Cairo y en otros europeos. El movimiento en el tablero semeja a los bueyes arando y la puntuación se



Juego romano del Duodecim scripta en Efeso (Turquía).

obtiene tirando unos dados alargados de dos caras o dos colores. En el tablero existen unas casillas-refugio y una cárcel. Las fichas conservadas en museos presentan formas torneadas equiparables a las de cualquier tiempo y estilo.

Tabas (Tali) son los astrágalos (*astragalo*) de cordero o carnero, usados en la antigüedad para la adivinación y juego de niños, conociéndose incluso esculturas helenísticas que les representan en dichos juegos, si bien las representaciones en cerámica y la mítica atribución del origen del juego de dados (¿tabas?) al griego Palamedes en la guerra de Troya chocan con la expansión natural de este juego que se encuentra lo mismo en el Pacífico Sur, que en lejanas islas. El juego alterna el lanzamiento, recogida y situación de dichas tabas y de un objeto o pelota al aire, uniéndose la habilidad y rapidez de reflejos. Algunos juegos se conocen por los nombres de “*los unos, bajo el puente, las cuadras, el sapo en el agujero, el salto del foso, y poner la mesa*”, entre otros. En el mundo romano algunos juegos de tabas se conocen con los nombres de *pentelitha, pares o nones, ormilla y tropa*. Curiosamente la mejor jugada se denomina *Venus* y la peor *canis*.

Tablas, Tric-Trac o Backgammon (Tabulae) es variante del **duodecim scripta** y aquí el tablero tiene 15 fichas blancas y 15 negras, jugándose con tres dados y estando suprimida la tercera línea de juego. En los juegos actuales los peones ocupan un espacio en el tablero y se desplazaban cruzándose, cosa que no pasaba en la antigüedad en la que tenían que ser previamente introducidos y hasta que no estuvieran todos no podían retirarse ninguno. Las jugadas se hacían con tres dados en vez de los dos actuales que han dado paso a un triple dado para apuestas y que multiplica en sus caras los valores. En el libro de Alfonso X el Sabio se muestran varios ejemplos de tableros y hasta quince juegos diferentes, llamándose del *emperador* al juego de tablas, porque él lo hizo y a otros con los nombres de *quinze tablas, doze hermanos o doze canes, doblet, fallas, el de seys, dos y as, el laquet y las tablas de los cuatro tiempos del año*, entre otros. Existe asimismo un juego de escaques según la astronomía, de forma heptagonal y que representa a los siete planetas conocidos entonces, así como los signos del zodiaco y los cuatro elementos hasta completar 336 casillas.

Tableros (Tabulae lusoriae) se denominan así todo tipo de juego o tableros utilizados en el mundo clásico tanto en juegos de fichas, como de bolas y que por lo general cubren el suelo, gradas y piedras de muchos espacios públicos y privados. Aparecen tanto en el foro, como en pórticos, teatros, termas y prostíbulos. Tiene formas circulares, cuadrangulares y con concavidades, jugándose tanto con fichas, como con bolas.

Tejo es juego de origen inglés del que conocemos que era enormemente popular a inicios del siglo XVI. Se jugaba con monedas deslizadas sobre una tabla con nueva franjas o camas, consistiendo en situar la moneda entre las líneas divisorias del tablero o empujar y arrastrar a las que ya ocupan plaza allí. Hay un juego de tejo o tanga en el mundo castellano que consiste en hacer puntería en un pequeño palo vertical puesto sobre la tierra con tres fichas de piedra, metal o cerámica. Los jugadores van alternando sus disparos.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Tres en raya es juego aún más sencillo y simple. Consiste en situar alternativamente dos contrarios en un cuadrado de tres por tres sus fichas de dos colores hasta poner tres en línea. El primer jugador, si no tiene despistes, suele ser siempre el ganador. Conocemos juegos de este tipo tanto romanos como medievales y en muchos casos se confunden con motivos ornamentales.

BIBLIOGRAFÍA

- A.: *Chess in Art and Society*. Londres 1977; British Library; pp. 24-28.
- A.: *El gran libro de los Juegos*. Barcelona, Ed. Plaza y Janés.
- A.A.V.V.: *Juegos. Enciclopedia Práctica*. Madrid 1983, Eds. Nueva Lente; tom 1 y 2.
- A.A.V.V.: *Aspectos de la vida cotidiana en Bizancio*. Madrid-Atenas 2003. Exposición en el Museo Arqueológico Nacional. Febrero-Marzo 2003; pp.74-75.
- Beigbeder, O: "Jeu des Rois, Roi des Jeux", *Archeologia*, nº 8 (1966); pp. 62-64.
- Beltrán, M.: *Catálogo del Museo de Cáceres*. Madrid 1982; p.95 (piezas de ajedrez de Trigueros del Valle (Valladolid).
- Calvo, Ricardo: *La evasión en ajedrez del converso Calisto*. Ciudad Real 1997, Eds. Perea; 181 pp.
- Comenius, Johann Amos: *Orbis sensualium pictus*. Dortmund 1978, Harenberg Kommunikation. Die bibliophilen Taschenbücher, nº30; pp. 272-273.
- Costas Goberna, Fernando Javier e Hidalgo Cuñarro, José Manuel: *Los juegos de tablero en Galicia. Aproximación a los juegos sobre tableros en piedra desde la Antigüedad Clásica al Medioevo*. Vigo 1997, Celticar; 62 pp.
- D'Haucourt, G.: "Comment se divertissait-on au Moyen Âge?", *Archeologia*, nº 8 (1966); pp. 65-68.
- Díaz Jiménez; E.: *Historia del Museo Arqueológico de San Marcos. Apuntes para un Catálogo*. Madrid 1920; p. 97 (tablero de ajedrez y tablas de la familia Luna).
- Finkenzyler, R., Ziehr, W. y Bühner, E.M.: *Ajedrez. 2000 años de historia*. Madrid 1989, Ed. Anaya; 208 pp.
- Fittà, Marco: *Spiele und Spielzeug in der Antike. Unterhaltung und Vernügen im Altertum*. Stuttgart 1998, Ed. Theiss; 190 pp.
- García Morencos, Pilar: *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas de Alfonso X, el Sabio*. Madrid 1977; 58 pp.
- García Moreno, Luis y Sebastián Rascón (Eds.): "Ocio y Espectáculo en la Antigüedad Tardía". *Acta Antiqua Complutensia,II, (Actas del II Encuentro Hispania en la Antigüedad Tardía. Alcalá de Henares, 15-17 Octubre de 1997)*. Ver en especial los artí-

culos de: Pilar Barraca "Los juegos en los conjuntos funerarios: diversión y ritual"; pp.91-100; Aguado Molina et al. "Juegos domésticos en la Hispania romana. Las fichas de juego de la Villa romana de El Saucedo (Talavera la Nueva, Toledo)"; pp. 139-158 y González Fernández, M^a Luz "Ocio y entretenimiento en Asturica Augusta (Astorga, León)"; pp. 159-174.

González Cembellín, José Manuel: "El castillo de San Martín de Muñatones". *Kobie (Serie Bellas Artes)*, nº IX, (1992-1993), Bilbao, Diputación Foral de Vizcaya; pp. 243-274.

González Cembellín, José Manuel y Torrecilla Gorbea, M^a José: "Castillo de Muñatones (Muskiz), *Arkeoikuska*, 93(A.2.1.7); 7pp., *Arkeoikuska*, 94(A.2.1.2); 9 pp. y *Arkeoikuska*, 95 (A.2.1.2); pp. 141-145.

Grunfeld, Frederic V.: *Juegos de todo el mundo*. Madrid 1978, Edilán/ UNICEF; 280 pp.

Huizinga, Johan: *Homo ludens*. Madrid 2000. Alianza / Emecé. 1^a ed. Área de conocimiento: Humanidades: 2000; 287 pp.

Koschorreck, W.: *Der Sachsenspiegel in Bildern*. Frankfurt 1977, 2^a ed. ; pp. 110-111.

Lavado Paradinas, Pedro José: "Imágenes del Juego de Ajedrez", *Cuadernos de Arte e Iconografía. Actas de los II Coloquios de Iconografía*. Madrid 1991, Fundación Universitaria Española, Tomo IV, nº 7; pp. 94-102 y láms. LI-LV.

Lavado Paradinas, Pedro José: "Fichas de ajedrez" *La paz y la guerra en la época del Tratado de Tordesillas*. Madrid 1994, Electa, Sociedad V Centenario del Tratado de Tordesillas. Exposición en Valladolid y Lisboa; nº 114, pp. 157-159.

López, Ruy: *Libro de la invención liberal y arte del juego del ajedrez...*, Alcalá 1561.

Lucena, L.: *Repetición de amores e arte de axedres con CL juegos de partido, dedicado al príncipe Don Juan, hijo de los Reyes Católicos*. Salamanca 1497, Hutz y Sanz librereros, 124 hojas.

Pareja, Félix M.: *El libro del ajedrez*. Madrid 1935; 2 vols.

Salza Prina Ricotti, Eugenia: "Dossier: Giocare nel mondo antico". *Archeo*, IX, 6 (112), junio 1994, Milán; pp. 48-85.

Stella, Jacques: *Juegos y pasatiempos de la infancia*. Palma de Mallorca 1990; José J. de Olañeta Ed., Los jóvenes bibliófilos, nº 16; pp.37, 43, 47 y 83. (grabados de Bouzonnet Stella).

Taylor, Michael: *The Lewis Chessmen*. Londres 1978; British Museum Publications Limited; 16 pp.

Titley, Norah M.: *Sports and Pastimes*. Londres 1979, The British Library; 36 pp.

Vázquez de Parga, Luis: *Tractatus de ludo scacorum (ed. Facsímil)*. Madrid 1970; Ministerio de Educación y Ciencia; 93 pp. + reprod. Facsímil.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Vetter, Ewald: Bilder aus der Handschrift "Der Welsche Gast" des Thomasin von Zerclaere, en *Zucht und schöne Sitte*. Wiesbaden, 1977; pp. 78-79 y 100-101.

Wilckens, Leonie von: *Spiel. Spiele. Kinderspiel*. Nuremberg 1985, Germanisches National Museum. (Exposición del 8 de marzo al 4 de mayo de 1986); 97 pp.

Williams, Gareth: *Master Pieces. The architecture of chess*. Nueva York 2000, Viking Studio; 160 pp.

Zambombas y sonajas en el Cañaverál

José MOLTÓ

CHARLA ILUSTRADA

(MÚSICO Y CONSTRUCTOR DE INSTRUMENTOS MUSICALES, POPULARES DE TRADICIÓN ORAL). (Y DESPUÉS, CONSTRUCCIÓN DE UNA ZAMBOMBA).

ZAMBOMBAS Y SONAJAS EN EL CAÑAVERAL

(orden de aparición)

ZAMBOMBAS:

- ÉKUE
- CALABAZA NSUIT
- ZAMBOMBA ASTURIANA
- ZAMBOMBA SALEROSA
- ZAMBOMBA DE CALABAZA
- ZAMBOMBA DE CAÑA DOBLE
- ZAMBOMBA ANDALUZA
- ZAMBOMBA DE ALMAGRO
- SIMBOMBA
- CUICA.

SISTROS:

- HATHÓRICO
- TUTANKAMÓN
- SEHEM
- SUMERIO
- TSENATSIL

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

SONAJAS:

- TRIDENTE
- "Y"; "V"
- SONAJAS CASTELLANAS
- CÉRCOL
- SONAJAS MEXICANAS
- COCO
- CALABAZA
- CAÑA

CAÑAS:

- PICACANYA
- CASTELLANA
- ANDALUZA
- LEVANTINA

En el prólogo hablado, de la Farsa para Guiñol, del Retablillo de don Cristóbal, de Federico García Lorca; aparece uno de los personajes —el Poeta—, y dice lo siguiente:

Hombres y Mujeres, atención; niño cállate. Quiero, que haya un silencio tan profundo que oigamos el glú-glú de los manantiales. Y si un pájaro mueve un ala, que también lo oigamos, y si una hormiguita mueve la patita, que también la oigamos, y si un corazón late con fuerza, nos parezca una mano apartando los juncos de la orilla, ¡Ay!, ¡ay! Será necesario que las muchachas cierren los abanicos y las niñas saquen su pañuelito de encajes para oír y para ver las cosas...

Y hasta aquí, las palabras del personaje Poeta, creado por Federico García Lorca.

Así que, hombres y mujeres, atención:

Hoy me hallo aquí, para mostrar algunas Zambombas y Sonajas, en un Cañaveral muy particular. Todas estas piezas, pertenecen al universo de los instrumentos musicales, populares de tradición oral. Como siempre, decir, que ni están todos los que son, ni son todos los que están, faltan infinidad de ellos, pero no sobra ninguno; añadida más, una muestra minúscula del talento, ingenio e inventiva, presentes —hoy día, o antaño—, en las gentes sencillas, de tantas latitudes geográficas.

En un intento de historiar la Zambomba, comenzaremos por el ÉKUE.

ÉKUE

Membranófono de fricción indirecta, de caña exterior suelta; o también, tambor de fricción indirecta.

El Ékue, es de origen ancestral africano; proviene de África Occidental, lugar de las tribus Achantis, Bushongos, y Bangongos, que son todas ellas Bantús, e igualmen-

te en Camerún. Aunque era conocido en el Sureste de Nigeria, e inclusive, existió un instrumento análogo entre los Zulus, llamado Ingungu.

Entre los pueblos africanos, su sonido imitaba el himplar o rugir del leopardo, felino importante en la mitología de dichas tribus.

Se hacía sonar en una zona dispuesta para él, donde permanecía oculto; o en una choza rústica, hecha en el bosque para celebrar sacros misterios.

Este Ékue Afro cubano, solo se utilizaba en ritos esotéricos de la hermandad secreta de los ñañigos habaneros. En Cuba, sonaba en un cobertizo o cercado mítico, hecho con ramas. El cuerpo del presente ejemplar es de güira, jícara o calabaza; se dispone encajado o "sentado", en una especie de banqueta circular de tres patas, o asiento trípode, llamado Bakurina, que es símbolo de majestad en tierras africanas; tiene una abertura circular, pues para tensar la piel, se colocaban unas brasas, bajo la banqueta.

La caña o Yin —como se llama en Cuba—, lleva una pluma de gallo, en su extremo superior, ya que se empleaba la sangre de la gallinácea para humedecerla.

El Yin emplumado o con penacho, se apoya sobre el parche, y friccionando siempre en dirección descendente, hacemos resonar el Ékue.

Retrocedemos aún más en el tiempo, y tomamos la conjetura del etnomusicólogo Fernando Ortiz.

CALABAZA CON CAÑA

El Ékue, podría señalarse como una de las varias analogías, con las creencias litúrgicas del antiguo Egipto faraónico; existiendo relaciones culturales entre los pueblos del Nilo y los del Níger. Como en el caso del jeroglífico llamado del "rey" o Nsuit. El jeroglífico, representa una línea vertical, o caña simbólica, con cinco puntas curvas o con cinco plumas, una superior y cuatro inferiores, dispuestas simétricamente; sobre una figura semiesférica, que se interpreta como una mitad de calabaza invertida; y una sencilla línea en zig-zag, símbolo del agua.

Esos mismos símbolos que los egipcios pintaban, según la afrología, son el críptico emblema del Ékue, siendo realmente interesante comprobar como ese signo de la caña emplumada se reproduce en muchas de las firmas o dibujos africanos. Escuchemos el sonido de la conjetura de Fernando Ortiz.

ZAMBOMBA

Membranófono de fricción indirecta, de caña fija externa.

La palabra Zambomba, no solo es onomatopéyica, el vocablo, viene del congoleño: Zimbembo —que significa "cantos de los funerales"—; lo que hace alusión, al carácter fúnebre y resurreccional de los membranófonos de fricción Africanos. No obstante, en su origen remotísimo, siempre estuvo asociada a ceremonias de iniciación para

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

jóvenes. También, y debido al sonido que produce, en el Congo, las Tribus Bampongo y Bangongo, llamaban a la Zambomba KOY-NA-BALA o “el leopardo del pueblo”.

Se cree que llegó a Portugal y España, en los siglos XV y XVI, traída por los Congoleños, ya que desde mediados del siglo XV, llegan a España esclavos del Zaire, traídos desde El Congo, por trata directa, y sobre todo por la vía de Lisboa. Estos indígenas Congos, se extendieron mucho en Andalucía, en los siglos XV, XVI y XVII, como esclavos dedicados al servicio doméstico y tareas urbanas, teniendo una influencia indudable en bailes y cantos. El día de San Martín, y los que están entre la Navidad y la Epifanía —festividades con que los cristianos reemplazaron los rituales del Solsticio de invierno (tiempo en que el Sol se halla más lejos del Ecuador)—, constituía la época, en la cual, se hacía sonar la Zambomba. Así pues, en las fiestas Navideñas, estaba y está presente, dando expansión al ánimo, acompañando músicas, cantares, bailoteos, algazara y travesura.

No faltan referencias a la Zambomba, en la literatura española del siglo XVII, en textos de Góngora y Quevedo, por citar a los más importantes.

En Holanda, la Zambomba fue introducida en el siglo XVI, por los llamados tercios españoles, adquiriendo el nombre de Rommelpot. Del pintor holandés Franz Hals, se conserva un realista óleo, de un tañedor de Rommelpot. Extendiéndose, más tarde, por el resto de Europa.

En Brasil y en el Salvador, se la conoce por Zumbumba y Zambumba; en Venezuela, Furruco; en Colombia, Cusuco; en Portugal, Zambora; en el Mediterráneo Español, Simbomba; en el País Vasco, Eltza-gor.

La hechura básica de la zambomba, se presenta en tres partes primordiales: el recipiente o receptáculo (infinidad de tipos de vasijas de barro cocido, metálicas, de madera, alcornoque, etc.); la membrana o parche (piel de ovino, piel de bovino pescados, félicos domésticos, lagomorfos, etc.); y por último, el astil, la vara o varilla (gramíneas, juncáceas, maderas, etc.).

El primer grupo de Zambombas, será el de sonido simple, o digamos básico, el producido por la vibración del parche o piel, al friccionar el astil o caña.

ZAMBOMBA ASTURIANA

Una Zambomba de sonoridad grave y rugiente; de procedencia Asturiana, hecha con un barril para la conservación y transporte de pescado.

ZAMBOMBA SALEROSA

Un ejemplo de zambomba común, y salerosa, por utilizar un clásico salero de cocina para su cuerpo.

ZAMBOMBA DE CALABAZA

Esta vez, el receptáculo, es una sección seca de calabaza.

ZAMBOMBA DE CAÑA DOBLE

Exclusivo modelo de Zambomba, documentada en la primera mitad del siglo XIX; procedente de Guadix, en Andalucía. Su exclusividad es evidente por las dos cañas.

Según la Etnomusicología, los instrumentos con esta morfología, y características de producción de sonido, se clasifican como: Membranófonos de Fricción Indirecta, con caña o astil fijo o suelto, simple o doble, exterior o interior; igualmente, pódennos cambiar el término Membranófono por el de tambor. Por tanto, podríamos referirnos a ellos como tambores de fricción.

ZAMBOMBA ANDALUZA

Segundo grupo de Zambombas, son las que añaden algo más a¹ su sonido, por medio de aditamentos sonoros.

La primera es esta maceta de jardinería, policromada; Andaluza y con cascabeles y campanillas.

ZAMBOMBA DE ALMAGRO

En la bella localidad de Almagro, en Ciudad Real: con una maceta de tamaño considerable, y una castañuela como complemento resonador. A la hora de friccionar la caña, la castañuela se posa en la piel, de forma que las vibraciones de esta...

SIMBOMBA

La Simbomba de Peñíscola, Castellón, es la más significativa y particular del Mediterráneo, por tres razones principalmente. La primera: la vasija de tierra cocida —llamada Caduf—, empleada como recipiente transvasador en la “noria de agua”, el conocido cangilón; también la vasija es un arte de pesca, para la pesca del pulpo de roca. La segunda: son las referencias a este recipiente, que en Baleares se llama igualmente Caduf; en Nijar, Almería, Alcaduz; de la misma forma aparece con gran similitud en su raíz fonética —con el nombre de Arcaduz—, en la clásica obra literaria de Las Mil y Una Noches, en la noche 34 del primer tomo, igualmente como Arcaduz; en la obra de la Literatura Universal, Don Quijote de la Mancha, en el capítulo 11 de la primera parte, ya se decía en la época: “Arcaduz de noria, el que lleno viene, vacío torna”. Y la tercera, característica única de la Simbomba, es el reclamo, silbato o xiulet de hojalata, que se instala en la salida de aire de la base. Antiguamente, la piel utilizada era de conejo, principalmente; de ahí la letra Peñiscolana:

| | |
|----------------------------------|------------------------------|
| La Zambomba es un Caduf, | La Simbomba es un Caduf, |
| el reclamo un trozo de hojalata, | el reclam un tros de llauna, |
| la piel es de conejo, | la pell es de conill, |
| la varilla de caña. | la varilla de caña. |

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

CUICA

Con el nombre de Cuica y Puita, en Brasil; y Kinfuiti, en Cuba.

Tenemos ahora, este tambor de fricción de astil interior. Para salsas y carnavales.

SONAJAS

En principio, la palabra Sonaja, hace referencia, a unas piezas sonoras —en nuestro caso, especialmente discos de metal cha. pas—, que son ensartados y enfilados, en un marco o estructura; asimismo, la palabra sonaja, da nombre al instrumento propiamente dicho.



Sonajas

(SISTROS)

Como ancestro de las sonajas, podemos nombrar el antiguo Sistro. Sistro es el término adoptado generalmente, para designar cierto instrumento Egipcio. La voz griega Seistron significa "cosa sacudida"; la Sistrata Turba —o la muchedumbre que agita el Sistro—, formada por mujeres, lo hacía sonar cuando adoraba a la vaca sagrada Hathor. Aunque, originariamente, este instrumento, no tuvo partes sonoras, pues fue un emblema mudo; solo más tarde, se adoptó el complemento tintineante que nos ocupa. Tenemos varios ejemplos de este instrumento ceremonial; los tres primeros, con el marco en forma de herradura:

SISTRO HATHÓRICO

El Sistro Hathórico, representa a la vaca Hathor, es una copia del original, que se encuentra en el Museo Británico, y data del año 850 antes de Cristo.

SISTRO TUTANKAMÓN

El Sistro de gran tamaño, es una réplica de los dos encontrados en la tumba de Tutankhamón, y data del año 1.330 antes de Cristo; los extremos de las varillas, terminan en la cabeza y la cola de una serpiente sagrada. Los originales se hallan en el Museo del Cairo.



Sistros

SISTRO SEHEM

Otro Sistro del antiguo Egipto, es el llamado Sehem. Cuando los pueblos del Imperio Romano, perdieron gradualmente, su fe en los antiguos dioses, se popularizó el culto egipcio en todo el Imperio, por esta razón, se han encontrado Sistros en la antigua cultura Romana; también, existieron este tipo de Sistros en Israel, con el nombre de Mnaanim. Esta reproducción, data de los siglos I al III, posiblemente procede de Pompeya, y el original, se encuentra en el Museo Arqueológico Nacional.

SISTRO SUMERIO

Sabemos que Mesopotamia y Egipto, estuvieron unidos por el intercambio comercial, y por tanto, la influencia de Egipto sobre los Sistros Sumerios. Los Sistros Egipcios, tienen el arco en el extremo opuesto al mango; lo contrario sucede en el Sistro Sumerio, en forma de espuela. La reproducción más clara de Sistro Sumerio, se encuentra en un sello del año 2.500 antes de Cristo, en el Museo del Louvre.

SISTRO TSENATSIL

Y finalizamos con un espécimen cuadrangular, autentico superviviente, de las antiguas tradiciones Egipcia, Griega, y Romana; es el Sistro Tsenatsil; todavía se utiliza en el rito Copto en Etiopía; es copia de un ejemplar del Museo Horniman de Londres.

La etnomusicología, clasifica a las Sonajas, como Idiófonos Sacudidos o Agitados. Se presentan en variadísimos formatos:

TRIDENTE

Decimonónico y en formato de Tridente.

“Y” – “V”

Entre Aranjuez y Chinchón, en Villaconejos, Sonajas en forma de “Y” y de “V”.

SONAJAS CASTELLANAS

En un marco cuadrangular, otras Sonajas Castellanas.

CÉRCOL

En un marco circular, el Cércol Catalán, o Ferreñas Gallegas.

SONAJAS MEXICANAS

En forma de bastón, las Sonajas Mexicanas; las llevaban los danzantes enmascarados, en los bailes de Carnaval.

COCO

Cefalomorfo, con medio Coco en Sur África.



Sonajas Castellanas



Cercol

CALABAZA

Calabaza. En forma globular

CAÑA

Y hasta en Caña, donde las sonajas son chapas



Coco y calabaza



Cañas

CAÑAS

Y finalmente, nos acercamos a nuestro Cañaveral; compuesto por cuatro porciones o trozos de caña simple, son instrumentos musicales rítmicos, y se clasifican como Idiófonos de entreochoque indirecto. Cada trozo de caña, está abierta longitudinalmente, dejando así, dos brazos libres, algunas presentan una o dos hendiduras. Al golpear uno de sus extremos, los brazos entreochocan, produciendo el sonido. Cuatro son las Cañas más representativas, en España:

PICACANYA

La primera —por tratarse de la más sencilla—, es la Picacanya de Cataluña; instrumento en desuso, acompañaba rítmicamente diferentes bailes populares. Uno de esos bailes, podría ser la Sardana.

CAÑA CASTELLANA

La Caña Castellana, estaba presente en el Bolero, en el Fandango, y otros aires bailables. Se hace sonar con una técnica diferente; los brazos de la Caña Castellana, se hacen entreochocar así.

CAÑA ANDALUZA

En tierras de Andalucía, hallamos todavía, la Caña Andaluza, por más señas. Se tañe, en las conocidas “sevillanas”, que se cantan y bailan, durante la celebración de ferias y romerías. Tiene unas posibilidades rítmicas bien diferentes a las anteriores.

CAÑA LEVANTINA

La Picacanya, como su nombre indica, solo “pica” y no repica, a diferencia de la Caña Levantina, que subsiste —a duras penas—, en Valencia, Castellón y Baleares. Y también se llegó a encontrar en Aragón, con el nombre de Cañoto. Con esta modalidad de Caña, podemos repicar y redoblar, para acompañar ese cantar y bailar llamado Jota —en este caso la Jota Levantina—.

CONSTRUCCIÓN DE LA ZAMBOMBA

Antiguamente, en el ámbito de la vida rural, e incluso, cuando lo rural y lo urbano estaba más cercano; se aprovechaba la proximidad de algún cañaveral, para conseguir la caña de la zambomba. Se prefería la cañita con su bulbo o porra, pues esta protuberancia, por ser más gruesa que el resto de la sección de la caña, es ideal para sujetar la piel. Hoy en día no es fácil disponer de un cañaveral a mano, así que podemos hacer este tope, con diferentes materiales, que encontramos fácilmente en el mercado, como son masillas, resinas, etc.

La piel de la zambomba, será de pergamino —de cabrito o corderito—, que son las que se comercializan para panderetas y panderos» Simplemente, dejaremos remojando en agua, durante unas horas, hasta que se ablande y quede como una tela. Con un cordel, ataremos la caña al centro del pergamino.

En cuanto al recipiente, mejor que tenga un borde o labio, o que sea de forma cónica invertida, lo que facilitará la sujeción del pergamino al recipiente.

Atamos, estiramos, y ya está.

Hombres y mujeres, niños..., muchas gracias y hasta pronto.

BIBLIOGRAFÍA

Colecciones Españolas, Instrumentos Musicales. Museos de Titularidad Estatal. Ministerio de Educación y Cultura. Vol. I y II. Centro de Documentación de Música y Danza. Inaem. Cristina Bordas.

Los Instrumentos de la Música Afrocubana. Vol. I y II. Fernando Ortiz.

Musical Instruments of the World. Paddington Press Ltd.

Percussion Instruments and Their History. James Blades. Faber Paper Covered Editions.

Historia Universal de los Instrumentos Musicales. Curt Sachs. Ediciones Centurión. Buenos Aires.

LOS NIÑOS DEL SIGLO XXI: THE NOW GENERATION

Autora ponencia: ENCARNA TORRES

*Autores publicación: MARÍA COSTA, MIRIAM MORANTE,
PABLO BUSÓ, CLARA BLASCO*

Resumen/Abstract

Esta ponencia, desde la descripción de un proyecto de investigación sobre los rasgos sociales de los niños de hoy, es una estupenda reflexión sobre los valores que los adultos transmiten a los niños a través de los juguetes y de cómo la publicidad aprovecha esos mismos valores para incitar a los niños y a los adultos, a través de ellos, al consumo de sus productos, transmitiendo unos estilos de vida centrados en torno al consumo así como el mantenimiento de estereotipos sobre los roles de género.

La tesis central es una reflexión crítica acerca de qué tipo de valores estamos transmitiendo los adultos a los niños de hoy y cómo los juguetes son una transmisión de dichos valores.

Los niños del siglo XXI no son como nosotros cuando éramos pequeños.

El Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU) ha elaborado la publicación **'The Now Generation'**, una investigación pionera a nivel internacional, en la que se recogen las características principales de cómo son los niños actuales, además de proponer nuevos enfoques para la creación de productos específicos. La investigación, que ha sido financiada por IMPIVA y Fondos FEDER, ha contado con colaboradores expertos europeos y de EE UU y se han analizado diferentes perfiles sociales infantiles.

Los niños actuales son definidos como "The Now Generation", la generación del 'ahora'. "Las cosas pasan instantáneamente, esperan respuestas rápidas y gratifica-

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

ciones inmediatas. Son niños con poca paciencia, como el entorno va tan rápido y crece la inmediatez que las tecnologías les ofrecen (por ejemplo, la inmediatez del messenger), ellos quieren lo que quieren en el mismo instante en que sienten lo que quieren.

La investigación se ha realizado durante un periodo de dos años y muestra como los niños actuales son muy diferentes respecto a otras épocas; sobre todo en 3 aspectos: consumo, tecnologías y salud. El intervalo de edad analizada corresponde a niños/as de 4 a 12 años.

“No todas las niñas son princesas y adoran el rosa; ni todos los niños se apasionan por el fútbol ni les encanta el azul. También se han encontrado otros perfiles infantiles en España: más de medio millón de niños se caracterizan como ‘Aventureros de la tele’, tras una investigación con más de 1,500 familias. Así como otros grupos denominados ‘Natura’, ‘tecnológicos’, ‘Femeninas’ o ‘Infantiles’.

Niños y consumo

El estudio revela que los niños actuales son **‘superconsumidores’**. Tienen gran poder de influencia en las compras; suponen un 60% en compras familiares, desde snacks, cámaras, ordenadores, coches, vacaciones familiares.

Según los resultados del estudio, también están muy influenciados por el marketing. Los niños a partir de los 2 años empiezan a reconocer los símbolos de las marcas. Aprenden a recordar una marca antes que a leer. No sólo el marketing, también los medios de comunicación y la publicidad llevan a que los niños actuales confundan el significado real de comprar y tener cosas por felicidad y satisfacción.

Son niños sexualmente diferenciados y estereotipados. De hecho crecen en un mundo lleno de contradicciones. Por ejemplo, crecen educados en igualdad, pero están saturados de productos que les motivan a través de la publicidad a creer en determinados valores, comportamientos o gustos “propios de su sexo”. Las chicas, tienen que ser guapas y sexy; mientras que los chicos tienen que tener una imagen fuerte y ser duros.

Otra de las conclusiones de ‘The Now Generation’ apunta a la idea de que los niños son más mayores cada vez más pequeños. Acceden a actividades y servicios antes reservados para adultos. También los sueños y deseos parecen acercarse más a los de los adultos: los productos que adquieren son más sofisticados, más fashion desde la niñez.

Niños y tecnologías

Vivimos en la era tecnológica y no sólo afecta a los adultos, también a los más pequeños de los hogares. Las nuevas tecnologías están al alcance de los niños cada vez a edades más tempranas: hay juegos de ordenador para bebés, portátiles para niños de todas las edades, móviles... Viven rodeados de pantallas. Por ejemplo, en Francia el 60% de los hogares tiene al menos 6 pantallas; el 98% posee, como míni-

mo, una televisión y un ordenador con conexión a internet; y cerca del 50% de los niños pasan la mitad de su tiempo libre delante de una pantalla.

Niños y salud

Los niños de hoy en día tienen **más problemas de salud debido a que llevan formas de vida no saludables**. Se habla de la Globesity, que hace referencia a un problema global. En España e Italia, uno de cada 3 niños sufre sobrepeso. La obesidad es un asunto preocupante y es que la propia Organización Mundial de la Salud (OMS) ha afirmado este año que “la actual generación de niños puede ser la primera en mucho tiempo en tener una esperanza de vida inferior a la de sus padres”, dijo hace unos meses su directora, Margaret Chan.

Altos niveles de estrés. Los psicólogos están detectando casos de ansiedad en niños de tan solo 4 años. El estrés infantil ha aumentado por la presión a la que son sometidos. Se buscan niños perfectos, Esa presión se debe:

1. Los niños de hoy en día tienen que ser los mejores académicamente y destacar en múltiples actividades extraescolares.

2. Están sometidos a una presión mediática que les inculca que lo importante es tener un aspecto y apariencia personal específico.

3. Al igual que aumenta el estrés infantil y la presión sobre los niños, también se incrementa el número de niños diagnosticados con problemas.

NUEVOS PRODUCTOS PARA SUS INTERESES Y NECESIDADES

El proyecto se ha realizado con el trabajo conjunto con entidades europeas y con centros de diseño de EE UU. AIJU ha aportado datos únicos sobre la infancia; datos que han sorprendido en foros de tendencias internacionales por introducir premisas para el diseño y que suponen oportunidades de mercado claras y a la vez se perciben con gran valor para los padres y los niños actuales.

Es necesario desarrollar productos que ayuden a los niños a mejorar su calidad de vida, que les hagan estar más activos, más saludable y más relajados. Que les diviertan y entretengan pero a la vez que les permitan mejorar su autoestima y a concienciarse con el entorno y medio ambiente. Se pueden encontrar formas de diseñar productos exitosos, adecuados y útiles para nuestra familia.

DATOS DE NIÑOS EN EUROPA

Las investigaciones se han llevado a cabo en 7 países de Europa (Alemania, Inglaterra, Holanda, Francia, Portugal, Italia y España) con padres, niños y expertos.

Los niños que más utilizan **Internet** son los de Alemania, Reino Unido y Holanda; mientras que España e Italia se encuentran en una situación intermedia y Portugal en la última posición.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

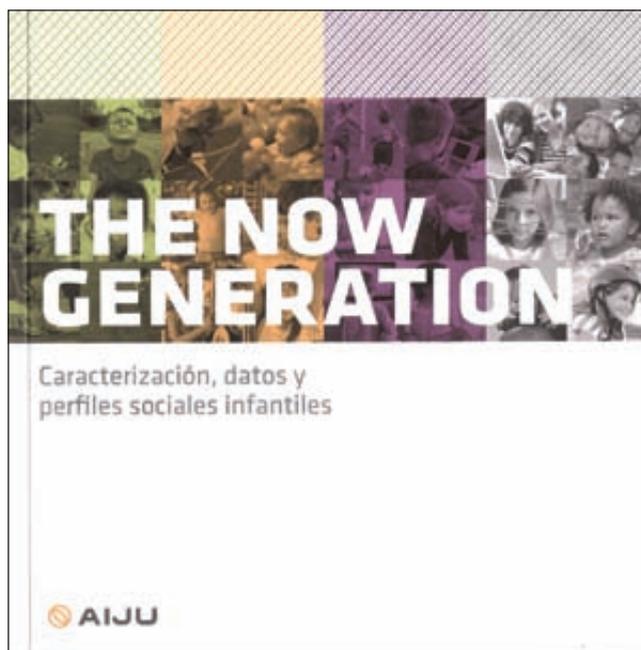
En el caso de las **redes sociales**, España ocupa el segundo lugar de Europa. En España, uno de cada 10 niños de 8 a 12 años tiene un perfil en alguna red social; 4 de cada 10 tiene Messenger. Se trata de una de las principales herramientas que les permite estar conectados con sus amigos, las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

Reino Unido es el país en el que observamos mayor presencia de móviles en el target infantil, seguido de Portugal y España. Cabe resaltar que en el caso del Reino Unido, el 75% de los niños de 5 a 11 años ya utilizan móvil.

Las habitaciones infantiles de los niños de Holanda y Reino Unido son las mejores equipadas en cuánto a tecnología. Esto puede deberse a que pasan más tiempo en la habitación mientras que los niños españoles pasan más tiempo fuera de casa, así como compartiendo el tiempo con la familia en el resto de habitáculos del hogar.

A través de esta publicación se plantean nuevos retos y una manera diferente de aproximarse al target infantil.

Para cualquier información o aclaración contacte con Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU) observatorio@aiju.info



LINÁS DE MARCELLO: LA CREACIÓN DE UN CENTRO MUSEÍSTICO DE LA ESCUELA RURAL

RAFAEL JIMÉNEZ MARTÍNEZ
Director Honorario del Museo Pedagógico de Aragón

Recuerdo que cuando en el año 1988 pensé e inicié el proyecto de búsqueda y rescate de todos esos materiales y recursos que protagonizaron la práctica diaria y vida escolar de nuestro mundo rural no pude imaginar las sorpresas que iba a llevarme y, en definitiva, la aventura personal y profesional que comenzaba a vivir.

El Centro de Profesores y Recursos de Huesca desarrolló un proyecto tendente a la creación del MUSEO PEDAGÓGICO DE ARAGÓN en el que se ordenase, conservase y aprovechase todo el patrimonio histórico-pedagógico recogido desde el año 1988 en numerosas escuelas, muchas de ellas ya cerradas, del Alto Aragón.

El **Museo** debería dar una idea de la evolución de la **Escuela** como institución y de sus métodos y recursos a lo largo de más de cien años.

Pero hay un modelo y tipo de **Escuela**, la **Rural**, y un profesional, el **Maestro** y la **Maestra** único/a de pueblo, que parece necesario recordar y conservar de una manera diferenciada y nítida.

La Escuela Rural entendida como un modelo desaparecido, representativo de todas aquellas escuelas de un solo maestro, maestras casi siempre, que reunían una serie de características comunes. Eran destinos de difícil provisión, con una situación geográfica que forzaba al aislamiento, pobreza de medios y de métodos, que suponían una dedicación total, muchas veces irremediable, del magisterio, con unas condiciones de vida duras y una clara desigualdad en relación con la Escuela Urbana.

Se merecían esta Escuela y estos profesionales un humilde espacio en la memoria colectiva y el recuerdo de las generaciones actuales y futuras.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Con la acción de recuperación de materiales didácticos tendente a la formación de un museo permanente sobre la Escuela en nuestra comunidad se habían recogido cantidad de materiales que procedían precisamente de este tipo de escuelas. Era conveniente pues que además del futuro Museo se contemplase de una manera especial la **Escuela de Pueblo**. ¿Y qué mejor sitio que una de estas escuelas-vivienda? No fue fácil encontrar el edificio adecuado.

La mayoría de antiguas escuelas que se revirtieron a los ayuntamientos, una vez “desafectadas”, fueron vendidas, transformadas o, simplemente, es triste decirlo, se dejaron hundir.

En cambio, la escuela de Linás de Marcuello conservaba su naturaleza, estructura y yo diría que hasta el “alma” original, sin añadidos ni mixturas. Además, con la antigua vivienda de maestro/a integrada en el mismo edificio, el conjunto podía transmitir más fácilmente esa forma de vida, de ser maestro/a las veinticuatro horas del día. También la existencia de materiales y mobiliario y la situación del pueblo en un área cercana a Huesca y con abundantes atractivos señalaban el lugar como el idóneo.



Con esta intención, considerando como seguro que en el plazo de dos o tres años se crearía el MUSEO PEDAGÓGICO DE ARAGÓN, se planteó esta propuesta como una continuación-complementación de este MUSEO.

Por todo ello, en marzo de 2002 se presentaba al responsable y representante de la entidad municipal de Linás de Marcuello y se comunicaba al Servicio Provincial de Educación y Ciencia la posibilidad de aprovechar y convertir el viejo edificio de escuela y vivienda del pueblo citado en un centro museístico dedicado a la Escuela Rural.

En el pequeño proyecto que se hizo y que fue atendido económicamente desde la Diputación Provincial de Huesca y desde la Asociación para el Desarrollo de la Hoya (ADESHO), se insistió en que el edificio, necesitado de una obra a fondo, debería tener en cambio las menores intervenciones y transformaciones posibles para no desvirtuar su significado y su pequeña historia y poder reflejar lo más fielmente posible este tipo de Escuela.

El trabajo hecho fue fiel a lo proyectado. Se respetaron suelos, paredes y espacios, y las mínimas transformaciones hechas revalorizaron notablemente un edificio que tenía un incierto destino y se adaptó para un uso y aprovechamiento cultural actual.

Las partes del recorrido museístico se adaptaron a los espacios existentes y el contenido o fondo procedió en su totalidad de escuelas desaparecidas, lo que ha conferido al resultado un vigor y fidelidad que no se da en otro tipo de centros, los de Interpretación, que están proliferando.



IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Los expositores, vitrinas y soportes de información, que eran así mismo mobiliario escolar reaprovechado y transformado, añadieron originalidad y los textos, concisos y sencillos, se colocaron sobre antiguas pizarras de aulas de pueblo, desaparecidas, con mensajes accesibles para todo tipo de visitantes.

El recorrido es cronológico y va de finales del siglo XIX a la llegada de la escuela democrática, en 1975, con la muerte de Franco y el desarrollo de la Ley General de Educación que coincide precisamente con el cierre de muchas de aquellas pequeñas escuelas.

Así puede verse desde lecciones de lectura sobre tabla de finales del siglo XIX hasta el último mensaje de Franco que figuró por unos días en casi todas las escuelas de España.

Al mismo tiempo que este recorrido en el tiempo, en el centro pueden verse y adivinarse los valores y hábitos que se inculcaban. Sección sobre Formación religiosa y la última sobre la escuela cerrada. Prácticas religiosas, rezos, costumbres, la Primera Comunión, las colectas de la Santa Infancia... El aprendizaje y contenidos de las diferentes materias del currículum escolar en los materiales de Ciencias Naturales y Matemáticas, con distintos ábacos, medidas, textos... y el conocimiento del entorno, con mapas, libros de viajes y de aventuras etc. Se destaca sobre todo el hecho de que en casi todas las escuelas rurales había mapas de Huesca, Aragón y España.

Merece la pena señalar los mapas "mudos" o "pizarrosos" donde el maestro destacaba lo que le parecía de interés y donde se podía pedir al alumno que señalara ríos, capitales, etc.



En el Centro puede verse también una muestra de materiales utilizados en los primeros aprendizajes y útiles de alumno como carteras, cuadernos, plumas, secantes, pizarras y enciclopedias y, claro, objetos representativos del ocio y recreo como la peonza, las canicas, los cuentos de Calleja...

El antiguo armario empotrado, convertido en vitrina, sirvió de muestrario de textos, con diferentes manuscritos que enseñaban a los niños a entender cualquier tipo de letra y a redactar los documentos más necesarios, con libros de lectura y de las distintas materias, así como de las bibliotecas de Misiones Pedagógicas con el sello y los marcadores con un texto auténticos.

El espacio “El Magisterio Rural” recoge objetos y documentos relacionados con la profesión: libro de visitas de inspección, cuaderno de preparación de lecciones, registro de asistencia, libros de Pedagogía, etc. Es interesante el mural con modelos de dibujos para pizarra. Se muestra también la escuela después de la guerra, la escuela Nacional-católica.

Finalmente, el 17 de mayo de 2004 se inauguró el Centro Museístico “Escuela Rural”; visto lo hecho hay que agradecer al pueblo de Linás y al ayuntamiento de Loarre que conservaran el fondo que hizo posible la creación del Centro, al Servicio Provincial de Educación y a la Consejería que creyeron y apoyaron el proyecto y facilitaron la tarea. A la Diputación Provincial y ADESHO que hicieron posible, en definitiva, esta obra con sus subvenciones. Y, por último, a los técnicos, empresas y a los diversos trabajadores que intervinieron de una u otra forma en la obra.

**ACCESIBILIDAD EN EL ARTE PARA PERSONAS CON DEMENCIA. EL MUBAM
PROYECTO ALZHEIMER¹**

*JUAN GARCÍA SANDOVAL²
HALLDÓRA ARNARDÓTTIR
CARMEN ANTÚNEZ ALMAGRO*

Resumen:

Este proyecto, realizado en el Museo de Bellas Artes de Murcia, consiste en la puesta en práctica de talleres destinados a enfermos con Alzheimer con el objetivo de realizar una investigación acerca de las posibilidades terapéuticas del arte en personas que sufren un deterioro cognitivo. Se desarrolla en coordinación con el Hospital de la Virgen de la Arrixaca de Murcia y se cuenta con el apoyo de psicólogos clínicos, pedagogos y artistas.

El objetivo es descubrir las mejoras terapéuticas que la aproximación al arte puede producir tanto en la mejora cognitiva de los enfermos de Alzheimer como en las relaciones interpersonales que en esos momentos difíciles se generan con sus familias.

¹ Este proyecto se lleva a cabo conjuntamente con la Unidad de Demencias del Hospital Virgen de la Arrixaca de Murcia y el Museo de Bellas Artes de Murcia. La dirección del proyecto está a cargo de Carmen Antúnez Almagro, directora de la Unidad de Demencias, Halldóra Arnardóttir Doctora en Arte y especialista en Arte y Cultura, y Juan García Sandoval director del Museo; todo debidamente coordinado por la neurólogas Begoña Martínez Herrada y Blanca García Torres, la psicóloga clínica Laura Vicancos Moreau, junto con el coordinador de educadores-guías del Museo José Antonio Fuentes Zambudio y la responsable del Departamento de Difusión Nora Pedro Bernal.

² Conservador-Director del MuBAM y museólogo; juan.garcia23@carm.es; movi@vivosinvivir.com.

INTRODUCCIÓN

El Museo de Bellas Artes de Murcia (MuBAM), ofrece una actividad cultural y social con el programa de visitas guiadas para pacientes de Alzheimer y sus familiares. Estas visitas se hacen al Museo y al Conjunto Monumental de San Juan de Dios de Murcia en torno a una serie de obras, previamente seleccionadas por profesionales sanitarios y expertos en Historia del Arte, Didáctica y Educación. Gracias a la colección ideal del Museo, la visita ofrece la posibilidad de conectar con la memoria emotiva de cada uno de los participantes. El viaje por descubrir el arte se convierte en una exploración del pasado y del presente, fomentando y estimulando la interacción social.

Este proyecto, pionero en España³, es uno de los pocos que se llevan a cabo en Europa. El personal del museo ha sido iniciado y formado por expertos y profesionales en la materia, pertenecientes al equipo multidisciplinar de la Unidad de Demencias del Hospital Universitario Virgen de la Arrixaca de Murcia y del MuBAM.

La enfermedad de Alzheimer es uno de los retos más importantes a los que deberá enfrentarse la sociedad en el siglo XXI. Los períodos iniciales de la enfermedad destacan por la pérdida de las habilidades cognitivas y conforme avanza el deterioro de la persona se generaliza en otros ámbitos: la conducta, las emociones o la motricidad entre otros. Es conocido que las experiencias sensitivas y emocionales tienen una impregnación y su soporte en las partes más primitivas del cerebro, ésta puede ser una de las razones por las que las conexiones y/o redes neuronales que dan soporte a las emociones tardan más tiempo en deteriorarse.

El MuBAM Proyecto Alzheimer tiene como antecedente una primera colaboración en la exposición *El Arte de Entretelas*, exhibida en septiembre del 2009. La muestra recogió los resultados del *Taller de Arte y Cultura como Terapia*, organizado por la Fundación AlzheimerUr y realizado en la Unidad de Demencias en el Hospital de la Arrixaca. Estos talleres abrían el debate hacia una nueva línea de investigación donde el arte se suma a la investigación científica y a la evaluación cualitativa en esta enfermedad.

A partir de la exposición *Entretelas*, obra de la pintora Chelete Monereo en el MuBAM (10 de abril a 8 de junio 2008), se inició el primer *Taller de Arte y Cultura como Terapia*, utilizando su exposición como provocación para activar conversaciones sobre los recuerdos ligados a sus vivencias, los pacientes construyeron unas *maletas del recuerdo* con objetos personales y fotografías *pañuelos de memoria*, iniciándose así con esta primera colaboración, el proceso de implantación en el MuBAM del programa de visitas para enfermos y familiares.

³ Siguiendo la estructurada iniciativa del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA).



Exposición de "Arte entretelas", septiembre del 2009. Museo de Bellas Artes de Murcia.

Objetivos que pretende lograr el *Proyecto Alzheimer MuBAM*:

1. Aumentar la capacidad de manifestar y describir sentimientos y emociones en los pacientes.
2. Mejorar la calidad de vida, y las actividades cotidianas.
3. Mejorar la relación entre los pacientes y sus familias.
4. Establecer un puente del pasado hacia el presente.

En el arte, una de las herramientas más comprometidas para trabajar con la realidad son las sensaciones. Su visión y sensibilidad hacia la sociedad nos enseña la relatividad de las cosas y la subjetividad de todo aquello que rodea al hombre. Asimismo, una de las razones para defender la investigación cualitativa para los pacientes con Alzheimer es la necesidad de valorar la importancia del motor emocional. La emoción, que no es contable y es difícil de medir, adquiere, por ello valor. Con esta línea de investigación cualitativa hemos pretendido demostrar en el futuro los posibles beneficios que pacientes, familiares y sociedad pueden conseguir.

PROYECTO ALZHEIMER MUBAM

El programa de las visitas organizadas en el MuBAM se plantea: ¿por qué utilizar el arte como herramienta para la terapia en la lucha contra la enfermedad de Alzhei-

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

mer?, ¿Qué puede ofrecer el arte para la investigación científica? Incluso, se puede discutir si el arte es realmente importante en la vida de cada individuo. Sea cual sea la respuesta, lo cierto es que el arte es una forma de experimentar y vivir el mundo. Es una forma de expresión. Mediante el arte, el artista, y el observador cultivan su imaginación y deambulan por sus mentes. En el contexto de hoy, esto no quiere decir que la persona que padezca la enfermedad de Alzheimer tiene que ser un artista para entender este lenguaje de expresión. Para él, es una forma de conectar con la vida, evocar la sensación que uno tiene de sí mismo en relación con el otro, con el ambiente y con los eventos que ha vivido.

En este sentido, la obra de arte facilita la narración para una persona con pérdida de memoria. Pero, ¿por qué?, la respuesta puede coger muchos caminos pero hay algunos elementos que nos dan pistas: en un nivel básico el arte no necesita memoria a corto plazo, pues las obras de arte son estáticas, no se mueven ni cambian con el tiempo. El compromiso con el arte se convierte en un proceso explorativo y por lo tanto social, interactivo y estimulante. La experiencia de la visita de pacientes y sus familias al MuBAM y al Conjunto Monumental de San Juan de Dios de Murcia se ha convertido en una actividad muy gratificante para todos: intermediarios, guías, pacientes. La visita además genera y mantiene recuerdos. Ya que se estructura en torno a una serie de obras y temas previamente seleccionados por el personal científico y técnico implicado.



El educador señalando e interaccionando en la visita de El paisaje: "El Mediterráneo"

El proyecto se inició en una primera fase en septiembre de 2009 hasta finales del 2010, con la finalidad de conseguir las estrategias y llevar a cabo la evaluación necesaria para que el *Proyecto Alzheimer MuBAM* pudiera establecerse de forma habitual en el museo, pudiéndose ofertar a la comunidad de enfermos de Alzheimer del sureste peninsular en el primer semestre del 2011 y extenderse posteriormente a otros museos.

Enlazar arte, cultura, ciencia, enfermedad, educación y sociedad está siendo apasionante. Los educadores-guías del MuBAM recibieron un curso de formación a cargo de neurólogos, psicólogos clínicos y del equipo Técnico del MuBAM. Nuestros educadores curiosos y entusiastas acostumbrados a desempeñar su labor con colectivos especiales, captaron enseguida el mensaje: se trata de explicar a pacientes "con poca memoria" algunos cuadros. Pero antes teníamos que conocer la enfermedad, sus posibilidades, sus limitaciones y luego *ser la memoria de los pacientes*, guiarlos por los laberintos de las obras de Arte: formas, colores, épocas, significados, trajes, luces, etc.

El programa de visitas se ha elegido con criterios científicos (según lo que queremos estimular en los pacientes) formado por una serie de cuadros, esculturas,... agrupados por temas creando un total de ocho itinerarios diferentes. En las visitas se pauta y evalúa todo antes y después de cada una de ellas: la memoria, las emociones, la atención, la conducta de los pacientes y las observaciones de los familiares, así como su grado de satisfacción; también, el impacto de esta experiencia en los educadores del MuBAM. Los miembros del equipo de la Unidad de Demencias de la Arrixaca son los que evalúan los resultados médicos.

La oferta de programas educativos y de forma especial de los de atención a la diversidad de públicos, es una de las principales misiones de nuestro museo, que sirve como vía para explorar las obras de arte y la historia cultural. El proyecto se enfoca y se adapta a las capacidades de los participantes, para poder crear un ambiente de tolerancia siendo participativo y dónde la enfermedad no suponga ningún inconveniente. La visita desde el primer momento ha supuesto un reto para la labor de los educadores, las estrategias utilizadas son el sistema pregunta-respuesta conduciendo las preguntas hacia unos objetivos y contenidos planteados para cada obra seleccionada, buscando no sólo la participación de los pacientes sino estimulándoles para que cuenten sus experiencias pasadas. A modo de ejemplo ante un paisaje: Están en el campo o en la ciudad, ¿sí o no?, seguida de una reflexión para finalizar con preguntas abiertas; o *¿Cuántas joyas lleva Paula de Braganza?*, si estamos ante un retrato. Las estrategias creadas desembocan en continuos enlaces con su pasado, objetivo principal del proyecto, entrelazando explicaciones de unos minutos sobre datos biográfico, históricos,...

En la actualidad se ofrecen las visitas de enfermos de Alzheimer de forma regular una vez al mes, además de previa cita se puede concertar durante una visita al museo en compañía de un familiar o cuidadores, en grupo pequeño no superior a ocho pacientes y si van acompañados de familiares y cuidadores un máximo de veinte. La duración de la visita con evaluación incluida no dura más de una hora y cuarenta y cinco minutos.



Explicación por parte de un educador de una obra de Arte Contemporáneo

LA IMPORTANCIA DE LOS EDUCADORES

Una de las claves del programa para que la visita tenga éxito son los educadores del MuBAM, su explicación tiene que ser cuidadosa y paciente; la mirada atenta de los pacientes -siempre en primera fila- y sus respuestas, captando la mayoría de las explicaciones y relacionándolas con recuerdos de su niñez o juventud; la interacción con las familias que también responden a los educadores, comentando que, gracias a esto, podemos salir y aprender cosas muy interesantes. El grupo de educadores que forma parte del programa posee cualidades como la paciencia, amabilidad, creatividad, flexibilidad y mucho sentido del humor al impartir las visitas, ya que no se limitan a explicar las colecciones del museo. El educador inicia y mantiene la conversación al tiempo que proporciona la información sobre la obra de arte en los momentos apropiados; saben como hilar los comentarios hechos en la conversación de grupo y entrelazarla adecuadamente con las diferentes respuestas y opiniones. Utilizan sus conocimientos para proporcionar nuevas perspectivas sobre las obras y también para dar validez a las respuestas e ideas de los participantes. El papel de la mediación realizado por los educadores es una de las claves, ya que es el encargado de establecer el nexo de unión entre el museo y el público, son reflexivos, fomentan la creación de conocimientos en relación con la enseñanza y el aprendizaje; de nuevos discursos donde participan los historiadores. Para nosotros desde el MuBAM es de suma la importancia que el educador participe de los procesos de diseñar, implementar y evaluar los programas.

ITINERARIOS DEL PROGRAMA

1. EL RETRATO. El espejo del alma. Transmitiendo las tradiciones del retrato en las obras del MuBAM, queremos resaltar los vínculos emocionales que acompañan a estas obras y su relación con las experiencias del visitante para conseguir un diálogo y un intercambio de vivencias.

2. TRADICION E INNOVACION. La noción del tiempo. A través de obras de arte contemporáneo y su relación con las obras clásicas de nuestra colección generamos un discurso entre el visitante y las nuevas formas y lenguajes de la actualidad artística.

3. EL ESCENARIO RELIGIOSO. La sagrada familia. Con las obras de carácter religioso se realiza una visita que engloba experiencias personales del visitante, formas de expresión religiosa y los temas más representativos de estas obras.

4. LA IGLESIA DE SAN JUAN DE DIOS. Síntesis de dos culturas: musulmana y cristiana. En el conjunto monumental de San Juan de Dios de Murcia se aúnan manifestaciones de la cultura islámica y cristiana. A través de esta visita queremos resaltar los principales rasgos de ambas culturas y las tradiciones que hemos heredado de ellas traducidas en formas de vivencias personales.

5. LA VIDA PROFANA. Juegos y tiempo libre. Mediante la representación de lo popular en la colección permanente del MuBAM proponemos un recorrido por la memoria del visitante, la tradición autóctona y los principales rasgos de la vida cotidiana en nuestra región: juegos, espacios y costumbres.

6. EL PAISAJE. El Mediterráneo. Con la presentación de los principales paisajes que hay en nuestra colección mostraremos la vinculación entre contextos y experiencias personales y las formas de representación del entorno mediterráneo.

7. IDENTIDADES. ¿Quiénes somos?. Explicando las nuevas formas de arte contemporáneo pretendemos que el visitante identifique los significados de las obras elegidas. A través de ellas, se conseguirá crear relaciones entre el visitante y las manifestaciones culturales de la actualidad.

8. ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS. Casas y edificios monumentales. mediante obras que representan espacios arquitectónicos y urbanos, buscamos dialogar sobre las experiencias urbanas de los visitantes, las emociones que desata la ciudad actual y sus experiencias con los lugares más sentidos y emblemáticos de su vida.

BIBLIOGRAFÍA

ANTUNEZ ALMAGRO, C.; ANARDÓTTIR, H. y GARCIA SANDOVAL, J.:(2010): "Los talleres de Arte y Cultura como terapia: Fundación AlzheimerUr y Proyecto Alzheimer en el MUBAM". *Preactas de las I Jornadas sobre Educación en Museos y Atención a*



Educadora en interacción con un paciente de Alzheimer en la visita
"Identities: ¿Quiénes somos?"

la Diversidad. Museos para la inclusión, La multiculturalidad y la Accesibilidad. 6, 7 y 8 de mayo de 2010. Centro de Estudios de Museología de la C.A.R.M. Museo de Bellas Artes de Murcia.

GARCÍA SANDOVAL, J.; PRECIOSO ARÉVALO, M.L.; GARCÍA SANDOVAL, M.D., y RUIZ LÓPEZ DE LA COVA, M.M.: (2009): "El Taller de mosaicos romanos. Una vía para la recuperación del patrimonio y de la integración social a través de la didáctica y de la experimentación arqueológica". *XV Jornadas Estatales de Departamentos de Educación y Acción Cultural*. A Coruña. Museo de Belas Artes da Coruña, pp.333-343.

VV.AA. (2009): *EL Arte de entretelas. Primer Taller de Arte y Cultura como Terapia contar el Alzheimer*. Murcia. Ediciones Tres Fronteras.

VV.AA. (2010): *Narrando Memorias. Segundo Taller de Arte y Cultura como Terapia contar el Alzheimer*. Murcia. Ediciones Tres Fronteras.

VV.AA. (2010): *Tarta Murcia. Tercer Taller de Arte y Cultura como Terapia contar el Alzheimer*. Murcia. Ediciones Tres Fronteras.

"TALLERES DE INICIACIÓN AL JUEGO EN LA SIERRA DE ALBARRACÍN: EVOLUCIÓN Y PROYECTOS"

CRISTINA YUSTA RODRIGO, ELISA GÓMEZ CALVO Y ANA MARTÍNEZ GONZÁLEZ¹

Resumen/Abstract

Esta comunicación da cuenta de la evolución y desarrollo del Proyecto de Ludotecas iniciado hace varios años en la Comarca de la Sierra de Albarracín. Las ponentes explican el taller: "Aprendiendo a jugar" que están llevando a la práctica en estos momentos.

El proyecto, iniciado el año pasado se mantiene gracias a la subvención obtenida por la Comarca de la Sierra de Albarracín, conjugando los objetivos educativos y sociales del mismo con el de fomento del empleo de personas cualificadas de la zona.

El objetivo educativo que se plantea en este taller es el desarrollo de la creatividad de los niños que participan en el mismo a través del juego.

Este proyecto trasciende los objetivos comunes a la puesta en práctica de una Ludoteca, ya que también se realizan actividades programadas de antemano, como las actividades de manualidades que agradan extraordinariamente a los niños, incorporándose algunas propuestas socioeducativas que son asumidas por la Asociación Caranjaina.

¹ Agente de Empleo y Desarrollo y Monitoras de Ludotecas de la Comarca de la Sierra de Albarracín.

¿QUÉ ES EL JUEGO?

La definición más escueta/básica que se da del juego la encontramos en la Gran Enciclopedia Catalana, que lo define como:

"Actividad física o mental que tiene como principal fin la diversión o el entretenimiento de quien lo ejecuta²"

Esta idea se perfila mediante una serie de características comunes:

- Es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza³.
- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario que nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos tiempos establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego cambia constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una actividad que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.⁴
- Por último no debemos olvidar que según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU:

"EL NIÑO DEBE DISFRUTAR PLENAMENTE DE JUEGOS Y RECREACIONES LOS CUALES DEBERÁN ESTAR ORIENTADOS HACIA FINES PERSEGUIDOS POR LA EDUCACIÓN: LA SOCIEDAD Y LAS AUTORIDADES PÚBLICAS SE ESFORZARÁN POR PROMOVER EL GOCE DE ESTE DERECHO"

² Gran Enciclopedia Catalana, Tomo XIII.

³ GARVEY, Catherine: El juego infantil, Ed. Morata, Madrid, 1978.

⁴ CAILLOIS, Roger. Les jeux et les hommes. Gallimard, Paris 1957.

¿Y EL JUGUETE?

Continuando con la definición de Catherine Garvey, el término “juguete” es atribuido con frecuencia a cosas que los adultos han destinado o seleccionado específicamente para entretener a un niño.

Los objetos son el primer valor en curso en el intercambio social para niños en la primera infancia. Son las bases más frecuentes de sus interacciones voluntarias con la sociedad. Es decir, sirve como vehículo de comunicación. Supone una acción específica llevada a cabo por un niño dentro de una situación social.

ENTONCES, ¿QUÉ ES UNA LUDOTECA?

“Las **LUDOTECAS** son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes y adultos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría” (Dinello, 1993)⁵.

En 1960 la UNESCO lanza la idea de crear **LUDOTECAS** a nivel internacional, pero no es hasta 1963 cuando se registran las primeras, pese a que surgen como proyectos para atender a niños deficientes y como un servicio de préstamo de juguetes:

- “Toy Loan”, en Los Ángeles/EEUU.
- “Lekotek”, en Suecia (1963).

Esta creación se basa en la Declaración de los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de la O.N.U en el año 1959. Más concretamente, en el artículo nº 7 que aborda el Derecho a disfrutar del juego.

En el artículo 31 de la “*Convención sobre los Derechos de la Infancia*” -aprobada por Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, y ratificada por España el 30 de noviembre de 1990-, se reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Así como que los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural.

PROBLEMÁTICA

Finalmente, podemos hacernos eco de una serie de problemas comunes a todas las ludotecas:

- No están reguladas en la mayor parte de las Comunidades Autónomas.
- Falta además una titulación oficial para el personal encargado de dirigir y gestionar este servicio.

⁵ DINELLO, Raimundo: *La expresión lúdica en la educación infantil*. Santa Cruz, Universitaria de Apesa 1993.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

- Falta bibliografía en español sobre la materia.
- Los objetivos reales se difuminan en favor de otros de tipo asistencial (confusión, en ocasiones, con las guarderías infantiles).

INTRODUCCIÓN A NUESTRO SERVICIO

Este año en la Comarca de la Sierra de Albarracín se ha querido dar continuidad al proyecto iniciado hace dos años y denominado "*Aprendiendo a Jugar. Talleres de Iniciación al Juego en la Sierra de Albarracín*". Se trata de una experiencia que tiene como objetivo último la creación de una ludoteca itinerante en la Sierra de Albarracín.

Como ya se explicó el año pasado, desde la Comarca se presta un servicio itinerante de actividades lúdicas y relacionadas con el juego que llega a todos los pueblos con escuela de primaria de la Comarca una vez por semana en un período de una hora y media durante los meses de octubre a diciembre, y dirigido a los niños en edad escolar (de 3 a 12 años).

Surgió ante la necesidad de reunir a nuestros niños en una actividad extraescolar y extradeportiva sin que tengan que desplazarse a otro pueblo más grande, y proporcionando un espacio en los meses de invierno, cuando el juego libre se ve dificultado por el clima. De este modo se pretende paliar el aislamiento de los niños de la zona, favorecer las relaciones entre los niños de cada municipio atendiendo a las diferencias de edad y contribuir a su desarrollo integral.

El proyecto tiene este carácter itinerante ya que el material, juguetes, etc, no es lo suficientemente amplio como para distribuir lotes permanentes para cada pueblo, de modo que se comparte.

Otra peculiaridad que obliga al servicio a ser itinerante es que tampoco existe la posibilidad de contar con un local permanente para este uso exclusivo en cada pueblo, ya que se trata de salas de los ayuntamientos, "teleclubes", etc, que se comparten con otros sectores de la población y otras actividades, por lo que deben quedar despejados al finalizar la actividad.

En cuanto a recursos humanos, la plantilla consta de dos monitoras. Cada una se ocupa de la mitad de los pueblos, desplazándose con el material correspondiente a uno o dos cada tarde, cubriendo así la totalidad de municipios con escuela de la Comarca, que son 14.

Este año continuamos con un proyecto similar, aunque con el fin de mejorar la calidad del servicio, hemos introducido nuevas propuestas que desarrollaremos a continuación.

CÓMO SE LE DA DIFUSIÓN

Una correcta puesta en marcha del servicio implica necesariamente la mayor asistencia posible, así como que ésta sea continuada y estable. Esto se debe a la necesi-



dad de que se dé una correcta interiorización de las normas y de la dinámica puesto que de este modo, considerando el escaso tiempo del que se dispone -tanto diariamente como de duración del servicio- parece obvia la optimización del tiempo.

En este sentido, un hecho a nuestro favor es que los usuarios mayores ya conocen estos aspectos y van introduciendo a los pequeños en la actividad ya que es un servicio puesto en marcha desde hace varios años.

A este fin, se intenta que los niños conozcan el horario de la actividad desde el primer momento de la misma, y los mecanismos que usualmente se ponen en marcha son:

- Previos al desarrollo.

En el momento de la programación de las actividades se informa a todos los ayuntamientos en los que se va a desarrollar la actividad, de la puesta en marcha de la misma. En el mismo documento se les pide un local con unas condiciones mínimas.

Cuando se conoce el local y el horario se mandan carteles informativos al ayuntamiento y al colegio, y se adjunta una serie de notas para cada niño en edad escolar.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

- Paralelos al desarrollo

El primer día de la actividad se les entrega un tríptico con los horarios y el planteamiento de la actividad, haciendo hincapié en las posibles variaciones con respecto a años anteriores y en las normas de funcionamiento.

Este material lo llevarán a casa a modo de recordatorio tanto para ellos como para los padres.

OBSERVACIONES, CARENCIAS Y PROPUESTAS DE MEJORA

Mientras que lo ideal sería poder contar con una ludoteca abierta en todos los pueblos varias tardes fijas durante el curso, debido a las características de los municipios a los que nos dirigimos, la falta de infraestructura fija y la concurrencia con otras actividades en los locales que utilizamos, nos encontramos con que por el momento sólo podemos desarrollar la modalidad itinerante; esta metodología acarrea ciertos problemas:

- Debido al transporte continuo de los juguetes en baúles, se deterioran mucho más rápidamente que si estuvieran en un lugar fijo.

- Por el tiempo limitado, en ocasiones a los niños no les da tiempo de acabar de jugar a ciertos juegos.

- A causa de la limitación de espacio en el coche sólo se pueden trasladar determinados juguetes. Quedan excluidos, por tanto, de la actividad juguetes voluminosos con los que en un espacio fijo sí que se puede contar.





Con el fin de solventar estas carencias, “expandir” el espacio de juego y relevarlo más allá de la hora y media en la que acude la monitora, este año hemos elaborado dos propuestas nuevas que son, un Servicio de Préstamo de Juguetes, y un Banco de Juguetes.

El **Servicio de Préstamo de Juguetes** consiste en la reserva de algunos juguetes del lote para prestarlos durante una semana a los niños que lo soliciten.

Estos tienen un carné con su nombre, municipio, edad, y las normas del Servicio de Préstamo, que, mostrándolo, les permite utilizar el mismo y nos previene de prestar juguetes a niños ajenos a la Ludoteca, de los cuales no tenemos ningún dato.

Los préstamos son registrados dos veces. Una en el juguete prestado, donde el niño puede comprobar la fecha de devolución, y otra, en la ficha del niño, que guarda la monitora, sabiendo en todo momento qué niño tiene qué juguete.

En un principio los juguetes que prestamos son únicamente puzzles, por dos motivos: Por una parte son los juguetes que más necesitan ser prestados por el tiempo que conlleva realizarlos, y el hecho de que prestar cualquier otro juguete supondría una carencia importante en el lote correspondiente.

El **Banco de Juguetes** es una iniciativa que implica la participación de los Ayuntamientos y las familias de los pueblos.

Desde el principio del Servicio se propuso a todos los ayuntamientos participantes la adquisición de un armario con cerradura para tenerlo permanentemente en el local

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

donde se desarrolla la Ludoteca, o la utilización de uno que ya se tuviese para tal fin.

El objetivo de este armario es el almacenaje de juguetes donados o prestados por las personas del pueblo (en el caso de donación el juguete pasará a formar parte del material permanente del Banco, y de lo contrario, el propietario podrá recogerlo al finalizar la temporada de Ludoteca).

De este modo, a través de la colaboración de la población se solventa un poco el problema de la escasez de material transportable y del exceso de transporte del mismo, mientras que se contribuye a la colaboración y solidaridad entre las personas de los pueblos, al mismo tiempo que se da un nuevo uso a juguetes que se encontraban parados o a punto de ser tirados a la basura.

Finalmente para poder tomar el pulso a la acogida de esta experiencia por parte de los ayuntamientos y de los usuarios, sólo se ha puesto en práctica en Bezas y en Guadalaviar, ya que son los municipios de los que provienen las monitoras, teniendo por lo tanto mayor capacidad de comunicación en ellos que en otros ajenos.

A día de hoy no tenemos datos para poder evaluar el grado de participación de los municipios y de las propias familias en estas nuevas propuestas. Sí podemos corroborar la importante asistencia de los niños a las diferentes sesiones y la colaboración con otras entidades como con la Agrupación de Voluntarios de Protección Civil de la Comarca de la Sierra de Albarracín, que organizó en colaboración con nuestro servicio un concurso de dibujo infantil con una altísima participación.

Para terminar queremos volver a incidir en la importancia del apoyo de los gobiernos locales a la continuidad de este servicio, que permite acercar espacios de juego a los niños de la comarca.

BIBLIOGRAFÍA

DINELLO, Raimundo (1993): *La expresión lúdica en la educación infantil*, Universitaria de Apesa, Santa Cruz.

CAILLOIS, Roger (1957): *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris.

GARVEY, Catherine (1978): *El juego infantil*, Ed. Morata, Madrid.

VV. AA (1982): *Gran Enciclopedia Catalana*, Barcelona.

Al abrigo de tu museo¹

*CATERINA BURGOS
PUY SEGURADO*

Resumen/Abstract:

Este Proyecto, expuesto por los profesionales que lo desarrollan, tiene como objetivo atraer a los escolares (Etapa de Infantil y primer Ciclo de Primaria) al Museo Provincial de Teruel y mostrarles su patrimonio cultural. Se centra en la Prehistoria y en la enseñanza de las manifestaciones artísticas de esa época. Su contenido central es mostrar a los niños el concepto de "abrigo" y de "cueva", dentro del contexto del arte rupestre, utilizando una metodología muy participativa apoyada sobre materiales de naturaleza simbólica.

CONOCE TU MUSEO

OBJETIVOS

El primer objetivo de este proyecto es atraer a los niños a su museo y provocar en ellos un descubrimiento del espacio y sus tesoros. Y como esto puede ayudar a conocer más sobre nuestro patrimonio cultural.

Objetos insignificantes

El museo contiene objetos que en su momento fueron objetos insignificantes, normales, incluso vulgares en la vida de nuestros antepasados, y cuyo valor residía en facilitar su vida y trabajo. Hoy para científicos, historiadores y artistas son la llave para

¹ Caterina Burgos licenciada en bellas artes, artista plástico en la especialidad de grabado y docente. Puy Segurado licenciada en pedagogía, actriz y directora de teatro.



conocer culturas del pasado. El segundo objetivo de esta actividad es mostrar a los niños como el significado y valor de estos objetos cambia con el paso del tiempo.

Arte Rupestre

Siendo una de las funciones básicas del Museo investigar, conservar y divulgar el arte rupestre de nuestra comunidad, esta actividad permitirá a los niños poder reflejar y hacer su propia versión del arte rupestre con tela y pintura.

Final Actividad

El cuarto objetivo es celebrar el final de la actividad con la acción “Al abrigo de tu Museo”, donde la obra de arte realizada por los niños será utilizada para envolver el Museo.

ESTRUCTURA DE ACCION ARTEATRAL

Los Grabados de Suko.

Sección Uno:

Rosella, cuidadora de abrigos, da la bienvenida a los niñ@s a la entrada del museo y les invita a visitar una parte del Museo que a ella le gusta especialmente, la prehistoria y concretamente el arte rupestre.

Rosella ha preparado unas perchas muy especiales para que los niñ@s cuelguen sus abrigos, pero se da cuenta de que el suyo lo ha perdido.



Los niñ@s siguen a Rosella en busca de su abrigo.

Sección dos:

En este recorrido, por la sección de Prehistoria, les ira mostrando ciertos objetos (piezas arqueológicas), donde podría estar guardado... hasta llegar a la maqueta del grabado rupestre del "Puntal del Tío Garrillas", donde los niñ@s encuentran el abrigo de Rosella cubriendo la piedra.

Rosella les da las gracias... "Necesitaba mi abrigo para contaros una historia, la historia de una niña que vivía en un abrigo.

¿Queréis acompañarme a los tiempos de Suko?"

Ayudándose de títeres de alambre como las perchas, les cuenta la vida cotidiana de

Suko... "jo siempre me toca ir a por el agua..."

El encuentro con el lobo ... "Ruper podriamos ir juntos a visitar la cueva de la pintura de la caza".

La relación con su Madre... " lo lobos no pueden ser amigos de los hombres, pues son enemigos y competidores en la caza".

Sigue contándoles... " Esa noche el padre de Suko junto con el resto de hombres del clan, estaban preparando la partida de caza".

Sección Tres:

Suko y Ruper desaparecen entrando en la cueva ...

"Y si queremos saber el resto de la historia tendremos que ir tras Ruper y suko".

Los niñ@s acceden acompañados de Rosella , dentro de la cueva pero allí no están, tan solo un monton de piedras, unas manchas de color sobre el suelo, pinceles y cuencos con tinturas.

Un nuevo personaje aparece: Buña, el chaman del abrigo cueva... ¿Quiénes sois, que haceis aquí? . Para pasar por mi cueva deberiais cumplir tres rituales: el ritual del sonido de las piedras, el ritual la danze de los animales y..

Junto con Rosella los niñ@s realizan dos de los rituales, pero falta otro el ritual de la pintura de la cueva. Para ello Buña estiende una gran pieza de tela

El padre de suko junto con el resto de los hombres del clan, me dejaron sus imá-



genes de caza, ruper y suko me dejaron sus sueños... vosotros que me vais a dibujar

Cuando los niños han realizado sus dibujos, cada uno comenta y lo relaciona con los demás, generando una nueva historia que permite dar cuerpo y vida a esas representaciones "... ahora hay que firmarlo... ¿cómo? como hicieron suko y ruper, con vuestras manos.

De esta forma todas las manos en positivo-negativo ven quedando en la tela.

Como en otros tiempos quedaron sobre la roca "ya habéis completado los tres rituales podéis iros tras suko y ruper..."

Sección cuatro:

Al salir por el otro túnel de la cueva, llegamos junto a la piedra del Tío Garrillas, los niños y Rosella la rodean, pero alguien ha estado allí, la piedra esta llena de tierra... "eh mirar... ¿esto?... ¿qué parece?... es un caballo, un lobo... ¡shsss silencio!"

Nuestros personajes aparecen de nuevo con un cincel y se ponen a grabar, "...mira Ruper que bonito me ha quedado".

Rosella señalando la piedra les explica "ahora ya sabemos donde estaban Suko y Ruper, andaban grabando el ritual de caza del padre de suko y del resto de hombres de su clan.

Sección quinta:

Finalizado el cuento Rosella les acompaña a recoger sus abriguitos, y los despide a la puerta de Museo y agradeciéndoles su visita.

Sección sexta:

Realizadas todas las sesiones, los niñ@s y sus familias serán invitados a abrigar su museo.

El Museo se le podrá ver envuelto en las pinturas que los niños hicieron en el abrigo cueva con Buña.

Destinatarios:

Niñ@s entre los tres y siete años.



EL JUEGO COMO RECURSO PARA LAS PERSONAS MAYORES

ANTONIA ROS

DIRECTORA DEL PROYECTO. MARINVA, JOC Y EDUCACIÓ

Resumen/Abstract:

Este proyecto parte desde la Asociación Marinva y tiene fundamentalmente un carácter social. Se propone utilizar el juego en las personas mayores para crear una red de Casas de Mayores (*Casals*) en el Barrio del *Eixample* barcelonés, que puedan satisfacer de mejor forma las necesidades de los mayores. Se pretende facilitar el intercambio de recursos entre las diferentes instituciones sociales que ya existen en el barrio y estimular la colaboración entre los diversos *Casals*. Para ellos se crea un juego como el Trivial donde se emplean los contenidos temáticos del barrio (historia, patrimonio, sociedad...) para que los mayores puedan jugar entre sí y organizar concursos y actividades con los miembros de los otros *Casals* del barrio. Lo más satisfactorio del proyecto es haber creado una red coordinada y viva entre los mayores del barrio para que sean ellos mismo quienes dinamicen a otras personas mayores.

INTRODUCCIÓN

En Marinva, -asociación conocida por la exposición de sus proyectos en el seno de Jornadas anteriores-, se cree que el juego no debe centrarse únicamente en la edad infantil, ya que las personas mayores también pueden beneficiarse del juego.

En Cataluña, en las Casas de Mayores se suele jugar de forma preferente al Parchís, a la Oca, o las cartas, y desde Marinva se percibió la necesidad de introducir nuevos juegos en los hábitos de ocio de los mayores. Se inicia el proyecto en los Casas de Mayores del barrio de "L'Eixample.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Los objetivos que se persiguen son de carácter social. Se había apreciado que la mayoría de los equipos directivos de las Casas de Mayores del barrio estaban constituidos sólo por hombres, de manera que se percibió la necesidad de involucrar también a las mujeres, y sus aficiones, en las decisiones de la Casa. Otra de las dimensiones del proyecto era crear una red social en el barrio de manera que se lograra la coordinación de las actividades desarrolladas por cada Casa de Mayores poniéndoles en contacto con otras asociaciones cívicas del entorno.

Objetivos:

1. Crear una red social de entidades del barrio coordinadas entre sí que pudieran satisfacer de mejor forma las necesidades de los mayores y de los demás ciudadanos del barrio
2. Facilitar el intercambio de recursos entre las diferentes instituciones sociales.
3. Estimular la colaboración entre las diversas Casas de Mayores.

Metodología:

Se crearon materiales relacionados con el entorno del barrio, con el objetivo de desarrollar la imaginación de los mayores y su creatividad.

Se les enseñó a utilizar las nuevas tecnologías como recurso.

Se establecieron lazos de relación y amistad con miembros de otras Casas de Mayores con las que se participaba en los juegos y concursos.

Uno de los recursos empleados fue la elaboración de un juego del Trivial cuyas preguntas estaban referidas al entorno del Eixample. Otro fue la creación de un juego de parejas de cartas centradas en los monumentos, y lugares emblemáticos del barrio. La elaboración de estos materiales fue desarrollada parcialmente por los educadores y trabajadores de las Casas de Mayores aunque Marinva se hacía cargo de la dinamización de su empleo posterior con los asociados.

En la actualidad se está intentando involucrar también a los mayores para que preparen nuevas preguntas para el Trivial (con cuatro campos temáticos: cultura, historia, patrimonio y sociedad, siempre centrado en el barrio) o busquen las imágenes del barrio necesarias para el juego de parejas

Temporalización:

Se comienza en noviembre de 2010 y su duración llega hasta mayo del

2011, culminándose con una fiesta colectiva de todos los Casal donde se pondrá en común lo realizado.

Conclusiones:

Lo más satisfactorio del proyecto es haber creado una red coordinada y viva entre los mayores del barrio para que sean ellos mismo quienes dinamicen a otras personas de su edad.

JUEGOS TRADICIONALES DE LA SIERRA DE ALBARRACÍN

VÍCTOR MANUEL LACAMBRA GAMBAU

TÉCNICO DE TURISMO Y CULTURA DE LA COMARCA DE LA SIERRA DE ALBARRACÍN

INTRODUCCIÓN

En los últimos años se ha venido realizando una importante labor de difusión y puesta en valor del juego tradicional, a través de múltiples iniciativas: desde la recuperación en las fiestas de diversas localidades, el esfuerzo de numerosos investigadores y curiosos de los juegos tradicionales, pasando por las actividades de los centros educativos, así como la iniciativa de asociaciones y entidades que se han dedicado a su recuperación, difusión y salvaguarda, todo ello, con el loable fin de mantener actividades lúdicas y de entretenimiento saludable que se venían contextualizando en un entorno familiar, de amistad, o simplemente de relaciones sociales.

En el ámbito territorial de la Sierra de Albarracín se pueden destacar la labor realizada en el Museo del Juguete de Albarracín, en el que gracias a la encomiable labor de Eustaquio y Rosa durante muchos años se puede contemplar una excelente de juegos tradicionales infantiles del siglo XIX y primeras décadas del siglo XX. De igual forma, gracias a la labor de personas interesadas en la recuperación y mantenimiento de los juegos tradicionales, a través de campeonatos, exhibiciones o actividades relacionadas desde los centros educativos, etc.

1.- CONCEPTOS DE JUEGO, JUEGO POPULAR O TRADICIONAL

Son abundantes las definiciones de concepto, una de las que merece mayor consenso sería la de Johan Huizinga, el cual define el juego como:

“Una acción o actividad voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y en el espacio que sigue una regla libremente aceptada pero completamente



imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente a lo que se es en la vida corriente”.

*“El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.*¹

Desde siempre han existido los juegos, hay un instinto que nos lleva a jugar. En España existe una gran riqueza de juegos y deportes tradicionales, gracias a la cultura griega, romana, entre otras influencias destacadas. Juego y deporte, se unen como un todo para promover aspectos relacionados con la propia cultura. El afán de superación personal, como actividad en la formación del hombre, como una diversión social, espectáculo, etc.

De las diversas influencias recibidas, en su asentamiento o paso por la Península Ibérica, se introdujeron multitud de juegos, que posteriormente han evolucionado hasta la actualidad donde se pueden encontrar numerosas influencias.

¹ HUIZINGA, J (1982): Homo ludens, Alianza, Madrid, p.16.

Los juegos populares son aquellos juegos de carácter tradicional derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa, que no se encuentran excesivamente reglamentados, donde las reglas, si existen, surgen del mutuo acuerdo de los jugadores y pueden variar. También se trata de manifestaciones lúdicas difundidas en ámbitos locales y que se ligan a conmemoraciones de carácter folklórico.

Los juegos tradicionales se pueden definir como aquellos juegos que se han transmitido de generación en generación, generalmente de forma oral, de padres a hijos de hijos a nietos, de niños mayores a niños pequeños, y que solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita.

Algunos juegos tradicionales a veces sobrepasan el propósito de mero entretenimiento, en los que el observador advierte conceptos de más contenido, relativos a los problemas de la vida diaria y a sus soluciones. En su práctica se toca un amplio repertorio de cuestiones, explícitas o implícitas, sociales, económicas y culturales, relacionadas con las personas que los ejecutan. Habitualmente, se hace obligado el recogimiento en lugares protegidos, sobre todo en el interior de las casas: los escenarios habituales de juego serán los portales, patios, corrales y, de un modo particular, dada su función como estancia principal y aglutinadora de toda la familia.

2.- JUEGOS TRADICIONALES EN LA SIERRA DE ALBARRACÍN

La Sierra de Albarracín como otros tantos territorios se configura como un lugar habitual de juegos populares y tradicionales con influencias provenientes de muchos otros territorios de España y Europa.

Debido a la dificultad de las comunicaciones las zonas montañosas siempre han sido lugares en los que mejor han pervivido las costumbres. En la sierra de Albarracín hay juegos que continúan transmitiéndose de padres a hijos: la calva, la estornija, la morra y la marruza, son algunos de los ejemplos que se van a presentar a continuación.

Las referencias son abundantes, Polo y Peylorón describe en una de sus obras relacionadas con la Sierra de Albarracín "Alma y vida serrana", el juego de la herradura.

"Interpolados niños y niñas, y cogidos de las manos, formaron corro. Pantaleón quedó en el centro, y tocando, por su orden, a los que le tenían prisionero, dijo:

Herradura

Para la mula

Clavo, clavo

Para el caballo

Cinta de oro

Para el moro

Cinta de plata

Para la infanta

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Tu-tu-ru-tú

Que te vayas tú.

Y aquel cuyo pecho tocaba al recitar el último verso, corría a esconderse; estrechábase entonces el círculo, se repetía la función.

Miguel, que era muy travieso y amigo de corretear hacia el Milano, para lo cual se colocaba, los brazos en cruz, los ojos cerrados, derecho e inmóvil, junto a una pared. Los demás niños, unos detrás de otros, cogidos por la cintura, formaron una fila, que se colocó enfrente del Milano. El primero de la cadena, que hacía de San Miguel, le preguntó al último que era Guadalupe.

Mariquilla la de atrás

¿Qué manda usted, señor? - Contestó la niña

Mira si está el Milano muerto o vivo

Guadalupe se soltó entonces de la cadena, y con mucho miedo se acercó, y le estiró la nariz. El ave de rapiña permaneció inmóvil.

Está muerto

Vuélvele a tocar

Entonces el Milano abrió los ojos, y azorada Mariquita, corre a su sitio diciendo:

Está vivo.

El Milano la persigue..."

LA ESTORNIJA o MARRUZ

La Estornija se define como Tala, juego de muchachos por parte de Jerónimo Borao. La estornija o marruz era un juego tradicional de la Sierra de Albarracín pero también se jugaba en otras partes de España y en algunos países como Grecia e Italia hay juegos muy similares. En Guadalaviar se llamaba marruza. En Noguera lo llamaban el marro o la choca.

Componen el juego, la estornija, el marruz y el baleo. La estornija es un palo de madera de 15 a 30 cm. de longitud aguzado por las puntas (pite). El marruz es un palo de madera, duro, que se astilla difícilmente, entre 50 a 60 cm., con él se golpea la estornija. El baleo, es un esterilla que usaban las mujeres para ponerse de rodillas al lavar en las acequias. Se usaba como protección cuando recogían la estornija en vuelo.

Sobre las puntas se golpea con el marruz (pitar la estornija) para que salte por el aire la estornija. Consiste en golpear con el marruz en una de las puntas de la estornija, el golpe lo hace saltar y en el aire se le da un segundo golpe que lo despide a mayor distancia.

Se juega entre dos equipos, que unas veces hacen de lanzadores y otras de atrapadores o receptores. Se realiza un círculo en el suelo y la persona que "paga", se

mete en él y pone la estornija en el suelo, y con el marruz se golpea para que lo recojan los receptores. Si el equipo receptor no consigue recoger la estornija en el aire, pasan a ser lanzadores. Pero si se consigue atrapar antes de caer al suelo, tienen que lanzarlo con la mano de vuelta e introducirlo dentro del círculo. Si lo consiguen se gana un punto, pero si se tira fueran, perdían y tenían que cambiarse a lanzar. Solo se conseguían puntos siendo receptores.

LA CALVA

Es un juego popular arraigado en la Sierra de Albarraçín, cuya procedencia arranca de los pueblos íberos y celtas. Recibe otros nombres como "morrillo", o "chana", no es más que una de las múltiples variantes del juego de bolos en su versión de bolo solitario al que hay que abatir.

Fueron, probablemente, los pastores quienes, para distraer los momentos de hastío, colocaban el asta de una res o macho cabrío en el suelo y le lanzaban piedras desde una distancia convenida para tocarla. Extendida en buena parte de Castilla, sobre todo, en Salamanca, Avila, Zamora y Valladolid, actualmente, el jugador lanza sobre la calva (objeto de madera usado como blanco), un cilindro metálico, el marro. Se debe impactar el mayor número de veces en la calva. Varía en Palencia y Zamora, donde utilizan como blanco el cuerno de un animal y, como proyectil, una piedra.

Consiste en el lanzamiento de una pieza de hierro o piedra denominada morrillo para intentar dar a otra pieza de madera que recibe el nombre de la calva. El campo de juego es una superficie rectangular, en uno de los extremos se coloca una piedra de unos 50 por 35 cm apoyada sobre otra, entre ellas la distancia es de unos 17 pasos. Delante de las piedras a unos tres pasos se coloca una tabla de la que no se deberá pasar.

El juego consiste en dar 3 pasos y sin pasar la línea dar con piedra (marro) en la calva o piedra mas grande. Los dos equipos los forman tres jugadores que se alternarán tirando. Cada vez que el último ha hecho calva se suman 4 puntos y coto o juego el primero que llega a 24 puntos. Ganará la partida el primer equipo que alcance tres cotos o juegos.

Las faltas más comunes y que no cuentan como tantos son:

Que la piedra de antes en el suelo que en la calva en el tiro, a esto se le denomina "boticalva".

Que se sobrepase la tabla con el pie en el momento de tirar.

Para solucionar confusiones en la asignación de los puntos se colocan dos jueces uno a cada lado de las tablas fuera del campo.

LA MONA DE GUADALAVIAR

La mona es un juego de persecución. El que la paga perseguirá al resto en cuclillas.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



Se juega en un espacio amplio y sin delimitar, al aire libre. El número de participantes puede variar, de 10 a 15 jugadores.

Mediante sorteo, se establece quien hace de mona y quien de madre. El jugador que hace de mona se podrá en cuclillas apoyando las manos en el suelo imitando a una mona. El jugador que hace de madre pone la mano encima de la cabeza de la mona y empieza el siguiente dialogo:

Madre.- ¿A dónde vas, mona?

Mona.- A Pamplona

Madre.- ¿Y que traerás?

Mona.- Cucas (chucherías)

Madre.- ¿Me darás?

Mona.- No las catarás

Terminado este diálogo, la madre quita rápidamente la mano de la cabeza de la mona para escaparse y se convierte en un jugador más. Todos los jugadores están dispersados por el campo de juego. La mona intentará tocar con la mano a cualquier jugador por debajo de la rodilla para intercambiar los papeles; mientras los demás intentarán tocar la espalda de la mona gritando un número correlativo (1,2,3...) tantos números como jugadores haya. El jugador que se equivoca en el número que tiene que decir pasa a hacer de mona. La mona podrá desplazarse por el terrero de juego en cuclillas, imitando el movimiento de una mona, teniendo la obligación de por lo menos tocar el suelo con una mano. El juego finaliza cuando todos los jugadores han tocado la espalda de la mona sin ser tocados por ella.



Acto seguido la mona debe someterse a un castigo decidido por ella (palmada en la espalda, palmada en el culo, cachete...); para llevarlo a cabo los jugadores se podrán unos frente a otros en dos líneas paralelas, y entre ellas deberá pasar la mona para que los demás jugadores ejecuten el castigo.

Al terminar con el castigo, la madre pregunta a la mona:

Madre.- ¿A quien echas sangre?

Mona.- ...dice el nombre de un jugador, y éste pasa a ser la mona de la siguiente partida y la mona pasará a ser madre.

LA MORRA

Son abundantes las referencias al juego de la morra, al que en numerosos municipios y varios países se le dedica una especial atención. Habitualmente se sitúa en Italia, así aparece atestiguado en varios pasajes:

“El juego de la morra al cual son muy aficionados los romanos, tiene una antigüedad que se remonta a la los tiempos de la república. Cicerón, para caracterizar a un hombre de quien se puede uno fiar, dice: Dignus est quicum in tenebris mices etc. Es digno de que se juegue con él a la morra en la obscuridad, porque de buena fé os dirá los dedos que ha levantado. Los romanos se ejercitan también en otros muchos juegos...”²

² CHATEAUBRIAND (Vicomte de), François-René, de LAMARTINE, Alphonse y DE MÉNERBES, J. F. André (1840): La Italia pintoresca: Roma pintoresca, antigua y moderna: historia, descripción, costumbres actuales: obra publicada a la vez en Francia e Italia, Imp. de Joaquín Verdaguer.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

*“Los Romanos tenían además la MORRA (morra), juego de suerte, que actualmente juegan aun la jente baja de Italia i de España. Los jugadores son dos, cada uno de golpe presenta los dedos estendidos o encojidos, i el otro al momento ha de acertar el número de dedos estendidos o doblados que presenta su contrario (MICARE DIGITIS), Gic. Div. ii. 41- Off. m. a3.-Suet. Aug. i3. Como inmediatamente cada jugador esconde la mano que había presentado con los dedos tendidos, los mirones son los testigos, para evitar que se engañe uno a otro; pero como a oscuras esta vijilancia era inútil, los jugadores tenían que pasar por la buena fe uno de otro. De esto provenia el que para ponderar la buena fe de una persona, se decia que se podía jugar con él a la morra a oscuras (dignus qui cum in tenebris misces), Gic. off. ni. ig. Plin. ii. 16. s. 52.”*³

“Bolonia es el pueblo que menos agua bebe: pero el vicio que le domina es el juego de la morra, es espectáculo digno de ver una partida de morra entre dos bolo- neses. El juego de la morra es un juego suma- mente sencillo; en lugar de cartas ó dados se emplea solo los cinco dedos de la mano. Los jugadores se colocan uno en frente de otro, y estendiendo el brazo pronuncian el número de dedos que presentan á su contrario, debiendo éste contestar con la misma rapidez y señalar los mismos dedos, por ejemplo: dicen dos y aun mismo tiempo abren dos dedos uno y otro con- trario; cuatro, deben los dos aun mismo tiempo



*abrir cuatro dedos de la mano: si el contrario en lugar de los cuatro ó de los dos dedos ha abierto uno, tres ó mayor número del que se ha cantado, pierde las sumas, que por lo regular suelen ser dos, ó tres cuartos. El extranjero que por primera vez ve dos jugadores de morra, cree seguramente que son dos locos que se amenazan mutuamente sacarse los ojos”.*⁴

También existen numerosas referencias en España, como la siguiente del año 1734:

“Juego vulgar, usado entre la gente baxa. Juégase entre dos, que a un mismo tiempo, dicen un numero que no pase de diez, y señalan con los dedos de la mano, de modo que concurriendo en el número los dedos de las manos de los dos que juegan, el que dixo el número que se formó gana una piedra. Tambien le juegan á pares y nones que llaman mudo.

³ ADAM, Alexander (1834): Antiquidades romanas, Volúmenes 3-4, pág. 342.

⁴ DE MUSSET, Paul (1866): Viaje pintoresco por la Italia: parte septentrional, Imprenta del Banco Industrial y Mercantil.

*Dos a dos y tres a tres
Hechos juego de la morra
Por gerigonza reñimos
en el puente de Segobia”.⁵*

También es causa de preocupación, puesto que se comparan con otros de parecido estilo o directamente son rechazados en función de los jugadores, como se pone de manifiesto en el siguiente texto del año 1851.

“El juego, esa agitadora afición á las sensaciones del temor y de la esperanza, esa funesta inclinación á las vicisitudes del azar, es sin duda uno de los resortes mas poderosos con que la Providencia quiso remover el corazón humano en el desasosiego de la vida. Homero , Tácito y casi todos los grandes monumentos históricos que han trasmittido á nuestros días las costumbres de la antigüedad mas remota, dan testimonio de aquella tendencia fatal.

Mas como quiera que las pasiones del hombre reciben siempre en el modo de manifestarse la influencia de las épocas por donde pasan, de ahí es que las formas del juego han debido variar basta lo infinito de su borrascosa carrera. ¿En qué se parece el rudo y sencillo juego de la morra, ya conocido en tiempo de los antiguos romanos, al monte ó á la bonillotte, juegos de moderna invención y abundantes en combinaciones y lances ? El sello de los tiempos y de las costumbres se manifiesta con suma claridad en las diferentes clases de juego que prevalecen en el día en España. Desde la bolsa hasta el cané ó las chapas, polos de la escala gerárquica del juego, todas las variedades de esta pasión que entre nosotros se conocen, llevan en si ó el carácter rápido y agitado de la actual sociedad española, ó el carácter rudo ó insubordinado de las clases ínfimas del pueblo”.⁶

“Los chinos usan una especie de juego para escitar á beber que se llama el juego de la morra; cuando se hallan llenas las tazas, dos personas estienden sus brazos hacia el medio de la mesa con los puños cerrados; cada uno de ellos levanta los dedos que quiere y los presentes deben decir instantáneamente y en voz alta cuantos dedos levantados hay, el que lo adivina tiene el derecho de obligar á su antagonista á beber”.⁷

Se juega por parejas, enfrentándose un componente de cada pareja contra otro de la contraria. En el momento que uno de los dos jugadores acierta la suma de los dedos que sacan ambos, diciendo la cantidad propuesta en voz alta —casi siempre

⁵ Real Academia Española (1734): Diccionario de la lengua castellana en que se explica el verdadero de las voces etc..., Imprenta Francisco del Hierro, Madrid,p.610.

⁶ VV.AA (1851): Los Españoles pintados por sí mismos, Biblioteca Ilustrada de Gaspar y Roig, p. 82.

⁷ Fernández de los Ríos, Angel (1848): Semanario pintoresco español: Lectura de las familias. Enciclopedia popular, Oficinas del Semanario pintoresco español, Madrid. p. 382.



con grandes voces y cierto soniquete—, pasará a jugar contra el compañero del vencido. El puño cerrado cuenta como uno, el pulgar solo y hacia arriba también, éste con otro dedo serán dos y así, sucesivamente, hasta que la mano abierta se cuenta como todas.

Cada uno de los aciertos se contabilizan como un tanto y el número total de éstos se prevé de antemano para evitar la duración excesiva de la partida. Lo más frecuente es que se juegue a 13 tantos. La pareja que antes los alcance será la vencedora, eliminando a su contraria. Si existen más parejas continuarán el juego contra la siguiente y así hasta quedar la mejor.

BOLOS DE GUADALAVIAR

El juego, individual o por parejas, tiene un número ilimitado de participantes y consiste en derribar, desde una distancia de treinta metros, el mayor número de bolos posible, haciendo rodar la bola o a tronchamonte (bolea), pudiendo volver a tirar desde donde haya parado la bola.

Si se consigue derribar un bolo cualquiera, su valor será de un punto. Si se derriban dos, su valor se duplica, es decir, cuatro puntos. Si se derriban los tres, se triplican en su valor, es decir, nueve puntos. Para rebatir (volver a tirar), es necesario derribar al menos un bolo en el primer lanzamiento.

Se juega con tres bolos de madera dura (carrasca), de 45 cm de altura y 10 cm de diámetro en la base, terminados en una punta de 20 cm, lo que les dan una longitud total de 65 cm y una bola de 25 cm de diámetro, de madera de sarga, a la cual se le

practican dos orificios para sujetarla con los cinco dedos: uno rectangular, donde quepan los cuatro dedos, y otro circular para el pulgar. Al aire libre, se dispondrán en línea, a una distancia uno de otro de un paso, aproximadamente 80 cm, marcándose en su misma línea otra de tiro, a 30 m de los bolos.

3.- CONCLUSIONES

Desde hace varios años la Comunidad de Albarracín y la Comarca de la Sierra de Albarracín tratan de recuperar y fomentar el juego de la Morra, así como el conocimiento de otros juegos tradicionales que se venían practicando en el pasado en la Sierra de Albarracín. No obstante, en la actualidad no existen sino recopilaciones parciales de estos y otros juegos que se han realizado de forma puntual. Esperamos que en breve tiempo toda esta información esté recopilada para disfrute y deleite de las personas interesadas.

4.- BIBLIOGRAFÍA

ADAM, Alexander (1834): *Antigüedades romanas*, Volúmenes 3-4, Imprenta de Cabrerizo, Valencia.

BORAO, Jerónimo (1859): *Diccionario de voces aragonesas*, precedido de una introducción filológico-histórica, Imp. y Lib. de Calisto Ariño.

CHATEAUBRIAND, François-René, DE LAMARTINE, Alphonse y DE MÉNERBES, J. F. André (1840): *La Italia pintoresca: Roma pintoresca, antigua y moderna: historia, descripción, costumbres actuales*: obra publicada a la vez en Francia e Italia, Imp. de Joaquín Verdager.

DE MARTA SEBASTIÁN, Fernando (2005): *Pinilla de Molina en la historia y en la memoria*, Editorial Visión Libros.

DE MUSSET, Paul (1866): *Viaje pintoresco por la Italia: parte septentrional*, Imprenta del Banco Industrial y Mercantil.

FERNÁNDEZ DE LOS RÍOS, Angel (1848): *Semanario pintoresco español: Lectura de las familias*. Enciclopedia popular, Oficinas del Semanario pintoresco español, Madrid.

FERNÁNDEZ, Lucas (1867): *Farsas y églogas al modo y estilo pastoril y castellano*, Imprenta Nacional, Madrid.

GRACIA VICIÉN, Luis (1991): *Juegos Aragoneses. Historia y Tradiciones*. Editorial Mira, Zaragoza.

HUIZINGA, Johan (1982): *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial

JANER, Florencio y DE BUNES IBARRA, Miguel Ángel (2006): *Condición social de los moriscos de España: causas de su expulsión, y consecuencias que ésta produjo en el orden económico y político*, Editorial Renacimiento.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

MAESTRO, Fernando (1996): Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón Rural." Zaragoza, Ediciones 94.

POLO Y PEYLORON, Manuel (2009): Alma y vida serrana - Albarracín – Costumbres populares de la Sierra, Valladolid, Maxtor Librería.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (1734): Diccionario de la lengua castellana en que se explica el verdadero sentido de las voces, su naturaleza y calidad con las frases o modos de hablar, los proverbios y refranes y otras cosas convenientes al uso de la lengua, Imprenta de Francisco del Hierro, Madrid.

VV.AA (1851): Los Españoles pintados por sí mismos, Biblioteca Ilustrada de Gaspar y Roig.

MATERIALES EN LOS JUEGOS INFANTILES

RAQUEL LUCAS RECIO

Técnico de Deportes de la Comarca del Jiloca

En pleno siglo XXI, escuchamos voces de alarma por los elevados grados de consumo que nos rodean, y se nos pide que reciclemos, que seamos solidarios con el planeta, que hagamos una recogida de basura de forma selectiva, que realicemos un consumo más responsable y se insiste en reutilizar lo más posible.

Cuando echamos la vista al pasado, no es necesario remontarnos muchos siglos atrás, simplemente, unas cuantas décadas, si nos situamos a principios del siglo veinte, adentrándonos en el mundo de los juegos infantiles. Al dar este salto, podemos ver que entonces sí se reutilizaban los materiales, sin necesidad de consignas externas. A nadie le decían que debía hacerse, pero se hacía.

El niño que quería jugar a cualquier cosa en la que fuera necesario algún tipo de material, por muy insignificante que fuera, tenía que poner en marcha su imaginación. Bien para conseguir los materiales necesarios para transformarlos en juguete, bien para pensar en un juego nuevo con los recursos con que contaba.

Lo bueno de esta situación era que la imaginación podía desarrollarse sin ningún tipo de límites. Por ejemplo, si pretendían jugar a las tres en raya o a las cinco en raya, buscaban un clarión en la calle y se ponían en una acera, donde dibujaban el tablero de juego y, con unas piedrecillas, jugaban. Para no equivocarse con las piedras, cada jugador podía elegir un elemento diferente: las cartetas que utilizaban en otro juego, botones, tejos, pitas de alberjes, papeles, caracoles como nos cuentan en Villafranca... cualquier cosa podía servir.

Un juego, al que casi todas las niñas jugaban y también alguno de los chicos, eran las tabas. Las tabas las obtenían de los jarretes de cordero y no era nada fácil conseguirlas, ya que la carne no era muy abundante. Pero las niñas estaban muy atentas y,

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

en cuanto tenían ocasión, se hacían con una. Incluso, si iban a comprar, las pedían en la carnicería, a pesar de haber sido advertidas de no hacerlo, porque esa parte del corredo es de mucho hueso y poca carne.

La taba se utilizaba, tanto como juego de habilidad, como dado para juegos de verdugo. Por lo que para jugar bien y que la taba fuese ágil, se afilaban las caras. Sobre todo las llamadas *liso* y *carne*. Para afilar las caras se buscaban paredes bastas o piedras de afilar.

La taba tiene cuatro caras, que no tenían nombre genérico, sino que cada cara recibía el suyo. Los más usuales eran hoyo, tripa, liso y carne. Pero según las localidades cambiaba su denominación, siendo todas igual de válidas.

Una vez que se conseguían las tabas necesarias para jugar (cuatro, seis, doce... según el juego a realizar), se solían pintar, porque, al ser tan difíciles de conseguir, no se podían permitir el lujo de perderlas. Para esta misión, la imaginación volvía a entrar en acción. Las que vivían en una localidad con comercio, podían conseguir algo para pintarlas, si no, o las dejaban sin pintar, o buscaban lo que les pudiera servir para ello.

Nos han hablado de las técnicas que más utilizaban para dar color a las tabas. Entre ellas, estaban los papeles de seda de colores, que, enrollados a la taba y sumergidos en agua, teñían el hueso. También los pintaban con anilina, la anilina podía ser azul, verde, roja y amarilla. Otro material que utilizaban eran los lápices de tinta que, cuando se chupaban o mojaban, pintaban como si fueran tinta. Donde era más difícil conseguir colores, lo hacían con agua de azafrán o con raíces de plantas amarillas y rojas. Se utilizaban también las tintas moradas y azules que usaban en el colegio. Algunas, incluso aprovechaban, al lavar la ropa, si había alguna prenda que desteñía, para echar las tabas y que cogieran color, o las ponían en los calderos de teñir la ropa.



Al pintar las tabas, les daban una identidad propia y así, podían distinguir las suyas de las otras, a la hora de jugar.

Los niños también tenían que agudizar el ingenio para conseguir pitones para poder jugar. Vender, los vendían, pero no era sencillo comprarlos, pues no se disponía de dinero para ello o se vivía a muchos kilómetros de donde se vendían.

En Tornos, nos dicen que los hacían con arcilla y los llevaban a la tejería de Calamocha a cocer. En otras localidades, los hacían también de arcilla, pero los ponían a cocer al sol o a la lumbre. Se rompían enseguida, pero tampoco les costaba mucho hacer nuevos. En localidades donde hacían gaseosas los chicos rompían las botellas para conseguir la canica de cristal, que era de las más apreciadas. En ocasiones, también conseguían pitones de metal de los cojinetes, pero estos pesaban mucho y además, conseguían muy pocos. También se hacían de piedra, pero menos, porque eran muy costosos. Y los que se lo podían permitir, los compraban, que eran los menos.

En las localidades en las que comprar los pitones era impensable, por la lejanía de los comercios, se las ingeniaban para encontrar buenos sustitutos en las bellotas, piedras agallaras y, sobre todo, los *agallarones* tumoraciones en forma de bola, que son el nido de un insecto. Pero estos eran demasiado grandes y servían más para pagar, que para jugar con ellos, nos comentan que los ponían en el agujero de la tapa de la cocinilla para que se marcaran al fuego. Les hacían cuatro o seis marcas, para cuando querían sacar como un dado. Éstos eran los más cotizados y, cuando jugaban con ellos, pactaban las jugadas, porque tenían más valor que otros, también les hacían dibujos con una aguja caliente, a esta le llamaban la tribona.

Además de jugar con los agallaras a cualquier modalidad de juego que se hiciera con pitones de otros materiales, se jugaba al carambullo, al capullo, o al papo. Son diferentes nombres que se daban a un mismo juego, que consistía en hacer montones de cuatro agallaras, que se colocaban en una fila, a unos cuatro o cinco metros de distancia. Se marcaba una línea y desde allí se tiraba a los agallaras. Si se tiraba uno de los montoncitos, se ganaban esas agallaras, si no, se perdía el que se había lanzado.

El caso de Bueña es curioso, ya que además de las diferentes variedades comentadas de pitones, también los conseguían de los fósiles del Jurásico, que son como berberechos petrificados (los que tienen estrías se llaman *Rynchonellas* y las lisas *Terebrátulas*), muy abundantes en su entorno.

Cuando los niños querían jugar a columpiarse, como las figuras de los parques que actualmente conocemos no existían, se las tenían que ingeniar para hacerlo. Generalmente con un palo largo y fuerte, que podía provenir de la poda de un chopo cabecero u otras ramas que encontrarán; los ponían en una piedra central y, sin ningún tipo de sujeción, se sentaban varios a cada lado y ya tenían un *sube y baja*.

Con la cuerda de saltar atada a la rama de un árbol, hacían columpios para balancearse.

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Otro juego que practicaban era una modalidad de la estornija. En la que, para jugar, era necesario un palo largo, de unos 50 ó 60 centímetros y otro palo más pequeño, de unos 20 centímetros, con dos puntas., fabricando ellos mismos los palos, con ramas localizadas por su pueblo y alrededores.

Un juego, practicado por los niños, el juego del aro o reloncho, rolancho, relonchil, relincha, carronchil, rolonche, rullos... tenía muchas acepciones, como muestra de la riqueza del vocabulario popular. Aquí solamente escribimos algunos de ellos, pero son muchos más. Casi tantos como los materiales que se empleaban para fabricarlos. El juego era de niños.

Para disponer del juego, debían hacerse con un aro y una guía, para llevarlo. A los más afortunados, nos dicen, se les hacía el herrero, pero eran los menos. La mayoría debía conseguir su propio aro, que solía proceder de los calderos de cinc, de los cubos de los carros, de cubas de vino pequeñas, de bidones, del aro del carretillo, de latas de sardina... Los que más gustaban eran los de hierro ancho, porque eran los más estables y los que hacían más ruido.

Para llevarlos hacía falta una guía, que solía ser de elaboración propia, con un alambre fuerte, con el que se hacía en la parte de arriba una manilla y en la parte baja, se le daba forma de U, que era el mecanismo con el que se guiaba el aro.

A pesar de que las calles no estaban asfaltadas, la habilidad que adquirían los niños con el aro era tan grande, que eran capaces de ir andando, como si tal cosa, y no se les caía. En ocasiones, hacían carreras de aros para demostrar su habilidad.

Otro juego que se solían hacer los chicos eran los carros. Para ello, debían conseguir tres ruedas, que a veces, nos cuentan, las sacaban del cambio de agujas de los trenes. Después colocaban una tabla encima, y hacían el carro.

En ocasiones, simplemente, con un elemento como el barro, hacían un juego, como puede ser el de los taponcicos. Que se jugaba en pueblos cercanos al río había veces, que al barro le ponían paja, para que fuera más compacto. Quizás estos juegos los copiaran al ver a los mayores hacer adobes para la construcción. Con el barro y la paja, hacían unas casetas, para después marcar una línea a unos diez metros de distancia, desde donde lanzaban una pelota, agallaras, piedras, canicas... Dependiendo del juego.

Tan fácil como el barro, era conseguir piedras, que utilizaban para diferentes juegos. Si era para jugar a las plaus del claus, tenían que tener cierto volumen, porque se trataba de cogerlas bien. En contraste con las que eran necesarias para jugar a los piñones o a la morica, que era mejor que fueran planas.

Para el juego de la rana, en el que se lanzaba una piedra al río, charco o laguna, debían conseguir que la piedra rebotara en el agua. Por lo que era necesario que ésta fuera plana y redonda, porque así saltaba más veces, que era la finalidad del juego.

Algunos de los juegos, los copiaban de ver jugar a los mayores, adaptándolos a sus posibilidades. Como el tango o tanganillo, que era un juego muy practicado por

los adultos, en el que se jugaban dinero. Los niños se apostaban lo que más apreciaban, que para ellos era como el dinero, y con lo que hacían todo tipo de transacciones. Estamos hablando de las cartetas, hechas de barajas viejas. Por lo que los niños más afortunados eran aquellos que tenían algún familiar con bar, porque eran los que más cartetas solían llevar.

Las cartetas se vendían entre los chicos, a unas diez cartetas por una perrica. Recuerdan que solían ser más hábiles para jugar los que menos dinero tenían. Pues con su habilidad, ganaban las cartetas que posteriormente vendían y volvían a ganar.

De cada carta se sacaban una o dos cartetas, dependía del tamaño de las cartetas.

Para jugar al tango o tanganyillo, tenían que confeccionar el tanganyillo, con uno o dos cartuchos de escopeta, metido uno dentro del otro, también lo hacían con balas de ametralladora. Material que se localizaba en las localidades en las que, durante la guerra civil, hubo destacamentos militares. Otros materiales utilizados eran piedras con forma de tubo, o trozos de mangos de escoba, de caña, un carrete de hilo de madera.. etc.

Además de las cartetas de barajas, que eran consideradas como de ricos, encontramos otra modalidad en casi todos los pueblos, más fáciles de conseguir. Son las que llamaban frendis o coscuta, en otras localidades se les seguía llamando cartetas, se obtenían de las cajas de cerillas, con los cartones de las tapas. La parte delantera solía tener dibujos, que se coleccionaban y que en algunos pueblos, los llamaban santos. Mientras que en la parte trasera solía ir el anagrama de la fosforera española. Las tapas de los santos se cotizaban menos, y cuando se vendían, por una perrica, daban diez cartetas de baraja, veinte de santos y treinta de traseras. Con las cartetas o santos se jugaba mucho, a distintas modalidades de juego: tanganyillo, la raya, a montar, cuadro, círculo, charpas...

Un juego que solía ser más específico de chicas, al igual que ocurría con las tabas, era el de agujas. Las agujas las sacaban del costurero de los mayores, las compraban o las ganaban. Esto último era lo más probable, ya que comprar, en ocasiones era imposible, pues no había con qué. Al igual que ocurría con las cartetas, también se vendían alfileres entre las niñas. Diez por una perrica pequeña. En algunos pueblos las doblaban, pero en otras localidades no. Tanto dobladas como no, el juego consistía



en dos jugadoras, cada una con una aguja y un turno de tiro. La aguja estaba en una superficie plana (la mesa, el suelo...) y se le daba con el dedo, hacia la aguja del contrario, para intentar montarla en la otra. Si se conseguía cruzar la aguja propia sobre la de la contrincante, ganabas su aguja. Si era al revés, se perdía el alfiler apostado.

El tipo de aguja que se utilizaba dependía de las localidades, nos hablan de las de cabeza

IV JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

y los alfileres, al juego se le llamaba la uñeta (ya que se golpeaba con la uña).

Además de la uñeta, hacían juegos en los que escondían varias agujas en un montón de tierra, harina o paja, según las localidades. Para llevar las agujas ganadas, se hacían un triángulo de tela o papel y allí las clavaban o un cuadrado papel que llamaban carpeta.

El juego del puntis o capis. Se podía jugar con agujas, pero donde les era difícil conseguir, lo hacían con unas caracolas alargadas que cogían en el campo. La parte de la boca del caracola era capis, y el otro extremo, puntis.

En esta modalidad de juego, cuando se jugaba con agujas, se ponían varias en la mano y se le preguntaba al contrario punta, cape o gualdrapas. El dedo pulgar marcaba la jugada. El contrario ponía una aguja en la mano, indicando lo que pedía. Si era punta, la aguja marcaba la punta hacia el pulgar, si era cape, la aguja se ponía al revés y, si se ponía una de cara lado, entonces se pedía gualdrapa. Quien adivinaba la jugada, ganaba tantos alfileres como habían apostado, pagándolos quien perdía.

Había muchas modalidades de juego, cuando conseguir agujas era complicado, como agujas, utilizaban las hojas de los pinos, que eran más económicas y, una vez secas, pinchaban igual que una aguja.

Sin dejar el costurero, también había algunos juegos que se hacían con un hilo fuerte y largo, que se unía con el otro extremo. Se ponían dos chicos o dos chicas, uno frente al otro, primero, uno cogía el hilo con una mano y hacía una figura, que su compañero iba complicando. Lo hacían una y otra vez, mientras fueran capaces de hacer figuras diferentes.

También fabricaban los llamados refinetas, hechos con un botón grande y un hilo. Cuando se sustituía el botón por un trozo de yeso o la tapa de una lata, entonces se denominaban rofinetos. Cuando no podían conseguir hilos, los hacían con cuerdas.

Otra modalidad de juego, eran los yo-yos, se hacía con dos botones y un hilo, o con un carrete de hilo vacío, nos dicen que, para hacer un yo-yó, también solían usar tapas de los botes de betún.

Las niñas también se fabricaban sus muñecas. Para ello, buscaban un palo con forma de "Y", parecido al que usaban los chicos para hacerse los tirachinas, con el que daban forma a las piernas y al cuerpo. Buscaban un palo curvo para los brazos y unían con un hilo ambos palos. La cabeza se hacía con un trozo de tela relleno de serrín o semillas y los rasgos de la cara se cosían o pintaban. Después, con retales, se vestía a la muñeca.

Los chicos, también utilizaban trapos viejos o lana de peduques rotos para hacer pelotas con las que jugar. Si se podía conseguir un trozo de goma, se utilizaba para el corazón y se forraba con trapos o lana, enrollándolo todo muy fuerte. Para consolidarla, se forraba con una tela, cuero de zapato, la piel de un cordero... Materiales que tuvieran a mano para poder utilizarlos. También recuerdan, en algunos pueblos, hacer pelotas con la piel de la butifarra. Todavía se sonríen cuando nos cuentan cómo



se enfadaban las abuelas cuando les quitaban lana o algodón para hacer pelotas también las hacían con chicharros de cordero, a los que, con un hilo de hacer calcetín, se hacían un ovillo, hasta que alcanzaba la medida deseada. Finalmente se recubría con esparadrapo.

Dentro del costurero, también encontramos los carruchones de los carretes de hilo, que solían ser de madera, para los que los niños siempre encontraban alguna utilidad. Con los más grandes, hacían lo que llamaban tanques. También se hacían carritos, a la manera de los actuales de plástico. Las ruedas se hacían con los carretes de hilo y, encima, se ataba una lata de conserva, que hacía de caja. Y lo arrastraban con una cuerda. Con los carretes también se construían refinetas. Se podían obtener dos de cada carrete, cortándolos por la mitad. Encajaban en el agujero de carrete un palo, al que le habían sacado punta para que girara. Según la localidad se llamaba de una manera o de otra. Además de refineta, le llamaban refinadera, peonza, trompa, trompiche, galdrufa... Jugaban a ver cual aguantaba más tiempo girando. Otras veces la usaban como ruleta, con las inscripciones coge, pon, nada, todo.

Un material bastante cotizado, por su dificultad para poder conseguirlo, eran los botes de hojalata. Actualmente, nos cuesta hacernos a la idea de que fuera tan complicado conseguir un bote de este tipo. Pero entonces, tenían que ir a buscarlo por todos los rincones donde se tiraba la basura. Durante los años de la guerra, fue más fácil, pues los soldados, sobre todo los extranjeros, llevaban la comida en latas. Más tarde, con las latas de leche de los americanos.

Con dos botes y una cuerda, se hacían zancos. Estos juguetes lo nombran en muchos pueblos.



También se utilizaban para juegos de lanzamiento, o para que hiciera de tango. El bote, con la boca aplastada o con tapa, servía para juegos de esconder o de pillar. En algunos pueblos el bote era de barro.

Un juego en el que también utilizaban un bote era el que llamaban antiaéreo. Siempre que nos hablan de él, lo hacen con una sonrisa en la boca, pero son conscientes de que era muy peligroso. Pero aun así, jugaban. Se hacía un hoyo en el suelo y un agujero en el fondo de un bote de hojalata. En el hoyo se ponía carburo, normalmente, no era carburo puro, sino restos de carburos utilizados o cenizas que tiraban de la fragua. El que fuera carburo reutilizado, lo hacía menos peligroso. Una vez colocado el carburo, se echaba agua, se colocaba la lata boca a bajo y se tapaba

con tierra. El agujero del bote se tapaba previamente y, cuando empezaba a salir gas, se acercaba una mecha encendida y se quitaba el tapón. Al contacto de la llama con el gas, el bote saltaba por los aires, pudiendo alcanzar los 40 ó 50 metros de altura, sino impactaba sobre el que encendía la mecha. En realidad, la altura planteada es muy exagerada, posiblemente fuera menos. Pero, desde luego, era muy peligroso. En Cosa, a este juego lo llamaban pote.

Al igual que el juego antiaéreo, después de la guerra, los niños se dedicaban a buscar balas y demás material militar que quedó diseminado por los campos. Los niños no eran conscientes del peligro que suponía esto y, en muchas ocasiones, llegaron a perder algún dedo por encender la pólvora de alguna bala o por manipular material peligroso.

También se llegaban a fabricar juguetes bélicos potencialmente peligrosos. Como pistolas hechas con una caña, una ballesta de las fajas femeninas y una bala del ejército.

Influenciados por la guerra, durante los años de la guerra civil, era muy común ver a niños que, con un palo se hacían fusiles o bayonetas para jugar a la guerra e imitar a los mayores. Más peligrosas eran las guerras de piedras, que se hacían por barrios o cuadrillas de amigos, pues podían hacer más daño.

Otras armas que se hacían los niños eran las espadas de madera, que aunque podían ser peligrosas, nunca tanto como una piedra o la pólvora.

También se fabricaban tirachinas, para ello, buscaban un palo en forma de "Y", unas gomas, que solían proceder de cámaras de bicicleta y un trozo de cuero. Los tira-

chinas, normalmente, se usaban para tirar contra los pájaros o hacer competiciones de puntería, más que para lanzarse piedras entre los muchachos.

Las ondas se construían con el material que tenían a su alcance. nos hablan de juncos, con un alambre recio y retorcido al que en las puntas se cogía una badana con gomas, para lanzar. La más común solía ser con dos cuerdas y un trozo de piel o cuero.

También se hacían los llamados trabucos, para los que necesitaban un palo de saquera, por ser más fáciles de vaciar, al tener el centro blando, que se vaciaba para que quedara un tubo hueco. Con otro palo, se lijaba hasta conseguir que encajara perfectamente en el tubo de saúco. Se ponía una especie de tapón hecho de estopa masticada en uno de los extremos, que no dejara salir el aire del tubo, mientras que en el otro extremo se colocaba otro tapón igual y se empujaba con el palo a lo largo del tubo de saúco. De este modo, se comprimía el aire del interior del tubo, hasta que, con un golpe seco, el primer tapón de estopa o bala, salía disparado, haciendo un ruido parecido al de un trabuco, de ahí el nombre. La ventaja de este juguete era que era más espectacular, por el ruido que hacía y cómo salía disparada la bala, que peligroso.

También se hacían Cheringas, con una caña, en la que le practicaban un agujero muy fino en la parte de delante, donde le metían agua y tapaban con el dedo, para, con un palo que encajaba en la caña, hacer presión y así, cuando destapaban el agujero, salía el agua con fuerza.

En los juegos de lanzamiento, eran muy variados los materiales que se utilizaban, según las necesidades del juego. Para jugar al cuadro con las cartetas, nos hablan del tejo de metal, que lo solía hacer el herrero. cuto , peto, cheta y podía ser de piedra o de metal. Para jugar con las canicas se solía lanzar un tacón de zapato de goma.

Juguetes a los que eran muy aficionados tanto chicos, como chicas, eran los que servían para hacer ruido o sonido como los chifiles o chifles, que se podían hacer de tejas o baldosas, las pitas de albaricoque, se rascaba en una piedra hasta conseguir hacer un agujero, para poder sacar la parte blanda del hueso, también servía como silbato, con una caña, haciéndole una boquilla y seis agujeros, se convertía en un chiflo. Una cáscara de nuez y un trozo de caña, conseguían un curioso instrumento, que servía de acompañamiento en la música popular.

Los diferentes momentos religiosos. También marcaban la construcción de estos instrumentos. En Navidad hacían zambombas, para ello necesitaban reunir un bote, una piel y una caña de centeno. En Semana Santa, para acompañar en las procesiones hacían carracas y matracas.

Otro juego, cuya finalidad era el ruido que generaba, con una cuerda o hilo fuerte, al que ataban una tabla, no muy grande, en un extremo bien la ponían, tal cual la encontraban o trabajándola un poco, hasta que tenía un aspecto ovalado parecido a una hoja de laurel. Lo llamaban zurrumbra (bramadera), curiosamente, este elemento era utilizado por los pueblos celtíberos, antiguos pobladores de la comarca.



Con un trozo de madera, normalmente de carrasca, para que fuera duro y aguantara, y una cuerda o badana, nos cuentan en Piedrahita, que hacían los pirulos. Los chicos tallaban la madera ellos mismos, dándole forma de cono, acabado en punta. Eran muy parecidos a las peonzas, pero sin acabar en punta de metal, ni enganche para el hilo de lanzar. Para hacer girar el pirulo, se apoyaba en una pared, piedra o saliente de la calle y se tiraba con fuerza. Cuando empezaba a girar y perdía fuerza, se le daba con la badana para que siguiera girando. Los chicos solían hacer carreras de pirulos.

Para el juego, se aprovechaba de todo: con los huevos de las gallinas cluecas, que no llegaban a criar, y por tanto estaban malos por el tiempo pasado en el nidal, jugaban a huevos gueros, palico ciego o huevos fallidos. El juego consistía en poner los huevos en una hilera y quien le tocaba, le tapaban los ojos y con un palo, debía intentar romperlos. Para ello, tenía tres intentos y, sino lo conseguía, pasaba al siguiente.

En verano, con los juncos de ríos y humedales, hacían barcas, cestos...

Otros juegos que nos comentan informantes más jóvenes, son el juego de la goma o las chapas con ellas se hacían carreras de velocidad o se jugaba al fútbol.

Hasta los años setenta, la mayoría de los juegos de niños estaban muy relacionados con la necesidad de reciclar. El mundo infantil era una parte más de la sociedad, y debía convivir con lo que había.

Tras alcanzar la democracia y el despegue económico, la sociedad española ha sufrido unas transformaciones que afectan tanto a los adultos como a los niños. Estos

últimos pasan a ser un factor importante en el que el mercado de consumo encuentra un buen filón. Los juguetes se manufacturan y son comercializados, llegando a todos los rincones, la necesidad de buscar con qué hacer los juguetes propios desaparece, y los juegos se unifican por todo el territorio español.



Este libro se terminó de imprimir
en los talleres de Perruca Industria Gráfica de Teruel
el día 19 de junio,
festividad de San Lamberto

