

JUGANDO A LAS CUATRO ESQUINITAS DEL MUNDO

El nacimiento y el desarrollo del universo
es el juego de un niño,
que mueve sus piezas en el damero.
El destino está entre las manos del
niño que juega.

Heráclito
Fragmento 52

¿Porque juega el niño al que Heráclito
atribuye el Juego del mundo?
Juega porque juega.
El "porque" desaparece en el Juego.
el juego no tiene "por qué" .
Juega mientras juega.

Martín Heidegger
Le principe de raison
(El principio de razón),
París, Gallimard 1962

Todas las personas, independientemente de la edad que tengamos, jugamos. El juego es algo inherente a nuestra naturaleza. Es una pulsión, una fuerza intensísima, que nos hace pedir a al tiovivo de la vida que siga dando vueltas y vueltas sin fijar un rumbo. Que la vida no sea otra cosa que lo que es en ese momento, que no tenga otra finalidad más que jugar, más que vivir con alegría. Ni más ni menos. Queremos que el juego nos arrope con su intensidad, con el aislamiento que nos supone de la realidad, con su poder de evasión temporal y sobretodo, queremos disfrutar del placer de jugar sin buscar otra finalidad que el juego en sí.

El juego es el deseo de aquello a lo que se juega, no es el deseo de algo que "sentimos que nos falta" y que "hay que conseguir". Cualquiera que haya entrado en un cuarto en el que una niña está jugando, sabe perfectamente de lo que estamos hablando. Ha visto al juego mirarle por encima del hombro de la niña pidiéndole silencio. Esa persona adulta entiende que todo puede esperar, que la alegría de esa niña jugando es imposible cortarla. Por eso se retira de puntillas y cierra la puerta con sigilo, logrando, no despertar a la niña de su sueño lúdico.

Mujeres, niños, niñas, hombres y jóvenes, hemos jugado, jugamos y jugaremos. Que siempre se ha jugado, lo sabemos por la historia, por la multitud de ejemplos de personas jugando recogidos gracias a restos arqueológicos, pinturas y escritos, que describen la vida del *Homo Ludens* desde los inicios de las civilizaciones.

El juego considerado más viejo del mundo es el juego real de Ur. Debe su nombre a que fue descubierto en Ur, Mesopotamia. Las clases dirigentes de Sumer hace 4.5000 años, jugaban a este juego de tablero único. Cuando alguien moría, dentro del rito religioso, colocaban en su tumba un damero, con el fin de ayudarlo a pasar momentos agradables en el más allá.



Este ejemplo ilustra el descubrimiento de que, el origen de algunos juegos que se practican en la actualidad, está en otros jugados hace muchísimos años. El juego real de Ur es el antecesor del backgammon y del jacquet. Y era similar al senat jugado en Egipto hacia el 2. 600 a. de C.

Y era similar al senat jugado en Egipto hacia el 2. 600 a. de C.

También sabemos por unos restos arqueológicos, que hace 3.000 años vivió en Egipto una niña llamada Flor de Loto y que cuando murió, la enterraron con su muñeca. Ella jugó con muñecas como su madre, su abuela, su tataraaaaaaa., y así podemos descender por el árbol genealógico de Flor de Loto hasta llegar a sus antepasados de la prehistoria. Como constatamos con Flor de Loto, desde tiempos inmemoriales niñas y niños ha utilizado muñecos y muñecas para sus juegos.



En los comienzos, las muñecas y muñecos fueron fabricados de madera, de barro cocido, de marfil y no eran tan simples como podemos pensar. Aunque ahora nos asombramos con la sofisticación de los muñecos actuales, tenemos que remontarnos a la antigua Grecia para encontrar el origen de las primeras muñecas articuladas. También se sabe que las muñecas y muñecos que hablan, tienen su tatarabuela en una muñeca que decía papá y mamá. Nació a finales del siglo XIX y su padre fue Thomas Alba Edison.

Muñeca articulada de hueso procedente de la necrópolis de las Eras en Ontur, Albacete.

En ese siglo XIX aparecieron también las muñecas con bustos realizados en papel maché. En Alemania e Inglaterra se fabricaron muñecas de porcelana. Francia se especializó en las vestimentas de estos juguetes.

De Europa se enviaron a China. En este viaje por el mundo, aparecen gran variedad de muñecas, bebotes, otras con aspecto de niñas, de niños, grandes o pequeños, de trapo, de goma, o de materiales duros



Independientemente de las formas, del material, de su nombre., cualquier muñeca o muñeco es aliado incondicional del infante en sus juegos de imitación.



(2)



(3)

(2) Muñeca hecha con rollos de papel higiénico, cartón y lana por una niña de ocho años para el primer certamen del Juguete Creativo de Coslada. 1990.

(3) Muñeca y muñeco peruano confeccionados con fibras de plátano y maíz. Del libro Juegos y juguetes de los niños del mundo de Gabriel Chanan y Hazel Farancis Ed. Serbal/Unesco. 1984

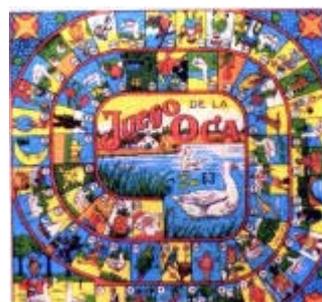
Por otra parte, podemos hablar de objetos cuyo uso o significación a cambiado con el tiempo. Objetos que han pasado de usarse para conseguir algo diferente "jugando" con ellos, para pasar a ser juguetes o juegos que se utilizan en el sentido más puro de la acepción que encierra la palabra juego.

Un ejemplo muy claro de la transformación del uso del objeto, son los juegos de mesa. Se cree que su origen está en los rituales adivinatorios o ritos religiosos. De hecho, muchos juegos de mesa siguen teniendo una fuerte vinculación con el azar y lo que ello supone de destino ligado a la persona. Dentro de los juegos de mesa, los juegos de carreras, se utilizaron a veces con fines de adivinación. Las personas que querían saber el futuro, jugaban contra un sacerdote que representaba al Dios cuyo consejo pretendía. El hecho de ganar auguraba un bien, mientras que perder sugería un replanteamiento de la estrategia a seguir para lograr los objetivos buscados, que podían ir desde una proposición de matrimonio, hasta una declaración de guerra con una comunidad vecina.

Un juego de carreras conocido por todos es el juego de la OCA. Su procedencia es confusa. Una versión sobre el origen del mismo, lo atribuye a una leyenda griega según la cual los guerreros griegos durante un asedio a Troya en el que se aburrían se inventaron varios juegos. El juego de la Oca sería obra de Palámedes, hijo del Rey de Eubea y nieto de Poseidón. Posiblemente el tablero de la Oca sería el más antiguo para el juego "Disco de Phaistos" descubierto en Creta y fechado en 2.000 a de C. Otros sitúan su nacimiento en Florencia en el siglo XVI. Francisco de Médicis se lo regaló a Felipe II introduciendo así el juego en España.



El juego de la Oca, en su papel dentro de los ritos adivinatorios, sería una representación de la vida humana, sobre la base del número siete, ya que se consideraba que la metamorfosis del hombre tenía lugar cada siete años, hasta la novena metamorfosis, que suponía el paso definitivo a otro modo de ser. Las casillas de los puentes, la posada, el pozo, los dados o la muerte, tenían así mismo sus connotaciones especiales. Refuerza esta idea el hecho de que todo el juego está regido por el azar en forma de lanzamiento de dados, la suerte en esta carrera desempeña un papel fundamental.



El paso del tiempo y la práctica de esos juegos cada vez más extendida, permitieron ir desvistiéndolos de liturgia y transformándolos más en puros juegos de azar. Desde aquí, muchos han evolucionado hasta la desaparición de la suerte en el desarrollo del juego, para dar paso a la invención de las personas que juegan.

Por lo visto hasta ahora, podemos concluir en este análisis temporal del juego, que muchos de los juegos que se practican en la actualidad tienen su origen en otros juegos mucho más antiguos. Sabemos también que hay juegos originarios de cada época y que hay juegos que se han jugado igual toda la vida. Estos juegos nos ayudan a conocer y reflexionar sobre la evolución del Homo Ludens.

Si además de estudiar el juego a través del tiempo, se analiza en función del espacio, el conocimiento del *Homo Ludens*, será completo.

Como dice en el "Libro de los juegos", Jack Botermans, "Cada día, en cada momento, se juega en los cuatro rincones del mundo. Los juegos constituyen una de las raras actividades humanas que consigue trascender las monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas, políticas y geográficas que separan los diferentes pueblos de la tierra".

El juego es un vehículo de entendimiento entre las comunidades del mundo. Cuando se juntan por primera vez niños, niñas, jóvenes, personas adultas procedentes de diferentes países, un saludo de bienvenida común a todos y todas es ponerse a jugar. El juego sabe guiarnos con paso firme y seguro por el camino de las relaciones humanas sin dejarnos tropezar con ningún guijarro insignificante de bloqueos, temores, suposiciones... Nadie quiere que salga mal una partida en la que está en juego el placer. Todos queremos conocer nuevos juegos y crear otros, aunando las variantes procedentes de diferentes países, que cada persona aporta sobre un mismo juego. Además, todos y todas queremos tener compañía en el juego. El nuevo grupo de amigos y amigas se ha formado bajo el objetivo común del de jugar.

Se sabe que hay juegos muy similares en pueblos muy alejados geográfica, lingüística y socialmente. Es asombroso que algo que consideramos único de nuestro pueblo de cien habitantes, también se juegue de forma muy semejante o igual en otros pueblos, comunidades o países. Es muy emocionante seguir el viaje de un juego y descubrir que su nacimiento haya sido en un lugar remoto. Por ejemplo, el parchís, que es un juego muy popular en España, es una variante del Ludo inglés, que data de 1896, que a su vez procede del Parchisi, juego nacional hindú de origen milenario.

Un juego que ilustra muy gráficamente este lenguaje común a diferentes países, es el juego de la Rayuela. Este juego, que se juega en el mundo entero, nació hace muchísimos años. Uno de los más antiguos dibujos de rayuela está en el Forum de Roma. Durante la expansión del Imperio las carreteras adoquinadas construidas eran ideales para jugar a la rayuela. Los soldados romanos enseñaron a los niños y niñas de Francia a jugar. También a los de Gran Bretaña y Alemania.



En la parte inferior está escrito: Jugant "A la Tella" están estos alegres xiquetes. Esun Joc molt divertit del que están molt satisfetes

La Rayuela es un juego cuya base material es creada por los jugadores y jugadoras cada vez que lo juegan. Consiste en dibujar en el suelo, una serie de divisiones horizontales y transversales por las que vamos saltando siguiendo a una piedra redonda y plana, a la que se le da con un pie, llevando el otro en el aire y cuidando de no pisar en las rayas y de que no se detenga en ellas la piedra. El juego tiene muchas formas y su nombre varía adquiriendo muchas veces el nombre en relación con los esquemas que se dibujan. Y entonces se habla de jugar a la *mariola*, *alemana*, a la *chilena*, al *caracol*, al *nuevo mundo*, a la *olla porotera*, al *avión*, al *cajón*, a la *pelota*, a la *casineta*; al *volantín*, al *cuadrado*, al *pan*.

La Rayuela cambia de nombre también dependiendo de el suelo en la que se dibuje. En Argentina se llama: *Gambeta*, *luche*, *rayuela*, *tejo*, *tilín*, *tuncuna*, *lucho*, *aeroplano*. En Grecia: *Koutso*. En Bolivia: *Tuncuña*, *Tunkuña*, *T`unk`uña*. En Haití: *Marelles*. En Hawaii: *Ki-no-a wn*. En Inglaterra: *Hopscotch*. En Brasil: *Academia*, *cademia*, *amarelinha*, *aviao*, *caracol*. En Holanda: *Hinkelen*. En Filipinas: *Banbuan* or *piko*. En Colombia: *La golosa*, *coroza* o *caroza*, *rayuela*. En Estados Unidos: *Hopscotch*. En Cuba: *Arroz con pollo*, *quiriquiquí*, *quian disao*, *tejo*. En Finlandia: *Hoppa morsgryta*. En India: *Paryani*, *Ikri dukri*. En Guatemala: *Tejo*. En Puerto

Rico: *Peregrina, rayuela* En Indonesia: *Sondah*. En Francia: *Marelle*. En Hungría: *Icka, iskola*. En los Países Bajos: *Hinkelbann*. En Alemania: *Munzenwurfspiel, Hinkspiel, Himer an hölle*. En Australia: *Hopscotch*. En Perú: *Mundo, rayuela, changala* (*chanca*, en quechua es pierna y *changala*, viene de eso, el que tiene las piernas abiertas). Eslovaquia: *Skólka, skákana, sklièko* . En Marruecos: *Edfar azrod...*

En España tiene nombres diferentes según los lugares, así están: *calajanso, calderón, corozza, coxcox, coxcojilla, cruceta, chinche, escanchuela, futi, infernáculo, monet. palet, pata coja, pico, pique, pitajuelo, rayuela, reina mora, tejo, teta, toldas, trillo, truco, truquemele, xarranca. (6)*

Además de ser el juego un vínculo de unión entre las personas, a través encontrar reglas comunes que unifiquen las diferentes variantes del mismo, el juego es un canal de comunicación para conocer a los demás, para conocer su cultura. Y es que el juego representa es una parte importante de la cultura lúdica de cada comunidad. Esta cultura lúdica evoluciona en cada pueblo, según sea el desarrollo de su sociedad. Según los valores y actitudes de una comunidad, dependiendo de que sea rural/urbana, industrial o no, el juego va más o menos unido a:

▲ *Juego y creencias:*

En todas las sociedades los ritos y los símbolos religiosos expresan temores, esperanzas, y medios para satisfacerlos y mantenerlos, haciendo referencia a la explicación del origen del mundo y de las cosas, al control del mundo natural, o a la fecundidad.

El juego unido a estos ritos y símbolos, será una ocupación seria y sagrada durante un tiempo y prohibida durante otro. Por ejemplo, en Nueva Guinea, el juego del columpio practicado por hombres, mujeres, jóvenes y personas mayores, se practica mediante un juego de cañas indias suspendido en la rama de un árbol, se cree que tiene una buena influencia sobre las plantaciones de ñame.

Por lo tanto, según la sociedad y su evolución, coexistirán prácticas lúdicas profanas y sagradas en mayor o menor grado.

(4) Nombres recogidos dentro del libro *Origen y folclor de los juegos en Chile* de Oreste Plath Revisada, corregida, anotada y aumentada por Karen Müller Turina Edición anterior 1986 Editorial Nascimento. Con El nombre "Aproximación histórica-folklórica de los juegos en Chile. Edición en Editorial Grijalbo 1998. 2000 .

♣ ***Juego como aprendizaje de la vida social:***

Es un agente de transmisión muy eficaz, mediante este, los niños y niñas interiorizan los valores éticos y las actitudes de la sociedad en la que viven. En Mali, los niños reciben bolas y discos de percusión para tomar parte de los ritos iniciáticos.

♣ ***Juego como actividad lúdica:***

En todas las sociedades hay un momento para jugar buscando sólo el placer del juego. Hay sociedades donde no se diferencia el tiempo del juego del de trabajo. En otras como las occidentales, la separación del tiempo libre del tiempo de trabajo, hace que ocio y juego estén muy relacionados. Muchas veces en nuestra sociedad el juego no ocupa el lugar que debería. Tomándose como algo que no es serio, cuando en realidad es todo lo contrario. Se reduce a un lugar marginal, cayendo a sí mismo en el peligro de perder su autenticidad en aras de la mercantilización del mismo.



*Hombre de Marraques,
en Marruecos que va
ofreciendo agua por la
plaza.*

Esperamos que esta introducción sobre la vida del Homo Ludens a través del tiempo y el espacio sirva para hacernos reflexionar sobre la necesidad que tiene cualquier persona, independientemente de su edad, de jugar. Así, como para conocer sus posibilidades como herramienta que facilita el acercamiento, conocimiento y enriquecimiento, entre personas de diferentes culturas.

Un poco de arena, algunos guijarros.

No hace falta más para que, por encima del tiempo y del espacio,
se reúnan las niñas y niños de África y los niños y niñas de Europa

(Del libro *El niño y el juego* de la Unesco)



El juego de la "fossette", según un grabado francés del siglo XVIII, tomado de una recopilación de "Jeux et plaisirs de l'enfance" por Jacques y Claudine Bouzouner-Stella (reedición Dover book) Doc 1 propiedad de la autora



Juego de "até" practicado por niños marfileses. (Doc. 2 propiedad de Ch. Lombard-Unesco)

Documentación de referencia:

- **El niño y el juego.** Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Serie estudios y documentos de educación, UNESCO, 1980.
- **El Libro de los Juegos.** Botermans Jack, Burret Tony, Van Deft Pieter, Van Splunteren Carla. Ed. Plaza y Janes, 1989.
- **Juegos y juguetes de los niños del mundo.** Chanan Gabriel y Francia Hazd, Ed Serbal. Unesco, 1984.
- **Actividades lúdicas. El juego, Alternativa de ocio para jóvenes.** Arribas Lucía, Gómez Vicente, Martínez Amparo, Martín Ana, , Ramírez Cristina, ,. Ed. Editorial Popular y Escuela de Animación Juvenil de la C.A.M. 1995.
- **Origen y folclor de los juegos en Chile** de Oreste Plath Revisada, corregida, anotada y aumentada por Karen Müller Turina Edición anterior 1986 Editorial Nascimento. Con El nombre "Aproximación histórica-folklórica de los juegos en Chile. Edición en Editorial Grijalbo 1998. 2000
- **El Jugete en España** de José Corredor-Matheos Ed. Espasa-Calpe. 1989
- **Catálogo de la Exposición Jugando, jugando** de la colección particular de Mariano Ballester. Ed.por la Comunidad de Madrid en 1988.
- **El Juego.** Especial del Correo de la Unesco. 1991
- **Juegos con tablero y fichas.** Robbie Bell. Michael Cornelius. Ed Labor 1990.