

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Introducción

Hay muchos juegos egipcios, asirios, mesopotámicos, vikingos, etc. que provienen de la Antigüedad y de la Edad Media, y sus reglas no se conocen con certeza, pero a través de manuscritos y otros hallazgos se puede lograr un acercamiento posible. Estos juegos son:

- * El [Hnefatafl](#), juego vikingo, con sus variantes.
- * [Perros y Chacales](#), juego egipcio, que se ha encontrado también en Palestina, Mesopotamia y Asiria.
- * El [Rithmomachy](#), "Juego de los Filósofos", jugado en la Edad Media, inventado en Alemania.
- * El [Senet](#), juego también egipcio, que puede ser el antepasado del Backgammon.

Perros y Chacales - Juegos de la Antigüedad y Edad Media

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 2

1.Su historia

Este es un juego cuyo nombre y reglas también han sido olvidados entre las nieblas del pasado. Se conoce como el juego de los "Perros y Chacales". Sabemos de este juego por medio de un famoso tablero encontrado en una tumba egipcia. Pertenece a una familia de juegos llamada "juego de los treinta puntos" o "juego de los cincuenta y ocho agujeros". Se han descubierto muchos tableros o fichas de tableros en Egipto, como así también en Palestina, Mesopotamia y Asiria. Se ha encontrado un tablero muy lindo en la tumba de Reny-Seneb, de la XII dinastía, aprox. 1800 a.C. Este hermoso juego en ébano y marfil, tiene la forma de un pequeño mueble. El tablero es una caja de madera rectangular (de 15 x 10 cm.), puesto sobre cuatro patas de animal. La parte superior en marfil tiene tallada una palmera y



cincuenta y ocho agujeros.

En la gaveta dentro de la caja, se encontraron diez peones. Son como palos cortos, cinco tallados con una cabeza de perro y cinco con una cabeza de chacal. Los peones se ubicaban en los agujeros del tablero, que ciertamente describen un sendero que los peones deben seguir. Los agujeros que tienen marcas, círculos o incrustaciones podrían haber jugado un rol especial en el curso del juego. ¿Las líneas entre el 10 y el 24, o entre el 20 y el 22 eran atajos?

Perros y Chacales - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 2

2. Reglas propuestas por R. C. Bell

El juego es para dos jugadores: las cinco fichas con la P (perros) van para uno de los jugadores y las cinco fichas con la CH (chacales) para el otro. Se necesitan tres monedas para determinar el movimiento. El objetivo es llegar a los cinco puntos (del 25 al 29) del lado del tablero correspondiente y ganar los "dátiles"

Las fichas se mueven de acuerdo al valor de las tres monedas cuando se tiran. Las convenciones son:

	son:	si	hay:
*	una cara:	1	lugar;
*	dos caras:	2	lugares;
*	tres caras:	3	lugares;

* tres cruces: 5 lugares y otro tiro.

El juego:

1. Ambos jugadores se ponen de acuerdo en la apuesta.
2. El lado derecho del tablero pertenece a los perros y el izquierdo a los chacales.
3. El círculo naranja arriba de la palmera es el punto de salida. Los peones se mueven entonces por los lados del tablero tratando de llegar a la cima del árbol (del 25 al 29).
4. Se requieren tiros exactos para llegar a las posiciones finales. El orden en el que se haga no tiene importancia.
5. Los dos jugadores tiran las tres monedas en su turno. Se necesita un cinco para introducir un nuevo peón en el punto de salida. Entonces se tiran nuevamente las monedas para mover

- el peón.
6. El primer peón que llega a un hueco con una marca horizontal (el punto nº 15) gana la apuesta.
 7. Solo un peón se puede poner en un hueco. Si no hay posibilidades de hacer movimientos, ese jugador pierde el tiro.
 8. Si un peón llega a un hueco que está unido a otro por un hilo (ej: 10-24, 20-22), sigue la línea que actúa como una escalera a la victoria.
 9. Un jugador debe mover sus peones cuando pueda hacerlo. Si no puede mover los peones, su oponente tiene derecho a agregar ese tiro al suyo.
 10. El primer jugador que ponga sus cinco peones en los cinco huecos (del 25 al 29) gana el juego.
-

Rithmomachy - Juegos de la Antigüedad y Edad Media

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 7

Versión corregida y aumentada gracias al aporte de Pablo Barenbaum

1. Su

Historia



Rithmomachy viene del griego "rithmomachia", que significa la "batalla de la armonía" o "de la proporción". También se lo llama el "Juego de los Filósofos" (en latín: "Ludus philosophorum"), y habría sido inventado en el siglo XI, probablemente en Alemania, aunque algunos autores sostienen que es un juego antiguo. Lo han jugado en toda la Edad Media, pero solo los eruditos. Lo jugaban dos personas que usaban un tablero escaqueado de ocho celdas de ancho y de diez a dieciséis celdas de largo. Los jugadores se sentaban enfrentando los lados más largos del tablero, aunque las fichas se disponían por las filas más cortas. Cada jugador tenía 24 fichas, conocidas como Blancas (pares) o Negras (impares). Ocho fichas en cada lado eran discos redondos. Ocho eran triángulos, y ocho eran cuadrados. Todas estaban pintadas de blanco en una cara y de negro en la otra, así cualquiera de los dos jugadores podía usarlas. Una ficha capturada se daba vuelta, y de este modo pertenecía al lado del captor. Cada ficha además llevaba un número, que

se repetía en el reverso. Los números se muestran en el diagrama (cuya disposición es la que da Asilo, un monje alemán del siglo XI):



Los números en cada una de las piezas se explican por construcción:

1. La primera fila de círculos son los primeros cuatro dígitos pares o impares (sin contar el 1):

○=pares ●=impares

2 3
4 5
6 7
8 9

2. La segunda fila de círculos son los cuadrados de los números de la primera fila:

○=pares ●=impares

$2^2 = 4$ $3^2 = 9$
 $4^2 = 16$ $5^2 = 25$
 $6^2 = 36$ $7^2 = 49$
 $8^2 = 64$ $9^2 = 81$

3. Cuatro de los triángulos corresponden a la suma de dos círculos:

△=pares ▲=impares

$2+4 = 6$ $3+9 = 12$
 $4+16 = 20$ $5+25 = 30$
 $6+36 = 42$ $7+49 = 56$
 $8+64 = 72$ $9+81 = 90$

4. Los otros cuatro triángulos son números impares elevados al cuadrado en el caso de los pares, y números pares elevados al cuadrado en el caso de los impares:

△=pares ▲=impares

$3^2 = 9$ $4^2 = 16$
 $5^2 = 25$ $6^2 = 36$
 $7^2 = 49$ $8^2 = 64$
 $9^2 = 81$ $10^2 = 100$

5. Cuatro cuadrados (entre ellos la pirámide) se componen de la suma de dos triángulos cercanos:



$$\begin{array}{rcl}
 9+6 & = & 15 \quad 12+16 & = & 28 \\
 20+25 & = & 45 \quad 30+36 & = & 66 \\
 42+49 = 91 \text{ (pirámide)} & & 64+56 & = & 120 \\
 72+81 = 153 & & 100+90 = 190 \text{ (pirámide)} & &
 \end{array}$$

6. Los otros cuatro cuadrados son cuadrados de números impares de 4 en 4:



$$\begin{array}{rcl}
 5^2 & = & 25 \quad 7^2 & = & 49 \\
 9^2 & = & 81 \quad 11^2 & = & 121 \\
 13^2 & = & 169 \quad 15^2 & = & 225 \\
 17^2 & = & 289 \quad 19^2 & = & 361
 \end{array}$$

Para cada jugador, uno de los cuadrados (el 91 para las blancas y el 190 para las negras) era reemplazado por una pirámide o pila de fichas de diferentes tipos. El 91 se construía con dos cuadrados (de 36 y 25), dos triángulos (de 16 y 9) y dos círculos (de 4 y 1); y el 190 se construía con dos cuadrados (de 64 y 49), dos triángulos (de 36 y 25) y un círculo (de 16).

Hay varias variantes de Rithmomachy, que pueden haber resultado de los cambios en el nombre a través del tiempo o de la confusión o extrapolación de textos de los copistas medievales. La versión más temprana se la atribuye al erudito Hermannus Contractus. Hay varias descripciones de ésta, la mejor la escribió Asilo, un monje de Wartzburgo, que ha sido traducida por John Richards, un escritor del siglo XX, en una revista de matemática.

Otros nombres por los que se lo suele llamar son: Ritmomaquia, Rithmomachia, Rythmomachy, Rythmomachia, Rithmimachia.

Rithmomachy - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

2. La versión descrita por Asilo

En esta versión, el juego se jugaba en un tablero de ocho cuadros por catorce, con las fichas en las filas posteriores. Cada una de las diferentes fichas tenía un movimiento en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonalmente) pero de un número diferente de pasos. Las fichas redondas se movían 1 cuadro en cualquier dirección. Los triángulos se movían dos cuadros (el cuadro intermedio vacío, no es un salto) ortogonal o diagonalmente. Lo mismo pasaba con las fichas cuadradas, que tenían un movimiento de tres cuadros. Ni las fichas triangulares ni las cuadradas podían dividir sus movimientos. Un ficha cuadrada, por ejemplo, no podría moverse dos espacios hacia adelante y uno de lado o diagonalmente. La pirámide se movía como un cuadrado. Según la mayoría de las fuentes, se podría hacer una variante de estos movimientos tomando la cantidad de lados que tenga cada una de las fichas. De esta manera, los círculos se mueven de a 1 cuadro, los triángulos de a 3 cuadros y los cuadrados de a 4 cuadros. Por otra parte, algunas fuentes dicen que la pirámide puede moverse como cualquier ficha (de a 1, de a 3 y de a 4 cuadros) y además de a 5 cuadros, por tratarse de una ficha especial.

Había cuatro métodos de captura: asalto, emboscada, salida y bloqueo. En el asalto, una ficha podía capturar y reemplazar cualquier ficha de igual valor que ocupara un cuadro al que podía llegar por un movimiento legal. En la emboscada, cualquier ficha adyacente a fichas enemigas (dos, tres, o cuatro) cuya suma igualaba era capturada y sacada del juego. Era también capturada si las fichas adyacentes eran factores de su valor (por ejemplo, el cuadrado Par 45 estaba comprometido no sólo por la combinación de los números Impares 3, 12 y 30 -suma-, sino también por el 5 y el 9 -producto-). Ningún otro conjunto de reglas permitía que los factores fueran usados en la emboscada.

En la salida, una ficha de valor "n" que estaba a "x" cuadros de distancia de un ficha enemiga de valor "n.x" la capturaba y la reemplazaba. La distancia incluía el espacio ocupado por ambas fichas, entonces el círculo Par 8 podía capturar el triángulo Impar 16 si estuviera adyacente debido a que se contaban ambos cuadros ocupados por el 8 y el 16 ($8 \cdot 2 = 16$). En el bloqueo una ficha podría ser capturada si fuera rodeada en todos los flancos por fichas enemigas, que no están ellas mismas en peligro de ser capturadas. Las pirámides podían atacar y ser capturadas por el valor de sus bases, así como por su valor total.

El propósito del juego primitivo era capturar la pirámide del oponente y entonces proceder al triunfo máximo. El triunfo máximo era disponer cuatro fichas para que sus números formaran progresiones (cada progresión usaba al menos tres de las cuatro fichas) del tipo aritmético, geométrico y armónico (una progresión de a, b, c tal que $a/c = a-b / b-c$). La progresión geométrica podía ser del tipo moderno $a/b = b/c$ ó del tipo medieval $a/b = c/d$. Eran posibles victorias menores si no se podían obtener las tres progresiones, una combinación de cuatro

fichas con dos de las progresiones que era superior a tres fichas con una sola progresión. El juego continuaba mientras se construían los triunfos.

Debido a los números implicados, no era posible ninguna progresión armónica sin usar una ficha del oponente. Una ficha capturada podía usarse para formar tal progresión si el jugador anunciaba su intención de hacerlo durante la captura, la daba vuelta y no la sacaba del lado del tablero del oponente.

Rithmomachy - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 3

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 3 de 7

3. La versión de John Sherwood

John Sherwood describió el juego en 1482. Las fichas se disponían como en el diagrama de Asilo, o como los jugadores acordaran mutuamente. Los movimientos eran los mismos excepto para la pirámide, que podía moverse como cualquiera de las fichas que la componían. El método de asalto era el mismo. El método de emboscada difería en que las fichas debían poder moverse legalmente en el espacio ocupado por la ficha oponente. La ficha removida era reemplazada por cualquiera de las fichas capturadas que el captor eligiera. En la salida, la posición de la ficha movida no era contada en la distancia entre ellas. En el bloqueo, la pirámide solo podía ser capturada si no tenía ningún movimiento legal. Un movimiento legal podía ser hacia un cuadro libre o hacia uno ocupado por una oponente, que estaba en peligro. La captura y la remoción se hacían antes del siguiente movimiento del jugador contrario. Las pirámides podían tomarse por capas así como por la base y el número entero. De acuerdo a Sherwood, la pirámide debía tomarse primero; entonces debían construirse tres triunfos en un orden determinado. Primero, tres fichas debían formar una de las tres progresiones, luego cuatro fichas debían formar dos de las tres progresiones, y finalmente las cuatro fichas debían formar las tres progresiones.

Rithmomachy - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 4

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 4 de 7

4. La versión de Jacques LeFevre

Jacques LeFevre (siglo XV) dejó sólo los pasos en la dirección ortogonal. Las pirámides se movían como cuadrados. La emboscada se hacía adyacente a la ficha en peligro y sólo con dos fichas. Las salidas usaban el número de espacios libres entre las fichas como multiplicador. En el bloqueo, los movimientos solo debían bloquear y no ser ocupadas por las fichas enemigas, sino que un movimiento que bloqueaba una ficha amiga aún se consideraba abierto. Una pirámide entera o su base podía atacar o ser atacada por asalto o por salida. Las otras capas podían también hacerlo, pero si se capturaban podían ser rescatadas por cualquier ficha de valor similar, si había una. Si no, la pirámide era libre. Los triunfos debían tomar lugar en el lado opuesto del tablero.

Rithmomachy - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 5

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 5 de 7

4. La versión de Claude de Boissiere

En 1554, Claude de Boissiere publicó una descripción del juego. En el asalto, una ficha reemplazaba una ficha enemiga en un movimiento y captura. La salida requería un movimiento y captura separados, y los espacios entre las fichas era el multiplicador. La ficha sólo podía ser removida después del turno del jugador oponente. No queda claro si el juego de Boissiere permitía capturas diagonales en la salida. En la emboscada solo dos fichas se ponían próximas a la enemiga. El movimiento y la captura se hacían en un movimiento sin reemplazo. Si una ficha era capturada pero no removida, podía removerse más tarde pero debía ser reemplazada por la ficha victoriosa. Una pirámide que era capturada por su número entero, por bloqueo o por su base no podía ser rescatada. Cualquier otra capa podía ser rescatada por una ficha equivalente si había uno. Si no, el jugador victorioso podía elegir cualquier ficha que deseara.

Boissiere decía que una ficha capturada podía tomarse en la mano, girarla y entrarla en la línea posterior cuando deseara. La entrada contaba como un movimiento. Boissiere enumeró ocho finales posibles para el juego. Había ocho victorias: cinco comunes y tres propias. Las victorias comunes habilitaban aquellas con una capacidad matemática menor o con menos tiempo de juego, un juego más simple y mucho más rápido.

La primera victoria, De Corpore, se lograba simplemente capturando un número establecido de fichas acordadas por los jugadores de antemano. La segunda victoria, De Bonis, consistía en capturar fichas cuyo valor numérico llegaba o excedía alguna suma predeterminada. La tercera victoria, De Lite, se hacía capturando fichas con un número establecido de dígitos, sin considerar su valor. Por ejemplo, la ficha numerada 169 tiene tres dígitos. De Honore, la cuarta victoria se efectuaba cuando un jugador había capturado un número determinado de fichas con un valor mínimo acumulado determinado. Para ganar la quinta victoria común, Honore Liteque, el jugador necesitaba capturar un número determinado de fichas que contuvieran un número determinado de dígitos cuyo valor llegaba o excedía una suma predeterminada.

Las victorias propias eran las progresiones tradicionales. La Gran Victoria consistía en disponer tres fichas para formar una de las progresiones. La Victoria Mayor necesitaba cuatro fichas para formar dos de las tres progresiones. La Victoria Máxima consistía en disponer de cuatro fichas en el territorio enemigo que formaran las tres progresiones. En una forma alterna del juego, Boissiere permite a las fichas redondas un paso diagonal, a los triángulos dos pasos ortogonalmente, y a las pirámides y cuadrados tres pasos ortogonal o diagonalmente. Todas las fichas excepto la pirámide podían moverse una vez como el caballo del ajedrez pero no podían capturar en el salto.

Rithmomachy - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 6

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 6 de 7

5. La versión de Gustavus Selenus

Francesco Barozzi describió una versión más moderna del juego en 1572 - una descripción que fue preservada en una traducción al alemán de Gustavus Selenus en 1616. Las fichas se disponían en las primeras cuatro filas a la manera de Boissiere. La ficha redonda se movía un cuadro hacia adelante, el triángulo dos cuadros diagonalmente, y las fichas cuadradas tres cuadros ortogonal o diagonalmente. La pirámide se movía como cualquiera de las capas que la componen y podía moverse una vez por juego como un caballo para evitar su captura. Las reglas para capturar la pirámide eran similares a las de LeFevre, excepto que una pirámide reingresaba al juego como el valor de su base. Un turno de juego consistía de un movimiento o de una captura, pero no los dos juntos. Si era posible una captura, el jugador debía hacerla, pero la ficha que hizo la captura permanecía en

la celda desde la que la había hecho. Si un jugador dejaba de hacer una captura posible y hacía un movimiento, su oponente soplabla la ficha que debía hacer la captura, y luego movía. Si dejaba de soplar la ficha, el primer jugador entonces podía capturar y también hacer un movimiento.

Había otras dos formas de capturar. La Sustracción ocurría cuando dos fichas podían ir a un espacio ocupado por su diferencia. Ocurría una remoción pero no un reemplazo. La División tomaba lugar cuando una ficha cuyo valor era "n" estaba a "x" celdas de un enemigo cuyo valor era "n.x". La ficha enemiga se tomaba y se reemplazaba. Debido a la regla que separaba el movimiento y la captura, la división era extremadamente peligrosa ya que una ficha en posición para capturar por la división en el movimiento siguiente estaba ya en peligro por el movimiento de su oponente. (Esto también era verdad en la salida o la multiplicación por la misma razón).

Rithmomachy - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 7

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 7 de 7

7.Comparación de las versiones

De las varias variantes dadas aquí, las de Asilo y Boissiere parecen ser las mejores para jugar. Los jugadores hoy pueden elegir entre las diferentes reglas para formar un juego razonable. Para facilitar esto, ponemos un cuadro comparativo de las cinco versiones dadas.

	Asilo	Sherwood	LeFevre	Boissiere	Selenus
Tamaño del tablero	8 x 14	8 x 16	8 x 16	8 x 10 - 16	8 x 16
Comienzo de las fichas	En la fila posterior	Avanzando dos filas	En la fila posterior	Avanzando dos filas	En la fila posterior
Movimiento de los círculos	1 paso en cualquier dirección	1 paso en cualquier dirección	1 paso ortogonal	1 paso ortogonal	1 paso hacia adelante
Movimiento de los triángulos	2 pasos en cualquier dirección	2 pasos en cualquier dirección	2 pasos ortogonales	2 pasos ortogonales	2 pasos diagonales
Movimiento de	3 pasos en	3 pasos en	3 pasos en	3 pasos en	3 pasos en

	los cuadros; de inicio; captura cuadros entre de inicio; captura y y reemplazo en adyacentes a la fichas, el movimiento reemplazo en un movimiento ficha, sin movimiento separado de la un movimiento reemplazo separado de la captura captura
4. Bloqueo	Todas las Todos los Todas las Todas las Todos los direcciones cuadrados direcciones direcciones cuadrados legales; piezas legales; piezas legales; piezas legales; piezas legales; piezas amigas no amigas no amigas no amigas no amigas no pueden usarse pueden usarse pueden usarse pueden usarse pueden usarse
5. Pirámide	Capturada entera o por la base Las capas pueden captarse separadamente Capturada entera Capturada entera Las capas o por la base, las o por la base, pueden ser capas pueden otras capas rescatadas captarse rescatadas por incluida la base separadamente, equivalente o si el valor sin rescate si no elección del equivalente hay equivalente oponente es el de la base
6. Captura	Uso de triunfo, dejado en campo Usada para triunfo se triunfo Usada para triunfo, usada en reingresa en la uso del campo enemigo fila posterior oponente, el como un valor es el de la movimiento base Tomada en mano Cuando la hasta que se pirámide es Usada para necesite, entregada para el triunfo, usada en reingresa en la uso del campo enemigo fila posterior oponente, el como un valor es el de la movimiento base

Recordar que una variante para el movimiento de las fichas es de acuerdo a la cantidad de lados que tenga (1 movimiento el círculo, 3 el triángulo, 4 el cuadrado) y la pirámide por ser una ficha especial puede moverse como cualquier otra ficha y además de a 5.

Senet - Juegos de la Antigüedad y Edad Media

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 3

1.Su historia

El Senet es un juego de carreras egipcio y podría ser el antepasado de nuestro Backgammon moderno. Sabemos de este juego por tableros del antiguo Egipto que han sobrevivido hasta estos días. Se han descubierto más de 40, algunos en muy buenas condiciones con peones, palos o huesos aún intactos. La representación más antigua del Senet está en una pintura de la tumba de Hesy (Tercera Dinastía, aprox. 2686-2613



La foto muestra una moderna versión comercial del juego de Senet.

El tablero está compuesto por 30 cuadros o escaques: tres filas, cada una con 10 cuadrados. Si numeráramos cada cuadro, el tablero se podría representar de la siguiente manera:

```

1  2  3  4  5  6  7  8  9  10
20 19 18 17 16 15 14 13 12 11
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

```

El camino de los peones probablemente seguía una S invertida por el tablero.

Los cuadros del 26 al 30 tienen símbolos. Los representaremos en orden como X, O, III, II y I. Parece que el cuadro representado con una X, que lleva el signo **nfr**, era benéfico, mientras que el que tiene una O, asociado con el agua, tenía un significado negativo. El cuadro 15, también llamado "el cuadro de Renacimiento", podría haber sido el cuadrado de salida.

Otros elementos encontrados con los tableros son los peones. La pintura de Hesy muestra un juego con siete peones para cada jugador. Entonces, algunas veces después de 1600-1500 a.C., los jugadores se representaban con siete o cinco peones. Algunos juegos se han encontrado con diez peones por cada jugador.

El movimiento de los peones probablemente se decidía por el tiro de cuatro estacas de dos lados (como se representa en la pintura de Hesy) o más tarde, pudieron haberse usado huesos para determinar los movimientos.

¿Cuál era la función del Senet? ¿Era un juego o algo más? En su libro, Lhôte advierte que los primeros dibujos muestran dos jugadores humanos, mientras que, más tarde, el jugador humano es representado solo con un oponente invisible. Parece que el Senet comenzó como

un simple juego y luego adquirió una función simbólica y ritual.

Por supuesto, no se conocen las reglas originales del Senet. Aún no se ha descubierto ningún registro de reglas en papiros ni en paredes de tumbas. Es muy difícil reconstruir el juego a través de las piezas e imágenes de tumbas.

Senet - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 3

2.Las reglas de Kendall

En el libro de Lhôte se da un resumen del trabajo de Timothy Kendall sobre la reconstrucción de las reglas del Senet.

1. Al comienzo del juego, los siete peones de cada jugador se alternan entre los primeros catorce cuadros. El cuadrado de salida es el 15. En los juegos más antiguos presentaba una cruz egipcia (ankh), un símbolo de "vida". Los peones se mueven de acuerdo al tiro de cuatro estacas o, luego, uno o dos huesos. Cuando se usan las estacas, los puntos parecen que han sido contados de 1 a 5: 1 punto por cada lado sin marca y 5 puntos si los cuatro lados marcados están presentes juntos.

2. Cuando un peón llega a un cuadro ya ocupado por un peón oponente, deben intercambiar sus posiciones.

3. Los cuadros especiales tiene los siguientes efectos en el juego:

* el 15: Casa de Renacimiento, cuadro de salida y cuadro de regreso para los peones que llegan al cuadro 27.

* el 26: Casa de Felicidad, un cuadro obligatorio para todos los peones.

* el 27: Casa de Agua, un cuadro al que pueden llegar los peones ubicados en los cuadrados 28 al 30, que deben retroceder cuando sus tiros no les permiten salir del tablero. Deben recomenzar desde el cuadrado 15.

* el 28: Casa de las Tres Verdades, un peón puede salir sólo cuando se tira un 3.

* el 29: Casa de Re-Atoum, un peón puede salir sólo cuando se tira un 2.

4. El ganador es el primero en mover todos sus peones del tablero.

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 3 de 3

3.Las reglas de Bell

R.C. Bell propone otra versión de las reglas.

Cada jugador tiene 10 peones. Se tiran cuatro estacas de dos lados (un lado pintado) para determinar los movimientos.

*	Cuando solo hay un lado pintado visible:	1	punto.
*	Con dos:	2	puntos.
*	Con tres:	3	puntos.
*	Con cuatro:	4	puntos.
*	Con ninguno:	5	puntos.

1. Al comienzo del juego no hay peones en el tablero.

2. Cada jugador por turnos tira las estacas, y pone sus peones en el tablero sobre los cuadrados con los símbolos I, II, III, X, O de acuerdo al número de puntos tirados. Solo un peón puede estar presente en cada cuadro. Así si un peón ya está presente, se pierde el turno.

3. Con cada tiro, un jugador puede mover un peón o agregar un nuevo peón al tablero, si es posible. Los peones ubicados en los cuadros marcados están a salvo.

4. Los peones no se pueden apilar. Cuando un peón llega a un casillero ya ocupado por un peón oponente, este último se saca y debe recomenzar desde la salida. Esta regla no se aplica para los casilleros marcados porque son refugios.

5. El primer peón que llega al casillero número 1 gana una bonificación de 5 puntos y fija el objetivo del juego: que los otros peones del jugador deben llegar a los casilleros pares, mientras que los del oponente deben llegar a los casilleros impares. El juego finaliza cuando los peones de los dos jugadores están ubicados en forma alternada en la primera y segunda fila.

6. Cuando un peón ha llegado a su último casillero, no puede ser atacado.

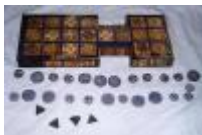
7. El primer jugador en pone sus peones en sus casilleros gana el juego y 10 puntos. También consigue un punto por cada movimiento que su oponente hace mientras ubica a todos sus peones que faltan.

El Juego Real de Ur - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Los tableros encontrados en la Antigua Sumeria, en las tumbas reales de Ur (aprox. 2500 a.C.) en la Mesopotamia, hechos durante este período, parecen ser de algún tipo de juego de competencia. El nombre antiguo sumerio del juego no se conoce aunque a menudo se refieren a él como el Juego Real de Ur. Las imágenes muestran interpretaciones comerciales modernas del juego sumerio.



Esta foto es una réplica de un juego encontrado en una tumba Real de Ur datada del 2600 a.C. que lo hace uno de los tableros más antiguos en existencia. El original, es un artículo muy especial, está en exhibición en el

Museo

Británico.

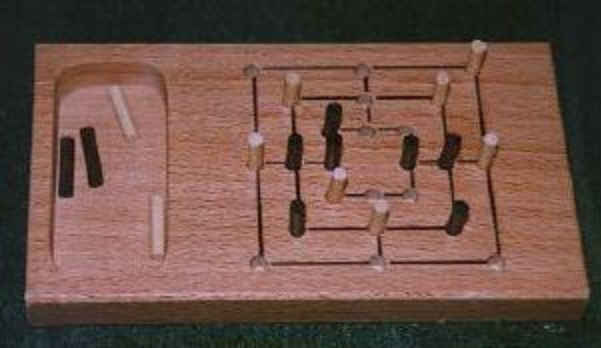
Las reglas del juego como se jugaba por el 2500 a.C. no se conocen pero los mismos tableros aún se usaban un siglo o dos antes del nacimiento de Cristo y los arqueólogos han descubierto las reglas del juego jugado en ese tiempo en alguna tablilla cuneiforme que data del 177/176 a.C. Los primeros juegos muestran una variedad de modelos en el tablero pero el factor constante es que siempre aparecen cinco rosetones. Los historiadores del juego han discutido y conjeturado cómo se podría haber jugado. Algunos tableros que se han encontrado solo presentan rosetones y todos los tableros parecen tener rosetones en patrones similares, lo que conduce a la mayoría de la gente a suponer que solo los rosetones son significativos. Pero, como se puede ver en las imágenes, otros tableros tienen símbolos diferentes dentro de los cuadros.

Los otros símbolos parecen ser más que sólo decorado - son claramente denotados y artísticamente consistentes con los rosetones, por lo tanto parece posible que estos símbolos

también signifiquen algo. De esta manera, se especula que dado que las autoridades formales del juego presumiblemente no existieron, es probable que haya varios juegos de reglas populares dando vueltas y también, como es muy probable que no, que haya varios tipos de tablero. ¿Quizás los tableros encontrados en las tumbas, siendo reales, no sean solamente tableros más adornados sino también que tengan reglas más adornadas para hacer juego?

Un factor que ha sido controvertido es la ruta que las fichas toman alrededor del tablero pero la presunción original de H.J.R. Murray es la más elegante. Él sugirió que la entrada se hace en la fila del cuarto cuadro de la izquierda (en la imagen de arriba a la derecha) hacia la izquierda. Un jugador entra por la fila superior, el otro por la inferior. Cuando la ficha alcanza la esquina, se mueve a la fila del medio y viaja a lo largo de ella. Cuando llega al penúltimo cuadro de esa fila vuelve otra vez a ir por la fila opuesta a la que comenzó y entonces viaja por el rectángulo de 2 x 3 antes de regresar por la fila del medio y salir del tablero por donde entró. Esto hace un camino de 27 cuadros, el movimiento 28 es para salir del tablero. Una versión más corta que esta hace que las fichas salgan del tablero por el mismo hueco pero inmediatamente después del cuarto rosetón - un camino de 16 cuadros, el 17 es para salir. De cualquier modo, todos los cuartos cuadros del camino son un rosetón.

La naturaleza de los rosetones es también para debatir. Podrían ser cuadros para evitar - tal vez enviar a la ficha de vuelta al comienzo o forzar a un jugador a pagar una multa en una polla central de dinero apostado. O algunos autores han sugerido que son cuadros seguros donde una ficha no puede ser capturada (pero este autor piensa que es improbable - los caminos sugeridos tomados por las fichas dan a entender que algunos rosetones están en lugares que el oponente no puede llegar, así que no se necesitan cuadros seguros...). O la tercera idea probable es que aterrizando en un rosetón le dé al jugador un tiro extra. Cualquiera que sea, el hecho de que se sitúan cada cuatro cuadros unos de otros sugiere que el número cuatro era importante. Puesto que el juego se jugaba con 3 partes piramidales binarias que daban un número de 0 a 3 en cada tiro, mucha gente por consiguiente cree que un tiro de 0 permitiría al jugador un movimiento de 4 cuadros. Así, por ejemplo, si se usara la ruta de H.J.R. Murray con la idea de que aterrizando en un rosetón da otro tiro, sería posible con el tiro repetido de cuatro que una ficha llegara de vuelta a casa en un turno.



Este juego, con una estirpe tan vieja, es otro competidor por el premio de "El juego más viejo del mundo" y se conoce por una cantidad de diferentes nombres - la danza de los Nueve Hombres o Morelles o Merrills o Merels o Mill o solo Morris.

La foto muestra un juego de bolsillo de Mill.

La historia de la danza de los Tres Hombres

Parece que hay dos formas del juego antiguo de la danza de los Tres Hombres; uno con diagonales y otro sin diagonales. La forma con diagonales es en efecto el mismo juego actual del Ta - Te - Ti o Tic-Tac-Toe o Ceros y Cruces y un tablero de este tipo se ha encontrado tallado en el templo de Kurna, Egipto (aprox. 1440 a.C.) aunque bien podría haberse hecho después.

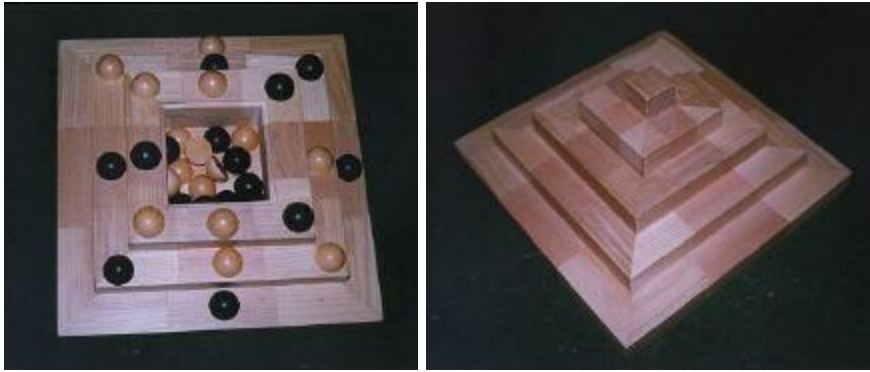
Según Thomas Hyde (1908), los chinos también jugaban al juego allá por el 500 a.C.

Un par de siglos después, Ovidio menciona el juego en "Ars Amatoria". Los tableros romanos a menudo se hacían de madera o de metal aunque el adinerado a veces tenía tableros hechos de materiales más exóticos (Trimalchio tenía uno de terebinto y Marcial habla de un tablero de marfil)

El juego se jugaba ampliamente en Inglaterra en el 1300 d.C. y los visitantes de las catedrales de Norwich, Canterbury, Gloucester, Salisbury y la Abadía de Westminster pueden ver tableros tallados en los bancos del claustro por los monjes.

La historia de la danza de los Nueve Hombres

Probablemente como una extensión de la danza de los Tres Hombres (juego más simple), el formato de la danza de los Nueve Hombres es otro de los tableros que ha sido tallado en el templo en Kurna, Egipto (aprox. 1440 a.C.). Otros tableros se han encontrado en Ceilán (Sri Lanka) que fueron tallados durante el reinado de Mahadithika Maha-Naga (9-21 d.C.). Los tableros europeos se han encontrado en lugares tales como la primera ciudad de Troya, adentro de un sepulcro de la edad de bronce en Irlanda y en la Acrópolis en Atenas. El juego alcanzó su máxima popularidad en Europa durante el siglo XIV.



En Alemania, el juego se llamaba Muhle y en Europa central, por lo general, el tablero a veces se escalonaba.

Como todo juego viejo inglés, se acostumbraba a jugar con piedritas blancas y negras en un tablero trazado con una paleta clavada en el pasto, como así también en bares en tableros marcados con tiza en una mesa. Shakespeare lo mencionó en "Sueño de una noche de verano", en el acto 2, escena 2 - "El (juego) de la danza de los Nueve Hombres se llenó de barro", ¡que es lo que les debe haber sucedido a los tableros marcados en el pasto cada vez que llovía!

Hnefatafl - Juegos de la Antigüedad y Edad Media

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 6

1.Introducción

Puedo jugar al Tafl,
nueve destrezas sé,
rara vez olvido las runas,
sé de libros y herrería,
sé cómo deslizarme sobre esquíes,
disparar y remar bastante bien;
cada una de las dos artes que sé,
tocar el arpa y decir poesía.
Earl Rognvaldr Kali



Estas son las habilidades del noble de la Edad Vikinga Escandinava. Antes de la introducción del Ajedrez (en noruego antiguo Skak-Tafl) en los siglos XI y XII, los escandinavos aguzaron su ingenio jugando un juego conocido como Tafl. Tafl en noruego antiguo significa "tablero" y al final del período se refiere a una variedad de juegos de tablero, como el Ajedrez (Skak-Tafl o "tablero de cuadros"), Tabula (el ancestro medieval del Backgammon, introducido desde Francia como Quatre y así Kvatru-Tafl), el Zorro y los Gansos (Ref-Skak, "ajedrez del zorro", Hala-Tafl o Freys-Tafl), la Danza de los Tres Hombres (Hræ_-Tafl o "Tafl-rápido") y de los Nueve Hombres. Sin embargo, el término Tafl era el más usado comúnmente para referirse aun juego conocido como Hnefa-Tafl o "Tablero del Rey". Hnefatafl era conocido en Escandinavia antes del 400 d.C. y fue llevado por los vikingos a Groenlandia, Islandia, Irlanda, Gran Bretaña, Gales y hasta el lejano oriente como Ucrania. Los sajones tenían su propia variante, derivada de un juego común de Tafl alemán, que era aparentemente el único juego de tablero conocido por ellos antes de la introducción del ajedrez.

Hnefatafl - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 6

2.Su historia

Hnefatafl comenzó a declinar en el siglo XI con la aparición del Ajedrez. Desapareció de Gales a fines del siglo XVI y de Laponia a principios del XVIII. Aunque las reglas registradas son todas de períodos posteriores, no hay diferencias significativas entre las variantes de los sitios geográficos separados a gran distancia. Debemos el registro del Tablut al diario del joven Linnaeus, el botánico sueco, que visitó Laponia en 1732.

Escritos de esos tiempos mencionan varios tableros de juegos pero puede ser bastante difícil calcular cómo se jugaba el juego. Entre los muchos nombres de juegos conocidos desde la literatura, tenemos el Brannan-Tafl, el Hala-Tafl, el Hnefa-Tafl, el Hnot-Tafl, el Hræ_-Tafl, el Kvatru-Tafl y el Skak-Tafl, aunque las reglas para muchos de ellos no sean claras.

En algunos casos las reglas pueden haber diferido de lugar en lugar.

Hay muchas referencias al Hnefatafl en la literatura nórdica antigua, de las fuentes que se extienden de los poemas de la Edda poética a las referencias de la saga como la Saga

Orkneyinga, el Romance de Atli (de Groenlandia), la Saga Hervarar, la Saga de Fridthjof y más. De estas referencias, las más frecuentes son a las fichas del juego.

La mención más temprana del juego aparece en Völuspá: En la Llanura ltha se encuentran los poderosos dioses; Santuarios y templos ellos enmaderaron en lo alto, Fundaron fraguas para moldear oro, Tenazas formaron y herramientas hicieron; Jugaron tafl en la corte, y alegres se fueron.

Rigsthula habla del noble niño Earl que aprende a nadar y a jugar Tafl. De la Saga Hervarar vienen dos adivinanzas en el juego de las adivinanzas entre Odín y el Rey Heidrek: "¿Quiénes son las doncellas que pelean sin armas alrededor de su señor, las morochas siempre protegiéndolo y las claras siempre atacándolo?" Respuesta: las fichas en el Hnefatafl (en este caso las fichas oscuras ocupan el centro, atacadas por las fichas claras). Y: "¿Qué es esa bestia toda fajada con hierro que mata al gentío? Tiene ocho cuernos pero no cabeza."

Respuesta: el Hnefi o Rey. Sabemos que las mujeres también jugaban al Hnefatafl por las referencias en la Saga Ormstunga de Gunnlaug en la que Gunnlaug juega al Tafl con Helga Thorsteinsdatter, la nieta de Egil Skallagrimsson.

La Saga Ins Fraeki de Fridthjof tiene un juego entre Fridthjof y Bjorn, donde los comentarios aparentemente hechos acerca del juego son efectivamente respuestas a Hilding, hombre del Rey Helgi: Pero como sus soldados se parecían, salvo pocos, a ellos, enviaron a Hilding, su padre adoptivo, hacia Fridthjof, y le pidió que se uniera al ejército de los reyes. Fridthjof estaba sentado jugando Tafl cuando llegó Hilding. Él dijo: "Nuestros reyes te envían una palabra, y ellos contarían con tus combatientes para la guerra contra el Rey Hring, que desea caer sobre sus reinos ilegal y tiránicamente". Fridthjof no dio respuesta, pero dijo a Bjorn, con quien estaba jugando, "Ese es un punto débil, hermano: pero no necesitas cambiarlo. Antes bien, yo me movería contra la ficha roja para saber si está protegida".

Hilding habló otra vez: "El Rey Helgi desea que te diga, Fridthjof, que deberías ir a esta incursión, de otra manera sufrirías dificultades cuando ellos volvieran". Bjorn dijo, "Tú tienes la elección de dos movimientos, hermano: dos formas de salvarlo". Fridthjof dijo, "Primero sería atinado mover contra su Hnefi y esa sería una elección fácil". Hilding no recibió otra respuesta a su mensaje. Él volvió rápidamente hacia los reyes y les contó de Fridthjof. Ellos le preguntaron a Hilding qué sentido hizo de estas palabras. Hilding dijo: "Cuando él habló del punto débil, dio a entender esta incursión de ustedes, y cuando él dijo que se movería con la

ficha clara, eso debe referirse a su hermana Ingebjorg. Por consiguiente, mírenla bien. Y cuando le prometí una penuria de parte de ustedes, Bjorn llamó a eso una elección, pero Fridthjof dijo que el Hnefi tenía primero que ser atacado, y con eso él dio a entender al Rey Hring".

Varias cosas son insuficientes en estas breves referencias: la disposición del tablero, la ubicación inicial de las fichas, y las reglas del juego. La arqueología provee algunas pistas adicionales.

Ha habido numerosos hallazgos de fichas del juego en fosos. Una piedra rúnica de Ockelbo, Suecia, muestra a dos hombres poniendo en equilibrio un tablero sobre sus rodillas, que refleja las referencias de la saga donde las discusiones sobre el juego frecuentemente causan que uno o ambos jugadores muevan sus pies, desestabilizando el tablero de Tafl y desparramando las fichas. También se han excavado fragmentos de tableros de juego reales.

Un tablero de la nave de Gokstad tenía un tablero reglado de 15 x 15, un lado para el Tafl, y lo que parece ser un tablero de la Danza de los Nueve Hombres en el lado reverso. Se piensa que ha sido fabricado en la Isla del Hombre un tablero de Tafl magnífico que fue encontrado en una excavación en Ballinderry, West Meath, Irlanda.

Los arqueólogos hace mucho tiempo que habían reconocido las similitudes de estos tableros con aquellos usados para el Zorro y los Gansos, pero esto no era bastante para reconstruir el juego de la Edad Vikinga. Otras pistas fueron proporcionadas por un manuscrito inglés de la corte del Rey Æthelstan (alrededor de 925-940 d.C.) que describe un juego conocido como Alea Evangelii, que intenta dar al tablero y a la disposición de las fichas sobre él un significado bíblico como una armonía de verdades indiscutibles. Otra vez, no se da ninguna regla para los movimientos de las fichas, pero el manuscrito proporciona un diagrama que muestra la disposición inicial de las fichas en el juego.

Robert ap Ifan en 1587 describió al Tawl-bwrdd como sigue: El tablero citado anteriormente debe ser jugado con un Rey en el centro y doce hombres en los lugares cercanos a él; y veinticuatro acechando para capturarlo. Estos están ubicados, seis en el centro de cada extremo del tablero y en los seis lugares centrales. Dos jugadores mueven las fichas, y si una que pertenece al Rey se pone entre los atacantes, se dice que está muerta y se saca del juego; y si uno de los atacantes se pone entre dos de los hombres del Rey también está muerto.

La pista final para reconstruir las reglas del Hnefatafl fue proporcionada en 1732 por Linnaeus, el botánico sueco, en su diario de sus viajes entre los lapones (Lachesis Lapponica). En el registro del 20 de julio de 1732, Linnaeus describe un juego conocido entre los lapones como

Tablut, que es un derivado del Hnefatafl: El tablero de Tablut es demarcado con 9 cuadros por 9 cuadros, el cuadro central es distinto y se conoce como Konakis o trono. Sólo el rey sueco puede ocupar este cuadro. Un jugador tiene ocho suecos rubios y su monarca; el otro tiene dieciséis moscovitas morochos. El rey es más grande que las otras fichas. Los moscovitas se ubican en los cuadros adornados. (El tablero estaba hecho con piel de reno adornado con bordados ya que los lapones no tenían telas).

Reglas:

1. Todas las fichas se mueven ortogonalmente cualquier cantidad de cuadros libres (el movimiento de la torre en el ajedrez).
2. Una ficha es capturada y sacada del tablero cuando el oponente ocupa ambos cuadros adyacentes en una fila o columna. Este es el método del guardián de captura. Una ficha puede moverse en forma segura sobre un cuadro vacío entre dos fichas enemigas.
3. El rey es capturado si todos los cuatro cuadros alrededor de él son ocupados por fichas enemigas, o si él es rodeado por tres lados por fichas enemigas y en la cuarta por el Konakis. Cuando el rey es capturado, se termina el juego y los moscovitas ganan.
4. Los suecos ganan si el rey llega a cualquier cuadro en la periferia del tablero. Cuando hay una ruta clara para que el rey llegue a un cuadro perimetral, el jugador debe advertirle a su oponente diciendo "¡Raichi!". Cuando hay dos rutas claras, debe decir "¡Tuichi!". Esto es el equivalente a "jaque-mate" puesto que es imposible bloquear dos direcciones en la misma jugada.

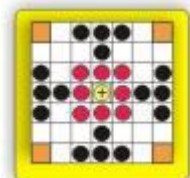
Hnefatafl - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 3

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 3 de 6

3.Su familia

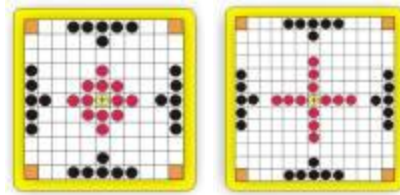
Las variantes escocesa (Ard-Ri, "el Rey Alto") e irlandesa (Fidchell, Fitchneal o Fithcheall) se juegan en un tablero de 7 x 7, con esquemas de salida ligeramente diferentes. El Fitchneal se menciona en el Mabinogion y en el Glosario de Cormac (siglo IX); las descripciones son escasas, así que hay un elemento de especulación en asignar estos juegos a la familia del Hnefatafl.





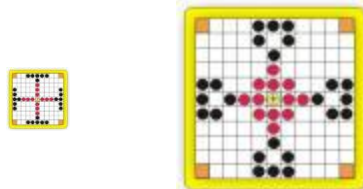
El Tablut, la variante finlandesa, se jugaba en un tablero de 9 x 9.

El Hnefatafl, la variante noruega, se jugaba tanto en un tablero de 11 x 11 como en uno de 13 x 13.



Dos variantes del tablero de Hnefatafl

El Tawlbyund (o Tawl Bwrdd, "Tablero de tiro"), la variante galesa, se jugaba en un tablero de 11 x 11. Pertenece al menos al siglo X. Los galeses también jugaban un juego irlandés de Fitchneal de 7 x 7, que llamaban Gwyddbwyll.



Dos variantes de aperturas del Tawlbyund
(Como las describe Robert ap Ifan en un manuscrito de 1587)

Alea Evangelii, finalmente, era la variante sajona y usaba un tablero de 19 x 19 - era aparentemente el único juego que jugaban los sajones. Toma su nombre moderno de la línea de apertura de un manuscrito del siglo X: "Incipit alea evangelii quam Dubinsi...".



Algunos comentaristas sugieren que esta disposición representa una batalla naval, con el barco del Rey defendido por veinticuatro barcos claros y una flota de cuarenta y ocho atacantes oscuros.

4.Componentes

Tablero:

El Hnefatafl y sus numerosas variantes se jugaban en tableros de tamaño impar que iban de 7 x 7 hasta 19 x 19. Generalmente de madera, a veces tenían agujeros perforados en el centro de cada escaque, las fichas eran clavijas - esto se hacía para el fácil almacenamiento o también para tableros de viaje. La mayoría de los tableros tenían posiciones de salida de las fichas marcadas en dos formatos diferentes para facilitar su disposición. En algunos casos, el tablero se dibujaba al estilo del Go, las fichas se ponían en las intersecciones de las líneas en lugar de en el centro de los escaques. El tablero es a veces mencionado como Tafl o Tann-Tafl ("tablero de dientes", un tablero de Tafl incrustado en colmillo de morsa). Se encontró en Gokstad, Noruega, un hermoso tablero tallado de 13 x13. Es un tablero reversible, con un esquema de la Danza de los Nueve Hombres tallado en el lado reverso como con otros ejemplos menos impresionantes. Se han encontrado también muchos otros tableros de Tafl de madera por todo el mundo vikingo y anglosajón, pero algunos de los tableros son cosas mucho más simples solamente demarcados con carbón o rayados en la superficie de partes de las rocas.

Dados:

El juego a veces se jugaba con dados (el Tawlbyund, por ejemplo), que indicarían la máxima distancia que una ficha se podía mover o bien si el jugador podía mover o no (moverse con un tiro impar, perder un turno con un tiro par). Los irlandeses llamaban a la variante con dados Brandubh. Como un verdadero juego de destreza, el Hnefatafl es mejor jugarlo sin dados.

Fichas:

La ficha del Rey se llamaba Hnefi ("Rey", en inglés antiguo, Cyningstan, "Rey piedra"); las otras fichas se llamaban Hunns ("botones"), Tæflor ("hombres del tablero") o Tæfelstanas (en inglés antiguo "hombres del tablero").

Los lapones llamaban a sus fichas de Tablut "suecos" y "moscovitas" (eran muy similares a las piezas de ajedrez modernas, el Rey sueco se asemeja al Rey, los Hunns suecos a los peones y los moscovitas a las torres curvadas). Algunas veces tenían bases que calzaban en huecos hechos en el tablero. El Rey era más grande y más adornado.

Con los tableros más grandes (por ejemplo, Alea Evangelii), las fichas del rey eran a veces diferenciadas, con una pequeña "Guardia de elite del Rey" de fichas que no se puede capturar.

Hay muchos hallazgos de tableros y de fichas en Escandinavia y en las Islas Británicas. Las fichas eran a menudo semiesféricas y hechas de cornamenta, ámbar, hueso, arcilla, vidrio, queratina, piedra, azabache, madera o incluso dientes de caballo. En los hallazgos de varias fichas claras y de varias oscuras juntas se ha encontrado algunas veces en la misma área, una ficha sola de diferente forma, como un erizo de mar.

Para los tableros de 9 x 9, las dieciséis fichas oscuras rodean las ocho fichas claras con un Rey adicional. Los tableros con más cuadros en general tienen doce fichas claras y un Rey que enfrentan a veinticuatro fichas oscuras. Los colores a menudo se intercambiaban.

5. Disposición de las fichas

El Rey (la ficha clara grande) va en el cuadro central (el Trono - Konakis en finlandés), rodeado por sus hombres (otras fichas claras). Las fichas enemigas (oscuras) se disponen en torno de los bordes del tablero. Las oscuras mueven primero - excepto en el caso de Alea Evangelii, donde las claras mueven primero.

Hnefatafl - Juegos de la Antigüedad y Edad Media - Pág. 6

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 6 de 6

6. Jugar al Hnefatafl

Se alternan los turnos entre los dos jugadores. Todas las fichas se mueven del mismo modo, como las torres modernas de ajedrez. O sea, en su turno, un jugador puede deslizar una ficha de su color cualquier cantidad de cuadros en cualquier dirección ortogonal (movimientos hacia arriba o hacia abajo y hacia la derecha o hacia la izquierda, pero no en diagonal) siempre y cuando no salte sobre otra ficha de cualquier color. El Trono y los cuatro cuadros de las esquinas son los límites de todas las fichas excepto para el Rey. Con las variantes de tablero más pequeñas, todas las fichas, de cualquier color,

pueden pasar sobre el Trono; con las variantes de tablero más grandes, solo el Rey puede hacerlo.

El jugador con las fichas claras trata de que su Rey escape de sus atacantes llegando a un cuadro de la esquina. Si este jugador mueve de modo que su Rey finalice con un camino libre de obstrucciones a cualquiera de los cuadros de las esquinas, debe anunciar que tiene una ruta de escape abierta. Los lapones usaban la palabra Raichi ("Jaque") para anunciar una sola ruta y Tuichi ("Jaque-mate") para anunciar una doble ruta. En su próximo turno, si puede todavía hacerlo, el Rey puede llegar a un cuadro de la esquina y escapar. Entonces ganan las fichas claras.

Si el jugador con las fichas oscuras inadvertidamente abre una ruta de escape para el Rey, el jugador con las fichas claras puede tomar ventaja inmediatamente.

Si la ficha movida finaliza intercalando una ficha opuesta entre ella y otra ficha de mismo color que la movida o un cuadro esquinero, la ficha intercalada se saca del tablero. Esto se llama captura de la custodia. Es posible capturar varias fichas en un solo movimiento.



Las rojas capturan ambas fichas negras



Las negras capturan al Rey y ganan

El Rey debe ser intercalado a lo largo de ambos ejes para ser capturado. El Trono, las esquinas y los bordes tienen importancia para



las negras para los propósitos de intercalar al Rey, por lo tanto las Las negras necesitan solo tres fichas para capturar al rey en el borde del capturan al tablero o si él está justo al lado de su Trono, y dos fichas si el Rey está Rey y ganan justo al lado de un cuadro esquinero. Cuando el Rey está en peligro de

ser capturado en el siguiente movimiento de las negras, el jugador debe anunciar "Cuidado con tu Rey" al jugador con las fichas rojas

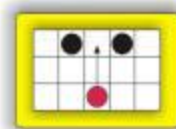
(Esto recuerda la prohibición del ajedrez contra el movimiento del Rey de uno de los jugadores, en jaque). Las negras ganan capturando



al Rey. El Rey también puede ser capturado si él y un solo defensor son rodeados por todos los flancos y no son capaces de moverse.



Una ficha puede moverse de forma segura si ella misma se pone intercalada entre dos fichas opuestas (o entre una ficha opuesta y un cuadro de esquina).



Las rojas pueden moverse con

seguridad entre las fichas negras

Ganador: El ganador es el jugador con las fichas claras si logra llegar a un cuadro de la esquina con su Rey; y es el jugador con las fichas oscuras si logra capturar al Rey. Debido a que el juego es desparejo, es una buena costumbre jugar dos juegos, intercambiando los lados. Cada jugador toma nota de cuántas fichas perdió o tomó de su oponente y este puntaje se usa para determinar el ganador final.

Estrategia: Las fuerzas del Rey generalmente poseen una leve ventaja, a pesar de ser sobrepasadas en número. Tácticamente, los defensores (los hombres del Rey) deben organizarse para que el Rey escape del tablero. Por lo tanto, los defensores deberían tratar de capturar la mayor cantidad de atacantes posibles para despejar una ruta de escape, mientras que no traten demasiado en protegerse ellos mismos, dado que ellos, también, pueden bloquear el escape del Rey. El objetivo del atacante es, no sólo impedir que el Rey se escape, sino también capturarlo. La mejor forma de hacerlo es evitando capturar al principio del juego, y en cambio, esparcir a los atacantes para bloquear las rutas de escape posibles.

Introducción - Juegos del Renacimiento

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 5

Juegos de cartas del Renacimiento



Los juegos presentados en estas páginas datan del siglo XVI y XVII, para comenzar

hablaremos sobre la [baraja utilizada para jugar](#), la [dirección de juego](#), los [comodines](#) y el [origen de las bazas](#).

Estos juegos se pueden dividir en dos tipos básicos, de acuerdo al objetivo del mismo:

1. Juegos de combinaciones, donde el objetivo es mostrar la mejor combinación de cartas.

Entre estos tenemos:

* **Cacho**: un juego fácil de apuestas con tres cartas por jugador, sin hacer equipos, y un número ilimitado de jugadores.

* **Flor**: una variante de Cacho.

* **Pechigonga**: otro juego de apuestas; es una variante española del famoso juego italiano Primera.

2. Juegos de bazas, donde el objetivo es reunir cartas en bazas, y se otorga el triunfo al que gana más. Los que se pueden jugar son:

* **Rentoy**: un juego rápido de bazas con solo 3 cartas, jugado en dos equipos con un número par de jugadores (generalmente 4 ó 6). El palo de triunfo se decide dando vuelta una carta. Es posible aumentar la apuesta durante el juego de bazas; esto cambia la estrategia de bazas considerablemente.

* **Truc**: muy parecido al Rentoy en los mecanismos del juego, difiere en el rango de las cartas capturadas, y en la posibilidad de empate de bazas.

Introducción - Juegos del Renacimiento - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 5

Baraja utilizada para jugar

La mayoría de los juegos descriptos aquí se juegan con 40 cartas, que es la forma más común de las barajas españolas e italianas. Estas cartas tienen los números del As al 7, y tres figuras. En la baraja española, las tres figuras son la Sota (o Soldado de Infantería), el Caballo (o Soldado de Caballería), y el Rey majestuoso. Son el equivalente funcional de las tres figuras presentes en la baraja más popular de EE.UU., que es la baraja con palos franceses. Las figuras son, por supuesto, la Jota, la Reina y el Rey.

Todas estas cartas se organizan en 4 palos; en la baraja española, éstos son: oros, copas, espadas y bastos, mientras que en la baraja francesa son los diamantes, corazones, tréboles y picas.

Dejamos librado a los jugadores la clase de baraja que prefieran. Se puede observar que ambas clases de barajas existían en el período, y era bastante común adaptar los juegos de una baraja a otra, generalmente siguiendo las correspondencias tradicionales de palos y rangos.

Nota: en algunos juegos modernos brasileños, el rango que corresponde entre los rangos españoles y franceses se altera, entonces la Sota = la Reina, el Caballo = la Jota, el Rey = el Rey, con el extraño resultado que ¡la Jota captura a la Reina! Hay una historia interesante detrás de esto, probablemente relacionada con el simbolismo de géneros de algunas cartas.

Introducción - Juegos del Renacimiento - Pág. 3

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 3 de 5

Dirección del juego

La dirección de juego histórica es en sentido antihorario (sentido contrario a las agujas del reloj, a la derecha). Pero no altera los mecanismos de juego si las cartas se reparten en sentido horario, a la izquierda.

Introducción - Juegos del Renacimiento - Pág. 4

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 4 de 5

Comodines

Parece que en muchos juegos de apuestas en el tiempo, se acostumbraba a jugar con uno o dos comodines, con acuerdo de los jugadores. Estos comodines potenciales eran la Pendanga (o Prostituta), es decir, la Sota de Oros (con un equivalente a la Jota de Diamantes, pero

aparentemente reemplazado casi siempre por el de Corazones); y el Pericón, o Caballo de Bastos (equivalente a la Reina de Corazones). Las fuentes que hemos leído hasta ahora no dicen cuál es el valor de estos comodines si llegasen a estar presentes en una combinación de Flor, Cacho o Pechigonga. Las comparaciones entre algunos parientes modernos de estos juegos antiguos sugieren que tendrían un valor muy alto - no el disparate de darle al comodín cero puntos, como el del juego moderno de Scrabble.

Basados en una comparación más o menos arbitraria de tres juegos modernos que usan esta clase de comodines (el Truco venezolano, uruguayo y jaenés) decimos que el valor de la Pendanga y del Pericón es el de la carta más alta del juego, más un punto de premio por la Pendanga, y dos por el Pericón.

Usando comodines en Cacho, parece posible empatar en la combinación más alta del juego; entonces, reglamentamos que en este caso inusual, el Pericón le gane a la Pendanga. Aquí hay algún simbolismo relacionado con el género, de la clase certificada en las fuentes originales.

Introducción - Juegos del Renacimiento - Pág. 5

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 5 de 5

Las bases de las bazas

La investigación histórica ha probado que los juegos de bazas están entre los juegos de cartas más antiguos jugados en Europa; la idea de las bazas es tan vieja en Europa como la baraja en sí.

No sólo la más vieja, sino además esencial; muchos juegos populares contemporáneos se juegan con este mecanismo. Los más conocidos, por ejemplo son el Bridge, el Tute, la Dame de Pic, etc.

En un juego de bazas, cada jugador por turno tira una carta en la mesa. La carta más alta gana la baza, y el jugador que la tiró recoge todas las de la mesa. Para decidir quién ha ganado el juego, algunos juegos de bazas dan puntos a cartas especiales (puntos desfavorables en el caso de la Dame de Pic), algunos les dan a cada baza hecha, y algunos a una combinación de ambos.

Son frecuentes las restricciones a la clase de cartas que se juegan en una baza. La más familiar es la obligación de seguir el palo de la carta de quien ha comenzado la baza.

También es regla general que en todas las bazas después de la primera, el ganador de cada una comienza la siguiente: esto no siempre es una ventaja.

En los juegos presentados aquí, el jugador de más edad comienza.

Cacho - Juegos del Renacimiento

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Reglamento reconstruido

1. **Introducción**

Data de 1691. Las reglas reconstruidas se basan en un texto de 1729.

2. **Tipo de baraja**

Este juego se juega con una baraja reducida, teniendo solo las cartas del 1 al 6, siendo el as el de más baja numeración.

3. **Objetivo**

El objetivo es que jugadores traten de hacer la combinación más alta de tres cartas, como se describe a continuación.

4. **Desarrollo del juego**

Al comienzo de la mano, se da una sola carta a cada jugador. Comienza una ronda de apuestas, sin poder aumentarlas. Al principio, los jugadores pueden pasar o apostar una ficha. Si alguien apuesta, entonces los otros jugadores, cada uno en su turno, puede igualar la apuesta o irse. Eso se hace hasta que todos los jugadores hayan tenido su oportunidad de ver la apuesta. Si todos pasan en esta primera ronda, la mano se anula, y las cartas se mezclan con el mazo.

Se da una segunda carta a cada jugador activo (que no se haya ido). Sigue una segunda ronda de apuestas, también sin poder aumentarlas; sólo se permiten pasar, apostar, igualar la apuesta e irse. En esta ronda, la apuesta se fija en dos fichas, haciendo que tres fichas sea el riesgo total de cada jugador activo (contando la apuesta previa). Es posible que todos pasen la segunda carta; en ese caso, el pozo aún tiene 1 ficha por jugador activo, y el juego continúa con la tercera carta.

Una vez finalizada la ronda de apuestas de la segunda carta, se da la tercera carta a cada jugador activo; así comienza la tercera y última ronda de apuestas, con todos los jugadores activos que ponen sus apuestas a su turno. Ahora sí se permite apostar y aumentar las apuestas con no más límite que el número total de fichas que cada jugador tiene aún en la mano (llamado el resto). Si dos o más jugadores aún están activos al final de esta tercera ronda de apuestas, se muestran las cartas, y la mejor combinación gana.

5. Combinaciones

* **Tres seis:** la combinación más alta en el juego.

* **Escalera de color de tres cartas (Cacho):** tres cartas del mismo palo. En caso de que dos jugadores muestren una escalera de color de tres cartas, deben agregar los valores de ellas, más un premio de 20 puntos. El resultado es el valor de la escalera de color, que puede ir desde el más bajo que es $26 = 1+2+3+20$ hasta el más alto que es $35 = 4+5+6+20$.

* **Escalera de color de dos cartas:** dos cartas del mismo palo. El valor de esta escalera se encuentra agregando los valores de estas dos cartas, más un premio de 20 puntos, y puede ir de 23 a 31.

Nota: la escalera de color de 2 cartas es vencida por cualquier Cacho, aún el más pequeño.

* **Carta alta:** si nadie tiene una combinación mejor, la carta más alta gana. En caso que dos ó más combinaciones de la misma clase y valor igualen, el jugador más grande gana. Creemos que esto intenta compensar la ventaja que los jugadores "más jóvenes" tienen por ser capaces de apostar o igualar la apuesta basados en el conocimiento previo de las acciones tomadas por "los mayores".

Nota: podría ser que el premio por la escalera de color de tres cartas sea de 30 puntos en lugar de 20. Esto no cambia el orden de las combinaciones, o la estrategia del juego. Aunque esta sería una elección más "lógica" que la presentada en la reconstrucción, la elección presentada anteriormente tiene el consentimiento universal de los descendientes modernos a su lado.

Reglamento reconstruido

1. Introducción

Data de 1610. Las reglas reconstruidas se basan en un texto de 1732.

2. Tipo de baraja

Este juego se juega con la baraja completa de 40 cartas, y con los mismos mecanismos de juego, sistema de apuestas y resolución de empates que Cacho. Solo difieren las combinaciones y sus valores.

3. Combinaciones

- * **Escalera de color de tres cartas (Flor),** seguida por:
- * **Escalera de color de dos cartas,** y finalmente
- * **Carta** **alta**

Para este propósito, el valor de las cartas sigue (de acuerdo al "Diccionario de Autoridades") un esquema bastante inusual, que no hemos visto que se use en cualquier otro juego:

Carta	Valor
As	11
Dos	12
Tres	9
Cuatro	8
Cinco	10
Seis	6
Siete	7
Figuras	10

El jugador más joven tiene una ventaja especial: la primera carta tomada, si la muestra a todos los otros jugadores, adquiere automáticamente el valor de 10, aún si su valor natural es menor.

La combinación de mejor orden gana. En caso de que dos combinaciones de diferente orden

se comparen, el valor más alto gana. En caso que dos ó más combinaciones de la misma clase y valor empaten, el jugador más grande gana.

Esta reconstrucción no toma en cuenta cierta evidencia que sugiere que si alguien tiene Flor, el jugador que no tiene Flor no puede participar en la ronda de apuestas. Si se hace cumplir esta regla, cada jugador que tuviera Flor tendría que anunciar su buena suerte; comparémoslo con una situación similar que se ve en el juego de Pechigonga descrito. La evidencia consiste en juegos modernos conocidos que descienden (al menos una parte) del juego Flor, comparados con los juegos de la familia de Primera.

Pechigonga - Juegos del Renacimiento

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 2

Reglamento reconstruido

1. **Introducción**

Esta es una variante del famoso juego italiano Primera. Data de fines del siglo XVII, y se dice que es de un origen hispanoamericano muy antiguo. Las reglas presentadas aquí se basan en el Diccionario de Autoridades (1737).

2. **Objetivo**

El objetivo del juego es apostar en combinaciones, como se hace en todas las variantes de Primera.

3. **Tipo de baraja**

Este juego se juega con la baraja de 40 cartas.

4. **Combinaciones**

Las combinaciones se hacen con cuatro cartas y son, en orden creciente:

* **Punto:** dos o tres cartas cualesquiera del mismo palo.

- * **Primera (conocido como Quínola):** una carta de cada palo.
- * **Cincuenta y cinco:** as, seis y siete del mismo palo.
- * **Flux:** cuatro cartas del mismo palo.

Algunos jugadores de Primera aceptan una última combinación aún más alta, Cuatro Cosas o Cuatro del mismo valor, cuatro cartas del mismo orden. Esta combinación no la aceptan todos los jugadores de Primera; aquellos que la rechazan, consideran que Cuatro del mismo valor es simplemente una Primera. Este parece ser el caso para Pechigonga.

De dos combinaciones del mismo nombre, la más alta es la que tiene el valor más alto. Para ello, se agregan valores de las cartas que participan en la combinación. Estos valores son típicos de muchos juegos italianos diferentes, tanto modernos como antiguos. Son los siguientes:

Carta	Valor	
Siete	21	= 7 x 3
Seis	18	= 6 x 3
As	16	
Cinco	15	= 5 + 10
Cuatro	14	= 4 + 10
tres	13	= 3 + 10
Dos	12	= 2 + 10
Figuras	10	

En el caso que estas reglas no sean suficientes para decidir, el mano más grande que compite gana.

Estos valores de cartas implican que el Punto más alto de dos cartas (un seis y un siete) tiene un valor de 39, derrotando al Punto más bajo de tres cartas (tres figuras) que tiene un valor de sólo 30

Pechigonga - Reglamento reconstruido - Juegos del Renacimiento - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

5. Mecánica del juego

Antes de que comience el juego, los jugadores deben ponerse de acuerdo en los premios que se darán en dos casos especiales descritos a continuación:

* **Primera ronda:** Se dan cuatro cartas a cada jugador. Sigue una ronda de apuestas, con los jugadores apostando por el que tenga la combinación más alta. Un jugador que tiene Primera, o algo mejor, debe anunciarla, diciendo algo como "¡La tengo!" que significa "¡Tengo al menos una Primera!". Si nadie ha anunciado una Primera o algo mejor, todos pueden participar de la ronda de apuestas; de otra manera, sólo aquellos jugadores que la tienen pueden apostar. Estas restricciones se pueden hacer cumplir, debido a que al final de cada ronda de apuestas se muestran las cartas, y al menos la mano ganadora debe mostrar bastantes cartas para dejar en claro la clase y el valor. Aún un ganador por no presentarse la Primera o algo mejor debe hacerlo.

Sin embargo, suponemos que un jugador que tiene una Primera baja podría en principio ocultarla yéndose en todas las apuestas; aunque probablemente se considere una rotura técnica de las reglas, no hay modo de que los otros jugadores puedan detectarla (excepto que se fuerce a todos a mostrar sus cartas), así que la permitimos. Las restricciones que no se pueden hacer cumplir son inapropiadas en un juego de apuestas. Si solo un jugador anuncia una Primera o algo mejor, nadie puede poner sus apuestas; el jugador que ha anunciado merece una compensación por su obligación a mostrar sus cartas, que todos los otros jugadores deben pagar. El valor de esta compensación debe decidirse antes de comenzar el juego, para prevenir disputas. Sugerimos una ficha. A un jugador que tiene Flux, más alto que una Primera, se le permite decirlo así en su anuncio; no pensamos que sea estratégicamente conveniente, pero se permite. Cuando se juega Primera, también se permite ocultar el Flux mintiendo y diciendo que se tiene Primera; y lo mismo para Cuatro del mismo valor, en caso que se permita esa mano. Una declaración simple de "¡La tengo!" también lo certifica, y es más fácil de entender; pocos jugadores realmente quieren dar información mientras se apuesta. Se prohíbe declarar un Flux o una Primera teniendo una combinación más baja; creemos que sólo el ganador del pozo se arriesga a ser atrapado.

* **Segunda ronda:** Una vez que ha finalizado la primera ronda, cada jugador pone sus cuatro cartas a un costado. Se reparten otras cuatro cartas a cada jugador, y comienza una segunda ronda de apuestas, siguiendo las mismas reglas anteriores. Al final de esta ronda, cada jugador tiene una pila pequeña de ocho cartas.

* **Tercera ronda:** Se reparte una sola carta a cada uno. Aquí los jugadores apuestan basados en el valor de cada carta. Así el orden es 7-6-As-5-4-3-2-Figuras.

* **Cuarta ronda:** Ahora cada jugador tiene nueve cartas en la mano. Cada jugador selecciona

sus mejores cuatro cartas, y apuesta de acuerdo a las reglas dadas antes. Las reglas también dicen que en la cuarta ronda, el punto más alto es la combinación llamada Cincuenta y Cinco. Se ha decidido que la mejor interpretación de esta regla es que no se acepte un Flux en la cuarta ronda, contando solo como un Punto hecho con sus tres mejores cartas. Esto es posible, debido a que la probabilidad de tener cuatro cartas del mismo palo entre nueve cartas no es baja. (También podemos pensar otras dos interpretaciones alternativas, también compatibles con la breve descripción del juego que hemos leído: el Flux cuenta, y vence a Primera, pero lo vence un 55, en lugar de su orden más alto usual. O, los jugadores seleccionan sus mejores dos o tres escaleras, y apuestan basados en sus valores; los Flux y las Primeras se ignoran, por ser fácil tenerlos en nueve cartas).

Hay una combinación especial, la Pechigonga, compuesta por una secuencia de nueve cartas, esto es, As-2-3-4-etc.; los jugadores deben predeterminedar un premio jugoso para esta mano afortunada muy inusual. Sugerimos que cada oponente deba pagar 25 fichas.

Rentoy - Juegos del Renacimiento

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 2

Reglamento reconstruido

1. **Introducción**

Data de 1598 y sobre todo del siglo XVII. Las reglas de 1737 fueron completadas y cotejadas con la ayuda de un juego modelo de 1704 y sus juegos modernos descendientes.

2. **Tipo de baraja y cantidad de jugadores**

Este juego se juega con un número par de jugadores en dos equipos; las cantidades más comunes son cuatro y seis, pero la literatura también menciona juegos con dos y ocho jugadores. Se usa la baraja estándar de 40 cartas.

3. **Objetivo**

El objetivo es que uno de los equipos gane al llegar a doce puntos.

4. Desarrollo del juego

Al comienzo de cada ronda del juego, los jugadores reciben tres cartas, y una última carta que se da vuelta. El palo de esta carta es el triunfo; todas las cartas de este palo son las más altas en el juego, y son las que tienen el poder de capturar una carta que no es del mismo palo. El orden de las cartas en el palo de triunfo son, de la más grande a la más baja:

Orden de las
cartas de triunfo

Dos

Rey

Caballo

Sota

As

Siete

Seis

Cinco

Cuatro

Tres

En los otros palos, el orden es el mismo, excepto que el Dos es la carta más baja en lugar de la más alta.

La primera carta que comienza la baza define el palo de la baza, y solamente las cartas de este palo o de triunfo pueden ganar.

Si la primera carta que comienza la baza es un triunfo, todos deben jugar triunfos (si los tienen); esto se llama **arrastre**. Este es el único caso donde hay obligación de seguir el palo (mientras este hecho se conoce de las variantes modernas, es compatible con los datos antiguos). En una de las variantes modernas de Rentoy, jugada en la región española de Ávila, el arrastre no solo fuerza a los jugadores a jugar triunfos, sino que también los obliga a poner una carta más alta que todas las cartas previamente jugadas en la baza, si la tienen; esta es una reminiscencia de algunos juegos de Tarot.

Cualquier equipo que gane al menos dos de las tres bazas, tiene un punto, que es el valor base de la mano; y el juego se juega a doce puntos.

Sin embargo, el valor de la mano puede aumentarse; el primer jugador que hace una apuesta, eleva el valor de la mano a tres puntos. El equipo contrario puede aceptar, aumentar la apuesta

o irse. Si un equipo acepta, tienen derecho a aumentar la apuesta otra vez más tarde. Es conceptualmente similar a las reglas para el dado doblador del Backgammon. Los valores sucesivos que la mano puede tomar son 1 punto (el valor base), 3 puntos (primera apuesta), 6 puntos (segunda apuesta), y 12 puntos (el juego entero en una mano única).

Por ejemplo:
Supongamos que el Equipo A ya tiene 4 puntos, y el Equipo B tiene 5. Se dan las cartas, y comienza una nueva mano, con el valor base de 1 punto. Supongamos que el Equipo A aumenta el valor a 3 puntos, y el Equipo B responde aceptando y elevándolo a 6 puntos. Los resultados posibles son:

A puede irse, y en ese caso el puntaje es: A=4, B=8;
A puede aceptar la apuesta, y en ese caso el puntaje final sería 10 - 5 ó 4 - 11, dependiendo de quién gane dos bazas;
A puede responder (en ese momento o después) que eleva la apuesta a 9 puntos. Si B rehúsa esta apuesta, el puntaje es 10 - 5. Si B acepta, se terminan de jugar las bazas y el que gana dos de ellas gana el juego de Rentoy entero, porque 9 + 4 y 9 + 5 pasan de 12 puntos. No tendría sentido que el Equipo B respondiera elevando la apuesta a 12 puntos, porque los 9 puntos son suficientes para que ganen ambos equipos; la única razón para hacerlo sería esperar que el Equipo A estuviera distraído.

Rentoy - Juegos del Renacimiento - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 2

5.

Variantes

Las variantes más comunes de Rentoy consisten en agregar algunas cartas extras al palo de triunfos. Por ejemplo, en el juego modelo de 1704, la Sota de Oros es el triunfo más alto, ubicada arriba del dos de triunfo. En las variantes modernas del juego, es común ver un gran número de cartas altas especiales: en el Envite Canario, estas son el Tres de Bastos, el Caballo de Bastos, y la Sota de Oros; obsérvese que dos comodines tradicionales están presentes aquí.

En la misma variante canaria, el triunfo más alto goza de la ventaja de que el jugador que lo

tiene no necesariamente lo debe jugar en un arrastre; esto puede ser muy ventajoso, por ejemplo si uno de los compañeros de equipo ya ha ganado la baza con un triunfo más bajo.

6.

Protocolos

¿Qué sucede con las apuestas, correspondencias e idas al mazo cuando los compañeros de equipo no están de acuerdo? ¿Cuál es el orden apropiado para hablar? ¿Cuánta "comunicación" se permite? Las respuestas más probables a estas preguntas son las siguientes:

Comunicación:

La comunicación se permite en forma de charla (rara vez verdadera) o por señas estandarizadas. Hay una seña para cada carta alta, y los jugadores tratan de pasarlas sin que los vean los del equipo contrario. Las primeras fuentes dicen claramente que es esencial para el juego de Rentoy hacer señas de esta forma; algunas de estas señas primeras se recuperaron. Sin embargo, decidimos que la autenticidad en la estructura del juego es mejor usando un sistema completo de señas, aún si no son idénticas a las de las fuentes antiguas. Algunos sistemas se pueden encontrar en los descendientes modernos del juego de Rentoy, y aquí proponemos el sistema usado en el juego canario llamado Envite.

Es habitual que estas señas se pasen solo a uno de los jugadores, un líder informal del equipo. Es conveniente elegir al jugador "más joven" del equipo.

Lista de señas:

- * Tres de Bastos: elevar la nariz, bajar las cejas.
- * Caballo de Bastos: doblar la boca a un lado, sin abrirla, como si se contrajera un cachete.
- * Sota de Oros: guiñar un ojo.
- * Dos de triunfo: mostrar la punta de la lengua. Este gesto curioso está en las fuentes antiguas.
- * Rey de triunfo: elevar las cejas.
- * Un solo triunfo bajo en la mano: elevar un dedo.
- * Dos triunfos bajos en la mano: deslizar la punta del pulgar sobre las puntas de los dos dedos siguientes de la mano.
- * Tres triunfos: llenar de aire los cachetes.
- * Cartas malas: cerrar ambos ojos.
- * La carta más baja del palo de triunfo: elevar los hombros.

Protocolos

de

orden:

Para hacer una apuesta, es necesario tener el turno de juego; la apuesta se puede hacer antes o mientras se juega la carta. Cualquier jugador del equipo contrario puede hablar, pero se

recomienda que hable el jugador que ha recibido las señas. La respuesta puede ser irse al mazo, aceptar la apuesta o elevarla - obsérvese que cuando se responde, un jugador (pero no un equipo) puede elevarla fuera de turno. En caso de que compañeros de equipo no estén de acuerdo, cuenta la primera persona que habló.

Rentoy - Juegos del Renacimiento - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 2

5. **Variantes**

Las variantes más comunes de Rentoy consisten en agregar algunas cartas extras al palo de triunfos. Por ejemplo, en el juego modelo de 1704, la Sota de Oros es el triunfo más alto, ubicada arriba del dos de triunfo. En las variantes modernas del juego, es común ver un gran número de cartas altas especiales: en el Envite Canario, estas son el Tres de Bastos, el Caballo de Bastos, y la Sota de Oros; obsérvese que dos comodines tradicionales están presentes aquí.

En la misma variante canaria, el triunfo más alto goza de la ventaja de que el jugador que lo tiene no necesariamente lo debe jugar en un arrastre; esto puede ser muy ventajoso, por ejemplo si uno de los compañeros de equipo ya ha ganado la baza con un triunfo más bajo.

6. **Protocolos**

¿Qué sucede con las apuestas, correspondencias e idas al mazo cuando los compañeros de equipo no están de acuerdo? ¿Cuál es el orden apropiado para hablar? ¿Cuánta "comunicación" se permite? Las respuestas más probables a estas preguntas son las siguientes:

Comunicación:

La comunicación se permite en forma de charla (rara vez verdadera) o por señas estandarizadas. Hay una seña para cada carta alta, y los jugadores tratan de pasarlas sin que los vean los del equipo contrario. Las primeras fuentes dicen claramente que es esencial para el juego de Rentoy hacer señas de esta forma; algunas de estas señas primeras se recuperaron. Sin embargo, decidimos que la autenticidad en la estructura del juego es mejor usando un sistema completo de señas, aún si no son idénticas a las de las fuentes antiguas.

Algunos sistemas se pueden encontrar en los descendientes modernos del juego de Rentoy, y aquí proponemos el sistema usado en el juego canario llamado Envite.

Es habitual que estas señas se pasen solo a uno de los jugadores, un líder informal del equipo. Es conveniente elegir al jugador "más joven" del equipo.

Lista de señas:

- * Tres de Bastos: elevar la nariz, bajar las cejas.
- * Caballo de Bastos: doblar la boca a un lado, sin abrirla, como si se contrajera un cachete.
- * Sota de Oros: guiñar un ojo.
- * Dos de triunfo: mostrar la punta de la lengua. Este gesto curioso está en las fuentes antiguas.
- * Rey de triunfo: elevar las cejas.
- * Un solo triunfo bajo en la mano: elevar un dedo.
- * Dos triunfos bajos en la mano: deslizar la punta del pulgar sobre las puntas de los dos dedos siguientes de la mano.
- * Tres triunfos: llenar de aire los cachetes.
- * Cartas malas: cerrar ambos ojos.
- * La carta más baja del palo de triunfo: elevar los hombros.

Protocolos de orden:

Para hacer una apuesta, es necesario tener el turno de juego; la apuesta se puede hacer antes o mientras se juega la carta. Cualquier jugador del equipo contrario puede hablar, pero se recomienda que hable el jugador que ha recibido las señas. La respuesta puede ser irse al mazo, aceptar la apuesta o elevarla - obsérvese que cuando se responde, un jugador (pero no un equipo) puede elevarla fuera de turno. En caso de que compañeros de equipo no estén de acuerdo, cuenta la primera persona que habló.

Bibliografía - Juegos Romanos de Pelota

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 3

1. El Satiricón del Árbitro Petronio.
2. Los Epigramas de Marcial.
3. Ed Champlain "El juego de la pelota de vidrio", un artículo del Diario Alemán ZPE
4. "Museria Latina" de Courtney, p321-323

5. J.P.V.D. Balsdon "Vida y Ocio en la Roma Antigua".
6. Justiniano, Ley Romana, Libro 17.1.16 menciona las canchas de pelota.
7. Las cartas de Plinio Libro 2 Cap.17 & Libro 5 Cap. 6.
8. Martin S. Smith, Cena Trimalchionis, de Petronio, un análisis de la versión en latín.
9. H. A. Treble y K. M. King (1930), La vida de todos los días en Roma Antigua, Prensa de Oxford.
10. J. Carcopino (1940), La vida diaria en Roma Antigua, Prensa de la Universidad de Yale.
11. Adam, A. (1825). Antigüedades romanas. Londres, A. Applegath.
12. Johnston, H. W. (1903). La vida privada de los romanos. Chicago, Scott, Foresman y Co.
13. Séneca, Epigrama 56.

NOTA: Puede haber una variación considerable en las traducciones de las fuentes citadas en cuanto a los detalles relativos al juego de pelota. Recomendamos leer las versiones originales en latín.

Bibliografía - Juegos Romanos de Pelota - Pág. 2

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 3

El Satiricón de Petronio

El siguiente pasaje se extrajo del Capítulo 5, traducción de Graciela Korolik:



Al menos el tercer día había llegado con su perspectiva de una comida gratis y quizás nuestra última comida en esta tierra. Pero ya nuestros pobres cuerpos estaban tan magullados y deteriorados que escapar, aún si nos costaba una comida, parecía preferible en lugar de permanecer donde estábamos. Mientras estábamos melancólicamente preguntándonos cómo podríamos evitar la orgía esperada para nosotros con Quartilla, uno de los esclavos de Agamenón vino y disipó nuestra desesperación. "¿Qué están comiendo?" preguntó. "¿Han olvidado dónde van a ir esta noche? Trimalchio les da la comida. Él es un verdadero lujo. Tiene un gran reloj en su comedor y un corneta uniformado que sopla un cuerno cada hora así el viejo no olvidará cuán rápido corre su tiempo." No es necesario decir que olvidamos nuestros problemas rápido cuando oímos esto. Nos metimos en nuestras mejores ropas, y cuando Giton se ofreció muy suavemente a actuar como nuestro sirviente, le dijimos que nos acompañara a los baños.

Allí vagamos primero sin desvestimos. O mejor dicho bromeábamos, mezclándonos con varios grupos de bañistas en sus juegos. De repente avistamos a un hombre viejo y calvo con una camiseta larga y roja, jugando a la pelota con un montón de muchachos esclavos de pelo enrulado. No era a los muchachos a los que miraban nuestros ojos... sino al viejo. Ahí parado, ataviado con camiseta y sandalias, nada más, haciendo rebotar una gran pelota verde del color de un puerro. Cuando se le caía una pelota, además, nunca se molestaba en inclinarse para buscarla, sino que simplemente agarraba otra de un esclavo que permanecía al lado de él con un enorme saco lanzando pelotas nuevas a los jugadores. Esto chocaba bastante, pero el verdadero refinamiento era dos eunucos parados al lado del círculo, uno asiendo un orinal de plata sólida, el otro contando las pelotas. Sin embargo no estaba anotando los puntos del jugador, sino solamente contando cualquier pelota que se caía al piso. Mientras estábamos abstraídos mirando como tontos a estos elegantes gimnastas, Menelao vino precipitadamente. "¡Es él!" susurró, "ése es el tipo que nos da la comida. Lo que están viendo ahora es sólo el preludio del show." Estas palabras apenas salieron cuando Trimalchio dio un gran chasquido con sus dedos. El eunuco vino con el orinal, Trimalchio vació su vejiga y continuó alegremente con su juego. Cuando termino, pidió agua, delicadamente metió las puntas de sus dedos y secó sus manos en el largo cabello de un esclavo.



Se ha omitido una frase levemente inapropiada (para el mundo moderno) sin afectar el contenido. El tono de este pasaje es satírico. El estado que ellos contaban las pelotas que caían al piso en lugar de los puntos de los jugadores puede ser un comentario humorístico de cuán mal jugador era Trimalchio, pero una lectura cuidadosa del latín original sugiere que esta era una "innovación" en el puntaje del juego. Era una práctica común, hasta ese entonces, que un jugador ganara un punto cuando atrapaba una pelota. Sin embargo, dando el puntaje a una caída, no cambia de ningún modo la naturaleza del juego y parecería proveer más motivación de parte del tirador. El puntaje de este modo también tiene más similitud al del handball.

El pasaje da a entender que el jugador que tenía la pelota, en este caso Trimalchio, la hacía rebotar, y debe suponerse que hiciera rebotar la pelota para los otros jugadores. Balsdon, que usó la misma traducción de Arrowsmith, parece ignorar este hecho. No todas las traducciones usan el término "rebotar", pero las traducciones de Arrowsmith son ejemplares.

Lo que sigue es el latín original, en el que el lector puede notar que no se refiere al juego como trigon o a los jugadores como trigonalis. Ni se refiere a la pelota como una trigon, y dos veces se refiere al círculo alrededor del cual jugaban.



Venerat iam tertius dies, id est expectatio liberae cenae, sed tot vulneribus confossis fuga magis placebat quam quies. itaque cum maesti deliberarem quonam genere praesentem evitarem procellam, unus servus Agamemnon interpellavit trepidantes et 'quid? vos' inquit 'nescitis, hodie apud quem fiat? Trimalchio, lautissimus homo horologium in triclinio et bucinatorem habet subornatum, ut subinde sciat quantum de vita perdidit.' amicimur ergo diligenter obliti omnium malorum, et Gitona libentissime servile officium tuentem [usque hoc] iubemus in balneum sequi. nos interim vestiti errare coepimus, immo iocari magis et circulis ludentium accedere, cum subito videmus senem calvum, tunica vestitum russea, inter pueros capillatos ludentium pila. nec tam pueri nos, quamquam erat operae pretium, ad spectaculum duxerant, quam ipse pater familiae, qui soleatus pila prasina exercebatur. nec amplius eam repetebat quae terram contigerat, sed follem plenum habebat servus sufficebatque ludentibus. notavimus etiam res novas. nam duo spadones in diversa parte circuli stabant, quorum alter matellam tenebat argenteam, alter numerabat pilas, non quidem eas quae inter manus lusu expellente vibrabant, sed eas quae in terram decidebant. cum has ergo miraremur lautitias, accurrit Menelaus et 'hic est' inquit 'apud quem cubitum ponitis, et quidem iam principium cenae videtis.' etiamnum loquebatur Menelaus, cum Trimalchio digitos concrepuit, ad quod signum matellam spado ludenti subiecit. exonerata ille vesica aquam poposcit ad manus, digitosque paululum adpersos in capite pueri tersit.

Bibliografía - Juegos Romanos de Pelota - Pág. 3

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 3 de 3

Los Epigramas de Marcial

Considérese este curioso fragmento de Marcial, el poeta (Libro 12, No. 82) :

Para escapar Menogenes a los baños, frío o calor, es bastante imposible, aunque trates todos los trucos para hacerlo. Él atrapará tu pelota acalorada con manos ansiosas, y puede colocarte bajo la obligación de tener que pararla varias veces. Él levantará la pelota, cuando se caiga, fuera del polvo, y te la traerá, aún cuando él pudo haberse sólo bañado y tener sus zapatillas puestas.

Aquí está en Latín original:

Effugere in thermis circa balnea non est

Menogēnen, omni tu licet arte velis.
Captabit tepidum dextra laevaue trigonem,
Inputet acceptas ut tibi saepe pilas
Colliget et referet laxum de pulvere follem,
Et si iam lotus, iam soleatus erit.

DISCUSIÓN:

Este epigrama claramente se refiere a Trigon, pero parecería sugerir que un jugador podría "acompañar" y ayudar a atrapar una pelota para el jugador que permanece atrás. No está claro si esto implica que había más de tres jugadores, o si pudiesen ser tres "equipos".

Este epigrama también se refiere a la pelota follis del tamaño de una de fútbol que se usaba como pelota de fútbol o para jugar a atraparla.

Aquí hay algunos otros segmentos descriptivos :

Del Libro 14, No. 45, "UNA PAGANICA, O PELOTA RELLENA CON PLUMAS"

* Esta pelota, rellena con plumas, difícil de manejar, no es tan blanda como la vejiga, ni tan dura como una pelota ordinaria.

Del Libro 14, No. 47, "LA PELOTA DE FÚTBOL HECHA CON VEJIGA"

* Refiérence a una distancia, jovencitos; la edad tierna me favorece; con la vejiga sólo les conviene a los muchachos y a los viejos jugar.

Del Libro 14, No. 46, "LA PELOTA PARA JUGAR TRIGON, O EL JUEGO DE LAS TRES ESQUINAS"

* Si sos bastante hábil para golpearme con rápidos toques con la mano izquierda, soy tuyo. No sos suficientemente diestro, así que payaso, regresa la pelota.

Del Libro 14, No. 48, "LA HARPASTA, O PELOTA PEQUEÑA DE MANO"

* Este joven ágil atrapa en medio del polvo de Antaeus, (si bien frecuentemente) estira su cuello con vanos esfuerzos.

DISCUSIÓN:



Aquí hemos definido cuatro tipos diferentes de pelotas. La paganica es la pelota de medicina vista en la imagen de las Chicas en Bikini. La trigon es probablemente una pelota dura como la de baseball que no rebota. La pelota hecha de vejiga es una pelota de fútbol que podría ser pateada o tirada. La harpasta, o pelota pequeña de mano, es una pelota que rebota y es probablemente la más usada para jugar handball y Pelota Romana, así como el juego harpasta. Es pequeña en virtud de no ser tan grande como la de fútbol, y es probable que sea la vista en la imagen de los jugadores de pelota.

De interés nuevo aquí es la mención de que la harpasta se usaba en la palaestra, y que la juventud se esforzaría en atraparla. Ya que la harpasta no es la trigon, y la pelota no se atrapa en el handball, esta es la descripción de la Pelota Romana o de harpasta. El juego de harpasta, sin embargo, no parece requerir una pelota que rebote, y esto puede sugerir que la harpasta no es la misma que la pelota pequeña de mano.

Curiosidades de Grecia y de Roma - Juegos Romanos de Pelota

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 9

1.Romanos jugando

Este fresco muestra a varios jóvenes jugando con una pelota. Es de una tumba subterránea de Roma, del siglo I d.C. El que usa sólo la túnica debe ser el que arroja la pelota pero es difícil asegurarlo. Están descalzos como los atletas, pero no es seguro lo que el juego de pelota de esta imagen en realidad representa, excepto que no parece ser el Trigon.

Curiosidades de Grecia y de Roma - Juegos Romanos de Pelota - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 9

2.Chicas en bikini



Este fresco aparentemente anacrónico muestra a chicas romanas haciendo ejercicio en bikini. En la porción de arriba, la chica de la izquierda está atrapando lo que parece ser un balón, pero en realidad es una pelota medicinal de forma oblonga, llamada paganica.

Eran usadas comúnmente en Roma. La otra joven está haciendo ejercicio con pesas. Nótese que ella tiene los deltoides característicos de una levantadora de pesas - indicando que esto no es sólo una impresión artística. La porción mostrada abajo es más interesante aún, debido a que muestra a dos chicas jugando a atrapar una pelota. Nótese que tiene el tamaño de una pelota de softball, en manos de las chicas romanas.

Véase La Pelota Ideal Romana para encontrar los detalles de la pelota con la que están jugando, que es la harpastum o la pequeña follis. Este fresco viene de la Piazza Armesina de Sicilia, y data de la primera mitad del siglo IV d.C.

Curiosidades de Grecia y de Roma - Juegos Romanos de Pelota - Pág. 3

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 3 de 9

3.Futbol griego

Este relieve en mármol del Museo Nacional de Arqueología de Atenas muestra a un atleta griego haciendo equilibrio con una pelota en su muslo, presuntamente demostrándole una técnica de entrenamiento al muchacho. La pelota es claramente una follis, una pelota inflada, no una paganica flexible como en la primera parte de la imagen de las Chicas en Bikini. Los griegos seguramente jugaban una forma de fútbol, ya que el juego era popular en las calles de Roma (Ref. Cicerón), pero los griegos no nos dejaron ninguna descripción. El muchacho parece estar rebotando una pelota, pero puede estar llevándola, o haciendo algo con la tela.



Los romanos tenían libros de reglas para muchos de sus juegos de pelota, pero no perdura ninguna copia. Las reglas exactas para la mayoría de estos juegos no son conocidas y solo pueden ser inferidas. Tenían varios tipos diferentes de pelotas para sus juegos – pelotas duras, pelotas blandas, pelotas que rebotan, pelotas grandes y pelotas pequeñas. En efecto, al menos se pueden identificar seis distintos tipos de pelotas:

1. La Trigon

2. La Follis o Pila
3. La Follis Pugillatorius o Follis pequeña
4. La Pila Paganica
5. La Harpastum
6. Pelotas de lana

Los dos tipos de follis rebotaban seguro. La paganica y la harpastum no. Las pelotas hechas de lana habrían rebotado poco. La Trigon presumiblemente no rebotaba, pero la follis pudo haberse usado ocasionalmente en lugar de la trigon. Pero, ¿cómo pudieron hacer los romanos una pelota que rebotara? Hay al menos tres formas buenas que los artesanos de Roma pudieron haberla hecho :

1. Con vejigas de cerdo infladas y envueltas apretadas en cuero, piel de cerdo o gamuza.
2. Con cuerda de tripa (tendón de animal) enrollada en una pelota (muy similar a una pelota de goma) y envuelta en cuero o gamuza.
3. Esponjas cortadas envueltas con tela y cuerdas.

Las dos primeras probablemente rebotarían bien, dependiendo de la calidad de los materiales y la fabricación, pero la tercera probablemente no rebotaría bien. Algunas personas en Turquía aún hacen pelotas de fútbol caseras de esta forma. Envuelven las esponjas con cuerdas para primero definir una esfera, y luego la envuelven con tela para protegerla.

El otro tipo de pelota hecha por los romanos, la paganica, era grande y flexible, y se rellenaba con plumas. Las paganicas se usaban como pelotas medicinales. Véase la oblonga en la imagen de las chicas en bikini.



Curiosidades de Grecia y de Roma - Juegos Romanos de Pelota - Pág. 4

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 4 de 9

4.Baseball griego

Esta imagen muestra a dos griegos probablemente con algún tipo de metal. El sujeto de la izquierda parece estar oscilando un bate que puede ser un fuelle trabajado con una tira de cuero. El objeto sujetado por el otro sujeto se parece bastante a una pelota, pero quizás sea una pelota de arcilla o un trozo de metal casi derretido. Este motivo de cerámica se encontró en Corinto.



[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 5 de 9

5.Cricket griego

Este jarrón griego muestra a dos muchachos jugando un juego que se parece al cricket, sin bate. El muchacho de la izquierda está por tirar una pelota y el muchacho de la derecha se prepara para atraparla si falla al objeto, un portillo. Este era un juego de chicos, pero las reglas no se conocen. Este juego se ha llamado ephedrismos, y a veces se refiere al mismo juego mostrado en la imagen siguiente. El jarrón es del Museo Metropolitano de Arte de



[Indice General](#) | [Volver](#)

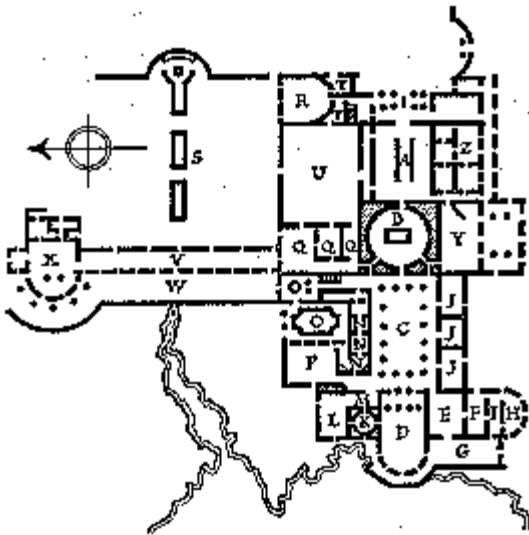
Página 6 de 9

6.Hockey griego

En el relieve de mármol están los atletas griegos jugando hockey sobre césped, un juego que más tarde se desvió al Lacrosse (juego originalmente practicado por los indios de Norteamérica, que se juega con una raqueta de mango largo), y que había venido originariamente de Egipto. Este relieve es del Museo Nacional de Atenas.

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 7 de 9



7. La casa de Plinio

Este es un plano reconstruido tomado del modelo de Clifford Pember del museo Ashmolean de Oxford. La habitación P está señalada como una cancha de pelota. Las cartas de Plinio, sin embargo, incluyen una descripción de una cancha de pelota dentro de la distribución de su villa - "bastante grande para varios grupos de jugadores" y "expuesta al poniente." Esta reconstrucción, sin embargo, es inexacta, ya que muestra sólo una pequeña cancha de pelota encerrada entre cuatro paredes. La cancha de pelota rodeaba toda el área de afuera, alrededor del baño (O) y debe haber tenido una pared larga a lo largo del perímetro este.

Curiosidades de Grecia y de Roma - Juegos Romanos de Pelota - Pág. 8

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 8 de 9

8. Atrapar al joven

Este jarrón griego restaurado muestra a muchachos jugando un juego de pelota en el que un jugador monta sobre la espalda de otro. El muchacho de la izquierda está por tirar una pelota y el muchacho de arriba a la derecha se prepara para atraparla. Este juego particular era común entre los chicos, pero cómo eran las reglas, si había en efecto alguna, no se sabe con certeza. Este juego lo jugaban las chicas también, y C. Robert en 1879 dijo que este juego se jugaba aún en lugares al norte de Grecia. Este jarrón es del Museo Nacional de Atenas.



Curiosidades de Grecia y de Roma - Juegos Romanos de Pelota - Pág. 9

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 9 de 9

9. Phaininda

Este relieve griego muestra a atletas jugando un juego de pelota que parece ser Phaininda. El atleta de la izquierda está por lanzar una pelota, y en la imagen completa parecería que los jugadores están alineados y preparados para atrapar o golpear la pelota. Véase Harpastum para saber más sobre este juego. Este relieve en mármol es del Museo Nacional de Atenas.



Expulsim Ludere - Juegos Romanos de Pelota

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1



El Handball (expulsim ludere) era extremadamente popular entre los romanos. Usaban un muro, jugando lo que se conoce hoy en día como el handball de un muro. Las canchas de Handball existían en los baños y en las villas privadas, pero casi cualquier muro servía para este propósito. Indudablemente los chicos y los muchachos jugaban este juego en las calles.

Aunque las reglas con las que los romanos jugaban no se registraron, no hay en verdad mucho margen de variación. Es muy probable que jugaran hasta un puntaje de 21. Se supone que las dimensiones de la cancha serían casi iguales a las de las canchas modernas. La pelota era más grande que la usada actualmente, y probablemente no rebotara, pero las dimensiones de la cancha no sufrían mucha reducción como resultado. Sin embargo ninguna marca indicando las dimensiones exactas ha perdurado con los años.

Las canchas de pelota (sphaerista) servían para múltiples propósitos, y el handball definitivamente era uno de ellos. No es tan seguro que hayan usado los campos de juego (palaestra) para el handball. En el diagrama a la derecha, de los baños del Herculaneum, el área denominada palaestra servía para el propósito de una sphaerista; tenía una cancha dura y era muy pequeña para juegos como el harpastum. La palaestra generalmente tenía, o se definía con muros que la rodeaban, pero el campo en sí mismo era de tierra, y a menos que fuera muy compacto, habría sido una superficie pobre para el handball.

El juego de racketball es casi inverosímil. Aunque se sugiere en la literatura que los romanos tenían una raqueta para alguna clase de juego de tenis, no se encontraron evidencias de esto. Sin embargo tenían una especie de guante duro para una versión de este juego. Las pelotas de cuero hechas a mano, más grandes y más pesadas, probablemente no soportarían el maltrato de un juego del estilo del racketball.

Alexander Adam provee esta traducción de Lucano y Pison:

"Aquellos que jugaban con una pelota ludere raptim, vel pilam revocare cadentem, cuando la hacían rebotar en el piso."


Y también este pasaje de Platón:

"Si una pequeña pila la manejaban con la mano, armados con una especie de manopla; entonces se llamaba follis pugillatorius."

Harpastum - Juegos Romanos de Pelota

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Harpastum era conocido como el Juego de la Pelota Pequeña. La pelota era  "pequeña" en virtud de que no era tan grande como la follis, la paganica, o la pelota para fútbol. Esta era una pelota dura probablemente del tamaño y la solidez de una pelota de softball.

Este juego era aparentemente una versión romanizada de un juego griego llamado phaininda. Involucraba considerable velocidad, agilidad, y esfuerzo físico. Debe haberse jugado en tierra o en césped, no en una cancha, ya que los jugadores frecuentemente terminaban en el piso. Una vez en Grecia, un espectador se quebró una pierna cuando lo agarraron en el medio del juego.

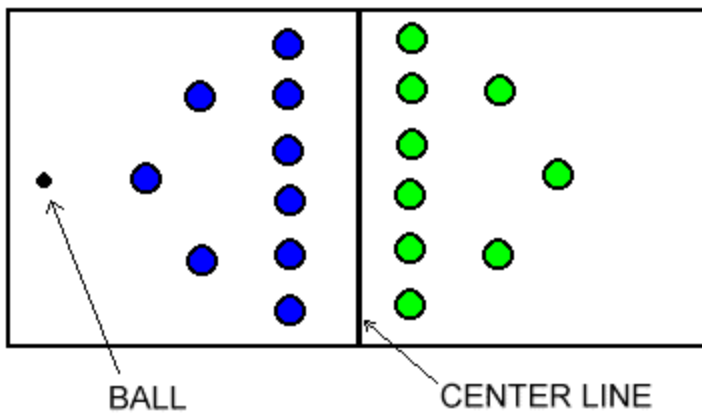
Sabemos poco de las reglas exactas del juego, pero parece guardar un parecido notable con el Fútbol Americano y el Rugby. Harpastum era un juego por equipos que probablemente tenía un número variable de jugadores. Se jugaba sobre un campo rectangular demarcado, presuntamente de casi el tamaño de un campo de hockey.

Ateneo escribió lo siguiente:

Harpastum, que solía llamarse Phaininda, es el juego que más me gusta. Grandes son el esfuerzo y la fatiga que acompañan a las contiendas de las jugadas, y la violenta torcedura y viraje del cuello. De aquí que Antífanos diga, "¡Maldición!, qué dolor que tengo en el cuello". Él describe el juego de esta manera: "Agarró la pelota y se la pasó a un compañero de equipo mientras esquivaba a otro y reía. La puso fuera del camino de otro. A otro compañero lo puso a sus pies. Todo el tiempo el público repetía "Fuera de la cancha", "Demasiado larga", "A la derecha de él", "Sobre su cabeza", "En el piso", "En el aire", "Demasiado corta", "Pásala de

BLUE TEAM

GREEN TEAM



nuevo al scrum (1)".

(1) línea cerrada de los delanteros de los equipos que se enfrentan

Galeno, en "Un Ejercicio con la Pelota Pequeña", describe al harpastum como un juego mejor que la

lucha o que el correr porque ejercita todas las partes del cuerpo, toma poco tiempo, y no cuesta nada. También lo consideraba provechoso entrenar con estrategias, y decía que podía jugarse con distintos grados de tenacidad.

Aquí está una traducción de Alexander Adam de un pasaje de Isidoro.

Ludere expulsim, vel pilam geminare volansem - Cuando se arrebataban la pelota, y la tiraban al aire, no la dejaban caer al piso.

La impresión general de estas descripciones es de un juego bastante similar al rugby. Descripciones adicionales sugieren que una línea se trazaba en la tierra, y que los equipos intentarían tener la pelota de su lado de la línea y evitar que los oponentes llegasen a ella.

Esto se parece bastante a una forma "invertida" de fútbol. Si los oponentes tenían la pelota de su lado de la línea, el objetivo parecería ser agarrarla y "pasarla" a otro jugador, o de algún modo recuperarla sobre la línea.

De estas descripciones, el diagrama de la derecha muestra una posición típica de inicio. Quizás hubiera de 5 a 12 jugadores de cada lado de la línea, en un campo de casi el tamaño de un campo de fútbol. El equipo que ganaba a cara o cruz de una moneda (se ha mencionado en este contexto un dado o tali) comenzaría con la pelota situada en su lado de la línea. El equipo contrario trataría de robarla y recuperarla para su lado. Presumiblemente, sólo la persona que tenía la pelota podía ser "agarrada", que es porque el jugador de atrás la pasaba mientras evitaba a un oponente - estaba en peligro de ser "tacleado". El puntaje podría lograrse golpeando la pelota contra el suelo del propio territorio (?), que puede ser porque la pelota no debía caer al piso. Las otras características del juego, tales como jugadores o pelotas fuera de la cancha, podría esperarse que fuesen similares a las reglas modernas del fútbol o fútbol americano.

La pelota ideal - Juegos Romanos de Pelota

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1



El dibujo de la pelota que se muestra en la imagen de la derecha se basa en la pintura del mosaico de las Chicas en Bikini de la página principal. Incorpora los "cuatro colores" tan populares en las carreras de caballos y en la política romanas, azul, verde, rojo y blanco, además del amarillo. Las bandas blancas en la pintura del mosaico pueden representar las puntadas que sostienen cuatro secciones de cuero, aunque las uniones raras de las esquinas, que hacen que las secciones verde y amarillo sean más pequeñas que un cuarto, sugieren un diseño estético más que funcional.

Esta pelota con seguridad se envolvía con cuero, gamuza o cuero de cerdo. El centro puede haber sido de una vejiga inflada, una tripa de gato enrollada en una pelota, o una pelota de lana o plumas. Las primeras dos, por supuesto, rebotarían, y serían usadas para aquellos juegos que requerían que rebotaran, tales como *Expulsim Ludere* (handball) o la Pelota Romana.

El tamaño de la pelota parece ser de entre 10 cm y 16 cm, basados en la comparación con las alturas y tamaños de las manos de las mujeres. Los romanos eran mucho más pequeños que los europeos modernos, y por consiguiente, las pelotas parecen más grandes en sus manos que en las nuestras. Además, las técnicas romanas de elaboración de pelotas pueden haber tenido limitaciones de cuán pequeña podían hacer a una pelota, necesitando pelotas más grandes de lo que a ellos les hubiera gustado usar.

La tecnología moderna no tiene límites en adaptar el tamaño de una pelota o el grado de rebote, y por lo tanto podemos mejorar el diseño y también mejorar el juego. La estética de la apariencia de la pelota, sin embargo, no puede ser mejorada, y sería preservada.

Se pueden incorporar factores ergonómicos a la moderna pelota romana rediseñada. Una pelota más pequeña, del tamaño aproximado de una de baseball, es ideal para tirar muy fuerte. Una pelota más grande, casi del tamaño de una de softball, es mejor para atrapar. Un tamaño intermedio, casi el de una pequeña de softball, probablemente sería ideal. Otra buena razón para no hacer la pelota tan proporcionalmente grande para nosotros como era para los romanos es el hecho que los chicos encontrarían tal pelota grande menos manejable. Los adultos, sin embargo, pueden manejar la pelota más pequeña sin problemas.

Considerando estos factores, la pelota ideal romana para la versión moderna del juego debería ser de 10 u 11 cm de diámetro. Podría hacerse de la misma espuma de goma densa con la que se hacen las pelotas típicas de goma de hoy en día. Una versión profesional de esta pelota tendría una cubierta de cuero cosida en cuatro secciones como la original. Nuestra experiencia de juego, sin embargo, nos ha mostrado que las pelotas de baseball cubiertas de cuero con centro de goma no duran indefinidamente para ser golpeadas fuerte en el concreto - las cubiertas eventualmente se desgarran. Además, la versión no profesional simplemente sería de goma sólida con la superficie pintada.

Introducción - Juegos Romanos de Pelota

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El juego de pelota era muy popular entre los romanos, y frecuentemente empleaban sus ejercicios matutinos para jugar en los campos (palaestra) o canchas de pelota (sphaerista). Los romanos disfrutaban de una variedad de juegos de pelota, incluidos el Handball ([Expulsim Ludere](#)), [Trigon](#), [Fútbol](#), [Hockey](#), [Harpastum](#), [Phaininda](#), Episkyros, y con seguridad [Catch](#) y otros juegos que los chicos podían inventar, como Dodge Ball. Hemos teorizado sobre un juego adicional llamado [Pelota Romana](#) para compensar las deficiencias.

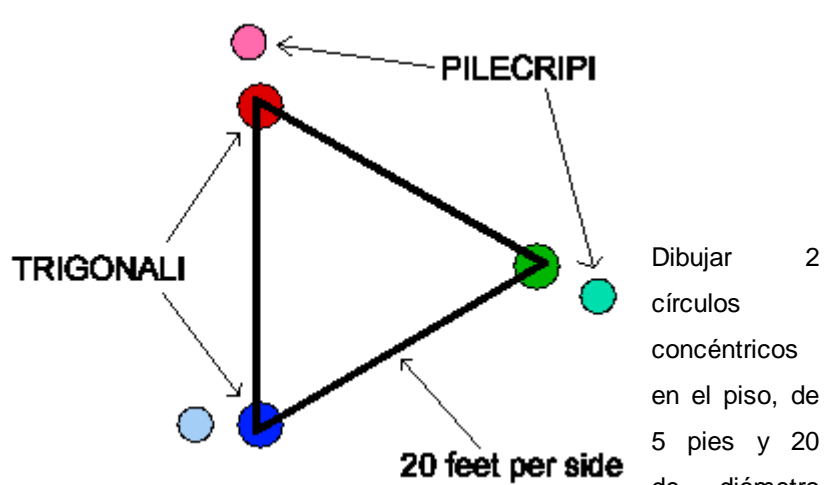
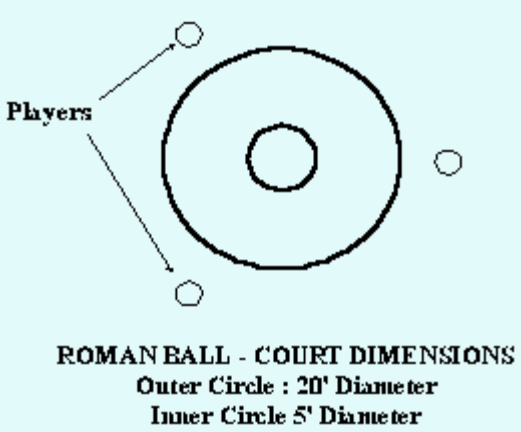
1. [La](#) [pelota](#) [romana](#)
2. [La](#) [pelota](#) [ideal](#)
3. [Trigon](#)
4. [Harpastum](#)
5. [Expulsim](#) [Ludere](#)
6. [Curiosidades](#)

Pelota Romana - Juegos Romanos de Pelota

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 7

Resumen



pies (1,5 y 6,1 metros) respectivamente. Los jugadores (3 ó más) pueden pararse o correr en cualquier lugar afuera del círculo más grande. La pelota debe rebotar en el círculo interior, la "zona de lanzamiento", y pasar más allá del círculo exterior. Si la pelota no es atrapada y cae al piso, el tirador gana un punto. El jugador que atrapa o logra devolver la pelota, es el primero en tirarla. El primer jugador que llega a 21 puntos gana el juego.

Trigon - Juegos Romanos de Pelota

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 3

1.Su historia

El juego de Trigon se jugaba con tres jugadores parados en las esquinas de un triángulo, y se jugaba con una pelota dura, también conocida como trigon. La impresión que dan las referencias es que la trigon no rebotaba, quizás fuera muy parecida a la de baseball o softball. La harpasta (pelota de mano que rebotaba) nunca se confundía con la trigon.

Las reglas del Trigon nunca han sido reconstruidas satisfactoriamente. El objeto del trigon era aparentemente tirarla a otro jugador de modo que él pudiera, o quizás no, atraparla. Hacer fintas representa una parte de este juego y dos pelotas podían haber estado en el juego simultáneamente.

Atrapar una pelota con la mano izquierda era signo de un jugador experimentado. Transferir la pelota de una mano a la otra parece haber sido parte de la acción, en este caso las fintas pudieron incorporarse a esta técnica junto con un cambio de juego en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario. Parece que ha sido considerado un juego hábil pegarle a una pelota en lugar de atraparla. Perder una atrapada era aparentemente un tanto para el oponente, según los epigramas de Marcial. Ser "golpeado" con una pelota (¿y no atraparla?) parece que fue parte del objeto. Ya que se usaron marcadores, existe la posibilidad de que se involucrara un puntaje muy complejo (esto es, las atrapadas con la mano izquierda pudieron

valer 2 puntos, golpear una pelota pudo valer 3 puntos). Trigon es probablemente el "juego de la pelota de vidrio", en referencia a un jugador famoso, Ursus, que era tan bueno que jugaba con una pelota de vidrio, y nunca la dejaba caer.

Alexander Adam provee una traducción de Platón:

- "...la persona que tenía la pelota parecía apuntar a uno, pero golpeaba a otro, ludere datatim, vel non sperato fugientem reddere gestu."

Aquí hay un pasaje descriptivo de Séneca, que estaba por casualidad viviendo cerca de los baños:

- "Estoy viviendo cerca de un baño: los sonidos se oyen por todos lados. Sólo imagínate toda clase de ruidos concebibles que pueden ofender al oído. Los hombres de músculos más firmes ejecutan sus ejercicios, y oscilan sus manos lentamente cargadas con plomo; oigo sus gemidos cuando se estiran, o el silbido de la respiración dificultosa cuando exhalan después de haberla contenido... Si un jugador de pelota comienza a jugar y cuenta sus tiros, todo se procesa por tiempo."

El juego al que Séneca se refiere aquí es seguramente Trigon. La cancha es la palaestra cercana a los baños, donde levantadores de pesas y jugadores de pelota se trababan en combate. Séneca da a entender que el jugador de pelota contaba sus tiros desde el principio. Esto sugiere que el número de tiros hechos (¿y atrapados?) se contaban. También puede explicar por qué se necesita un pilecripus, aunque este pasaje parece indicar que el jugador de pelota, el trigonali, hace su propia cuenta. Quizás la mayoría de los jugadores de pelota no tenían el lujo de un pilecripus individual.

Trigon - Juegos Romanos de Pelota - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 3

2.Sus reglas

No fueron probadas y se proveen aquí para propósitos experimentales. Si alguien trata de seguirlas, estaremos muy interesados en sus impresiones o sus sugerencias.

- Tres jugadores (los trigonalias) se paran en los vértices de un triángulo de casi 20 pies (6,1 metros) de lado.
- Usando una pelota de baseball o softball, tirarla con la mano izquierda al jugador de la derecha.
- El jugador de la derecha la atrapa, y cambia la pelota a su mano izquierda, o la golpea con las dos hacia el tercer jugador.
- Establecer un continuo voleo en dirección antihoraria.
- En cualquier momento, un jugador puede cambiar la dirección de la pelota, golpeándola de vuelta hacia el lanzador de la izquierda con su mano derecha, o golpeándola de vuelta hacia el lanzador de la derecha con su mano izquierda.
- Si una pelota atrapable se cae, el lanzador gana un punto.
- El primer jugador en conseguir 21 puntos gana.
- Un jugador puede agarrar la pelota en cualquier momento para detener el juego.
- Los jugadores hábiles pueden poner una segunda pelota en juego, con su propio riesgo.
- Una pelota caída la puede reemplazar el pilecrispus (tanteador), entregándola o lanzándola al trigonalia que se le cayó, sin parar el juego (si hay dos o más pelotas en juego).

Bibliografía - Juegos Romanos de Tablero

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Balsdon, J. P. V. D. (1969). Life and Leisure in Ancient Rome. New York.
2. Treble, H. A. and K. M. King (1930) Everyday Life in Rome. Oxford Press.
3. Carcopino, J. (1940). Daily Life in Ancient Rome. New Haven, Yale University Press.
4. I Tempi Della Documentazione (1981) Pompeii 1748-1980. Multigraphica Editrice.
5. National Endowment for the Humanities (1978) Pompeii AD 79. New York, Case-Hoyt.
6. Strong, D. and D. Brown ((1976). Roman Crafts. New York University Press.
7. Diess, J. J. (1966). Herculaneum. New York, Harper & Row.
8. Richter, G.M.A. (1966). The Furniture of the Ancient Greeks, Etruscans, and Romans. London, The Phaidon Press.
9. National Geographic, April Issue 1997, Geographica.
10. Austin, R. G. (1934). Roman Board Games, Greece and Rome, Volume IV, p24 & p76.

11. Bell, R. C. (1979). The Boardgame Book. London, Marshall Cavendish Ltd.
12. Bell, R. C. (1960). Board and Table Games from Many Civilizations, London, Oxford University Press.
13. Bell, R. and M. Cornelius (1988). Board Games Round the World. Musselburgh, Cambridge University Press.
14. Meates, G. W. (1987) The Roman Villa at Lullingstone, Kent II.
15. Murray, H. J. R. (1952). A History of Board Games Other than Chess. London, Clarendon Press.
16. Potter, T. W. (1979). Romans in North-West England. Kendal, Titus Wilson & Son, Ltd.
17. Collingwood, R. G. and Wright, R. P. (1991). The Roman Inscriptions of Britain, Volume II. Phoenix Mill, Alan Sutton Publishing, Ltd.
18. Kendall, T. (1978). The Meaning and Play of Senet, an Ancient Egyptian Funerary Game. Belmont, The Kirk Game Company.
19. Tidwell, K. (1997). The Game Cabinet, <http://www.gamecabinet.com/history/Senet.html>.
20. Taillardat, J. (1967). Suetone, Paris.
21. Kenyon, K. M. (1948). Excavations at the Jewry Wall site, Leicester, p266.
22. MacGregor, A. (1976). Finds From a Roman Sewer System. The Archaeology of York XVII.
23. Greep, S. (1991). The Archaeology of Canterbury V. The Marlowe Car.
24. British Museum Guide to the Exhibition Illustrating Greek and Roman Life (1920).
25. Laurent, M. (1903). Tesseris en os du Musee d'Athenes, Le Musee Belge VII, p83.
26. Rostovzeff (1905). Reviews Archeologia IV, Ser. V, p113.
27. Henzen (1848). Annali dell' Inst XX p282.
28. Ovid (106 BCE). II Tristiana, Rome. (s.u.--scribe unknown).
29. Plutarch (100 AD). Lives. Rome. (s.u.)
30. Martial (70 AD). Epigrams, 4, 14, 8; 11, 6, 2; 14, 1, 3, etc. Rome. (s.u.)
31. Juvenal (111 AD). The Satires, I, 88-93. Rome. (s.u.)
32. Suetonius (150 AD), The Twelve Caesars. Rome. (s.u.)
33. Seneca (50 AD), The Apocolocyntosis. Rome. (s.u.)
34. Cicero (50 BCE), De Oratorio, 3, 58. Rome. (s.u.)
35. Plautus (214 BCE), The Plays, Curc. 355f. Rome. (s.u.)

Introducción - Juegos Romanos de Tablero

[Indice General](#) | [Volver](#)



Los romanos jugaban una gran variedad de juegos de tablero, incluso la Taba ([Tali & Tropa](#)), los Dados ([Teserae](#)), el Ajedrez romano ([Latrunculi](#)), las Damas romanas ([Calculi](#)), el Juego de Doce Líneas ([Duodecim Scripta](#)), el Juego de los Seis Afortunados ([Felix Sex](#)), el Ta-Te-Ti ([Terni Lapilli](#)), el Backgammon romano ([Tabula](#)), el Backgammon egipcio ([Senet](#)), y otros. Las reglas para estos juegos no se entienden bien, pero se presentan y reconstruyen en las páginas siguientes.

- [Calculi](#)
- [Duodecim Scripta](#)
- [Latrunculi](#)
- [Felix Sex](#)
- [Tabula](#)
- [Tali y Tropa](#)
- [Terni Lapilli](#)
- [Teserae](#)
- [Bibliografía](#)

Calculi - Juegos Romanos de Tablero

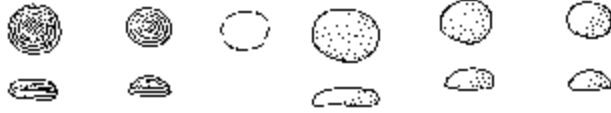
[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

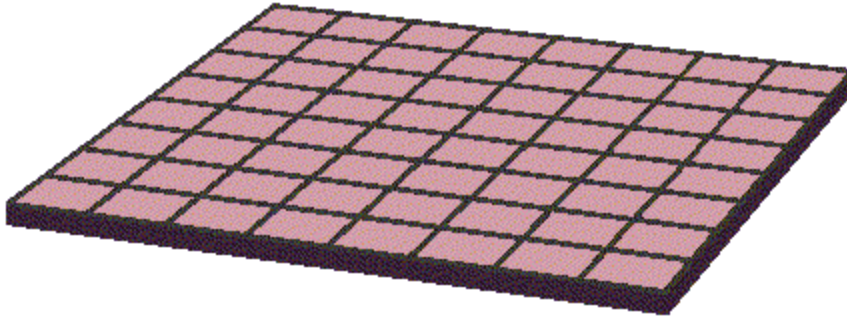
Este juego es el juego familiar de "Cinco en Línea" que se jugaba en los mismos tableros que Latrunculi. Este juego se ha llamado Calculi que quiere decir "piedras" (o "guijarros" o "contadores") en latín.

Los romanos se refirieron a este juego como el ludus calculorum, "el juego de las piedras", pero las referencias son generales e inciertas. Algunos expertos creen que los romanos usaron el término ludus calculorum para referirse a cualquier juego jugado con las piedras incluso el ludus latrunculum. Esta opinión puede llevar a la confusión entre los juegos, y por consiguiente el nombre Calculi se ha creado para distinguir este juego del Latrunculi.

Se usaban las piedras para contar, antes que se introdujera el ábaco, de ahí la palabra "calcular". Algunos historiadores y arqueólogos se han referido a este juego como el juego de Damas romano debido a la similitud del tablero y de las piezas. Sin embargo, pocos tableros fueron ajedrezados en blanco y negro, muchos simplemente eran hechos con líneas.



Este juego requiere un tablero un poco más grande, y muchas más piedras que el Latrunculi, pero se puede jugar en tableros de 8 por 8. Se han encontrado algunas bolsas grandes de piedras, que incluyen paneles circulares (fichas de dinero) así como piezas de vidrio (piedras militares de vidrio).



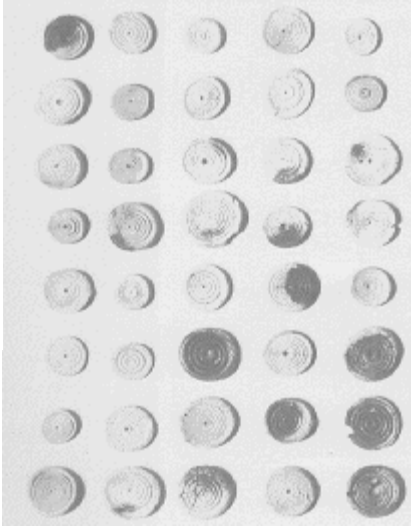
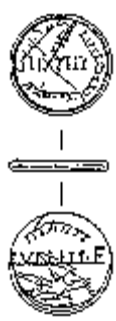
Las reglas tradicionales de Calculi, o Cinco en línea, son las siguientes:

1. Las negras juegan primero.
2. La primera persona que ponga cinco piedras en línea ortogonal o diagonalmente gana.
3. Es ilegal hacer un "tres abierto doble" a menos que uno esté obligado a hacerlo.
4. Si el tablero se llena, se empata.

Se prohíbe un tres abierto doble, o tres en línea simultáneamente en dos direcciones porque es demasiado fácil ganar, y ocurre frecuentemente. Esta regla hace al juego mucho más interesante, y lleva a la estrategia en la que uno intenta hacer un doble "tres y un cuatro", que es como un tres abierto doble, sólo que una línea es hecha de a cuatro.

Duodecim Scripta - Juegos Romanos de Tablero

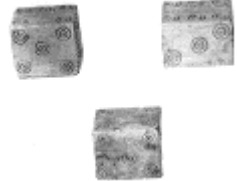
[Indice General](#) | [Volver](#)



I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
XXIV	XXIII	XXII	XXI	XX	XIX	XIIX	XVII	XVI	XV	XIV	XIII

Duodecim Scripta quiere decir "Doce Líneas" y se jugaba en un tablero como el Calculi. Dos jugadores se sentaban enfrentados y ubicaban sus 15 piezas negras o blancas (probablemente apiladas) en el primer cuadrado en su lado del tablero. Entonces cada uno tiraba un conjunto de tres dados a una taza y movería sus piezas según el valor del tiro.

Las piezas eran como los paneles circulares de hueso torneado mostrados a la derecha. Parecían ser las piezas normales para la mayoría de los juegos de este tipo. Las fichas de dinero parecían esencialmente iguales, pero se garabateaban (en la parte posterior) con números que representan los valores de dinero.



Las piezas de juego también eran distinguibles por el hecho que se inscribían a menudo en la parte de atrás con el nombre o iniciales del dueño, como en la pieza mostrada a la izquierda. Los colores se han apagado, pero no en las piezas que eran de hueso blanco sino en las azules o negras; se han encontrado algunas piezas que eran rojas o incluso amarillas.

El objetivo era lograr que todas las piezas de un jugador atravesaran el tablero hasta el cuadrado final. Si se llegaba a un cuadrado que ya tenía una pieza del oponente, esta pieza regresaría a su cuadrado uno. Si dos o más piezas del oponente ya estaban en el cuadrado, entonces no podría ser ocupada. Probablemente el jugador sería forzado a quedarse o a cambiar el orden de los movimientos de sus propias piezas.

Algunos de los cuadrados tenían los nombres. El cuadrado 14 se llamaba Antigonus. El cuadrado 19 era Summus. El cuadrado 23 era Divus. El significado especial de estos nombres, si lo hay, no es cierto.

Obviamente este juego tiene mucho en común con el Backgammon moderno y con el Senet egipcio. De hecho, Duodecim Scriptorum puede derivar de su precursor egipcio, ya que el Senet data de aproximadamente 1000 años antes de la fundación de Roma en 753 a.C.

Algunos historiadores creen que Duodecim Scriptora es el mismo juego de las seis palabras de seis letras que llamamos el juego de los Seis Afortunados (Felix Sex). Ellos han asumido que una fila extra fue agregada para crear 36 cuadrados, y que los cuadrados se cambiaron a letras para formar palabras. Pero por qué ellos continuarían llamando al juego "Doce Líneas" cuando

no había ni doce items ni líneas; los defensores de esta teoría no lo pueden explicar. Vea la página del juego de los Seis Afortunados para una discusión más amplia en esta materia.

Los juegos a veces se dividen en dos variaciones principales. Simplemente considérese el Fútbol Americano y el Rugby que se desarrollaron del Fútbol. De la misma manera, Duodecim Scripta puede haber llevado al desarrollo de Felix Sex, pero con toda seguridad llevó a la versión prolongada llamada Alea o Tabula. Y Tabula es el precursor de un grupo de juegos similares jugado en la Europa Medieval (el Ad Elta Stelpur & el Sixe-Ace) y Arabia (el Nard) que han producido el juego moderno de Backgammon.

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
XXIV	XXIII	XXII	XXI	XX	XIX	XIIX	XVII	XVI	XV	XIV	XIII

Cuando la descripción precedente de un tablero de Duodecim Scriptorum se extiende a lo ancho y las piezas del juego se colocan a lo largo, una al lado de la otra, en lugar de apiladas, inmediatamente vemos el parecido al Backgammon moderno. En realidad, las piezas del juego típicas de hueso se cortaban irregularmente y no podían ser bien apiladas, y esto puede haber causado que las dimensiones del tablero cambiaran por necesidad.

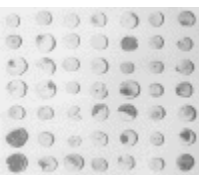
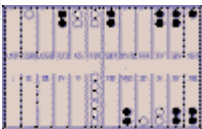
Para la continuación de esta historia, vea las páginas de [Tabula](#) y [Felix Sex](#).

Tabula - Juegos Romanos de Tablero

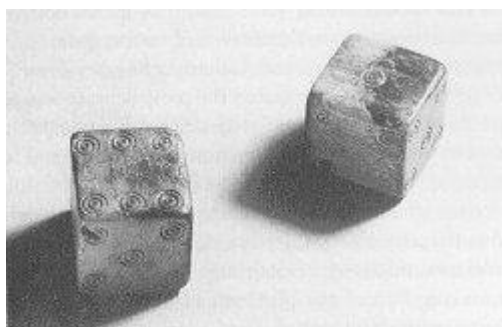
[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Introducción



En la Roma antigua este juego se conocía como el Alea, que significa "juego por dinero", pero llegó a ser llamado Tabula, "tablero" o "mesa", ya que se jugaba en un tablero. El Alea data de varios siglos antes de Cristo y parece haber evolucionado directamente del Duodecim Scriptorum, el juego de Doce Líneas. Tabula tiene alguna similitud al Senet egipcio que data de al menos 3000 a.C. En la parte de atrás de un espejo de bronce romano del 200 a.C. mostrado a la derecha, vemos a dos personas jóvenes que juegan al Tabula. El muchacho parece estar sosteniendo los dados, pero lo que dice, ofeinod, no se sabe. Sin embargo, la muchacha está diciendo, "yo creo que he ganado."



Popular entre los soldados, el Tabula alcanzó Arabia por la expansión romana en el Medio Oriente en el primer siglo d.C. Tabula generó una serie de juegos a lo largo de Europa, como Ad Elta Stepur en Islandia, Taefle y Fayles en Inglaterra (1025 d.C.), Sixe-Ace en España (1251 d.C.), y Tourne-case en Francia. El juego árabe Nard parece ser una versión

ligeramente modificada del Tabula, quizás incorporando aspectos de Senet egipcio. El Nard se extendió por el Lejano Este hacia el 220 d.C. y llegó a ser extensamente popular. La tradición china atribuye la invención del Nard a la India occidental. La diversidad considerable de estos tipos de juegos, que Bell llamó juegos de raza, todos centrados en temas comunes del juego, y debido a eso el desarrollo paralelo y el intercambio mutuo de ideas durante milenios pueden imposibilitar la asignación de crédito absoluto.

Los principios generales de estos juegos de tipo de raza son bien conocidos, y existen explicaciones detalladas en los documentos Medievales para algunas de las variantes europeas. Nuestro conocimiento de las reglas del Tabula, sin embargo, viene principalmente del registro de un juego jugado por el emperador Zenón en el 480 d.C. que se ilustra arriba. Zenón se encontró en una posición notablemente insostenible, que los detalles del juego se han preservado para la posteridad. Zenón, jugando con las blancas, tiró un 2/5/6 con los dados y fue obligado a separar sus tres pares cuando sus hombres se bloquearon en el tablero. No era posible ningún otro movimiento, y el resultado fue la ruina para las blancas.

Tabula es el juego por dinero por el que el Emperador Claudio era muy aficionado. Por el año 50 d.C., Claudio escribió una historia del juego de Tabula que, desgraciadamente, no ha perdurado. Su carruaje imperial estaba provisto con un "alveus", un tablero del juego Tabula, para que él pudiera jugar mientras viajaba.

Tabula también es el juego que fue principalmente responsable de la manía del juego por dinero que arrasó Roma previamente a ser declarado ilegal en la República. La multa por jugar en cualquier otro momento excepto en los Saturnales era cuatro veces el valor de las estacas,

aunque esta ley sólo era débil y esporádicamente cumplida.

Las piezas del juego usadas en el Tabula eran evidentemente iguales que los redondeles de hueso usados en otros juegos como el Duodecim Scriptorum y el Calculi, como se muestra. Los colores parecen haber sido principalmente el negro y el blanco, o el azul y el blanco, pero se han encontrado algunos otros colores. Ocasionalmente se usaron piezas de vidrio coloreadas, como aquéllas mostradas abajo.



Las Reglas del Tabula

1. El tablero, como se ilustra anteriormente, puede ser un tablero del backgammon. Cada jugador tiene 15 piezas.
2. Todas las piezas entran desde cuadrado 1 y viajan en sentido contrario a las agujas del reloj.
3. Se tiran tres dados, y los tres números determinan los movimientos de entre 1 y 3 piezas.
4. Cualquier parte de un tiro que no se podría usar se pierde, pero un jugador debe usar el valor entero del tiro si es posible. La situación fatal de Zenón fue el resultado de esta regla.
5. Si un jugador depositara una pieza en un punto con una pieza enemiga, esta última se saca del tablero y debe re-entrar al juego en el próximo tiro.
6. Si un jugador tuviera 2 o más "hombres" en un punto, esta posición se cierra al enemigo, y estos hombres no podrían capturarse.
7. Ningún jugador puede entrar en la segunda mitad del tablero hasta que todos sus hombres hayan entrado al tablero.
8. Ningún jugador puede dejar el tablero hasta que todas las piezas hayan entrado en el último cuarto. Esto significa que si un solo hombre es atacado, las piezas restantes deben inmovilizarse en el último cuarto hasta que re-entre y los alcance de nuevo.

Los romanos también jugaron el juego egipcio Senet, pero probablemente se jugó menos que la versión casera del Tabula o Duodecim Scriptorum.

Felix Sex - Juegos Romanos de Tablero

[Indice General](#) | [Volver](#)

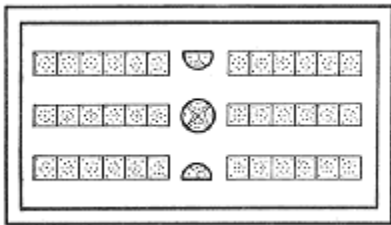


Este juego se jugaba por todo el Imperio romano, en las tabernas, burdeles, casas privadas, y fuertes de la frontera. Se han encontrado numerosos tableros desde

Egipto a Bretaña, pero sobre todo en y alrededor de Roma. Sin embargo, este juego no parecía tener un nombre para distinguirlo de Duodecim Scripta o Tabula. Nosotros llamamos a este juego Seis Afortunados - en latín, Felix Sex. Aunque este juego parece ser igual que Duodecim Scripta, el tema no está completamente claro. La evidencia para y contra esta opinión se presenta aquí, y sin tener en cuenta el juego realmente jugado, usamos el nombre de Felix Sex para definir aquellos tableros de juego que contenían seis palabras de seis letras.

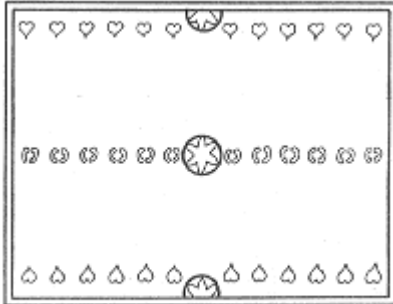
Muchos expertos creen que este juego realmente es una versión modificada de Duodecim Scripta, con una línea extra por el medio. Por qué el nombre permanecería igual es difícil de entender, siendo los romanos personas de hablar preciso. Incluso el juego Alea llegó a ser llamado Tabula ya que, aunque se jugaba por dinero, se jugaba en un tablero o mesa. En este juego de palabras de seis letras, no hay ni doce palabras ni letras, y no hay ninguna línea en absoluto. No obstante, éste es el estilo generalmente aceptado del juego, y, de esta forma, tiene un parecido fuerte al Senet egipcio que tenía 30 cuadrados. Puede ser, especulativamente, que las palabras simplemente disimulaban al tablero, ya que jugar por dineri era técnicamente ilegal.

El palabra scripta se considera generalmente como "líneas", pero de acuerdo con Austin, puede interpretarse como "marcas". Algunas fuentes definen a scripta como "escritura", y de este modo llega a ser equivalente a "palabras". El problema, sin embargo, es que estos tableros de Felix Sex no contienen ni 12 marcas ni 12 palabras, pero sí 36 letras o cuadrados.



El cuadro mostrado arriba se redibujó de un modelo de tablero del Museo británico. Este tablero no está roto arriba ni abajo - los medios círculos se tallan en el borde del tablero. Esto es típico de muchos tableros encontrados así. Las proporciones del tablero sugieren que las piezas para jugar se podían poner encima de las letras, ya que el tamaño de los círculos típicos de hueso era de 20 mm.

Considere la imagen redibujada de un tablero de juego completo mostrado a la derecha. Este tablero se encontró a Qustul en Egipto, junto con 15 piezas negras, 15 piezas blancas, 5 dados y un fritillis. Data de no más del siglo V d.C. La similitud al tablero de Felix Sex es sorprendente. Los círculos en el centro y las proporciones parecen casi idénticas. El único problema es que nadie parece saber si este es realmente un tablero de Duodecim Scripta.



También eche un vistazo al tablero del juego mostrado a la derecha. Este tablero se encontró en Bretaña, y perteneció a un soldado de la 20ª Legión en el siglo II d.C. El parecido a los tableros anteriores es, una vez más, sorprendente. Junto con este tablero se encontraron tres dados que parecerían confirmar nuestra opinión de que se usaban tres dados en este juego, no dos o cinco.

Probablemente éstos son del mismo juego, y una pista intrigante viene del puerto romano de Ostia, en Italia. Un tablero del juego que se encontró no usaba palabras, sino letras solas, dispuestas como sigue:

C C C C C	B B B B B
A A A A A	A A A A A
D D D D D	E E E E E

La disposición anterior hace pensar que la dirección verdadera del movimiento está en este juego, y también parece confirmar el propósito de los tableros de Felix Sex. Las reglas para este juego, reglas del tipo de "Duodecim Scripta", se pueden formular ahora en general.

En esta versión del juego, se hubieran tirado tres dados. Las 15 piezas se mueven primero hacia la línea central de las letras, y luego sobre la izquierda. Finalmente iban al lado opuesto de las letras y luego fuera del tablero. Como en Tabula, ninguna pieza podría moverse más allá de la primera palabra hasta que todas las piezas hubieran entrado en el tablero. Igualmente, ninguna pieza podría salir del tablero hasta que todas las piezas hubieran caído en la última palabra.

Las Mesas de Juego del Felix Sex

Lo maravilloso de este juego es que las palabras sirven para descubrir frases inteligentes. La mayoría de éstas se relacionaban con el juego por dinero y la buena fortuna, o temas con alusiones militares, indicando que los soldados a menudo jugaban este juego. A veces eran sólo palabras de estímulo, en cierto modo como las galletas de la fortuna.

Este es verdaderamente clásico:

LUDITE	SECURI
QVIBVS	AES EST

SEMPER	IN ARCA
--------	---------

"JUEGA SIN PREOCUPARTE CUANDO TU BOLSA ESTÉ LLENA"

Aquí tenemos la pura alegría militar:

PARTHI	OCCISI
BRITTO	VICTUS
LUDITE	ROMANI

"¡LOS PARTIANOS (1) ESTÁN MUERTOS, LOS BRETONES DERROTADOS, JUEGUEN, ROMANOS!"

(1) Naturales de Partia, antiguo imperio que se extendía del Mar Caspio al Éufrates.

Este es un ejemplo fino de ironía:

SPERNE	LUCRUM
VERSAT	MENTES
INSANA	CUPIDO

"RECHACEN LAS GANANCIAS. ACABE EL ENGAÑO, LA LOCURA Y LA CODICIA."

Este es meramente descriptivo de celebración:

CIRCUS	PLENUS
CLAMOR	INGENS
IANUAE	TENSAE

"EL CIRCO ESTÁ LLENO, UN CLAMOR ENORME, LAS ENTRADAS ESTÁN COMBADAS."

Este te hace preguntar si realmente lo hacemos mejor:

VENARI	LAVARI
LUDERE	RIDERE
OCCEST	VIVERE

"CAZANDO, BAÑÁNDOSE, JUGANDO JUEGOS Y RIÉNDOSE, ÉSTA ES LA VIDA."

Este es alegre, y viene de una mesa de una taberna. Aunque jugar por dinero era técnicamente ilegal, los menús escritos en verso hexámetro no lo eran ciertamente.

ABEMUS	IN CENA
PULLUM	PISCEM
PERNAM	PAONEM

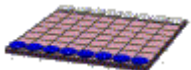
"PARA LA CENA: POLLO, PEZ, JAMÓN, PAVO REAL"

Este se encontró en Roma:

LEVATE	DALOCU
LUDERE	NECIS
IDIOTA	RECEDE

"¡LEVÁNTATE Y SAL, NO SABES ESTE JUEGO, IDIOTA, LÁRGATE!"

Se han encontrado numerosos tableros, todos únicos. Se publicaron los versos hexámetros que podrían ser usados por cualquiera, aunque no todos estos versos eran de verdad hexámetros. Un conjunto de ellos se llamaron, seguramente en el mejor humor, "Las Líneas de los Doce Filósofos."



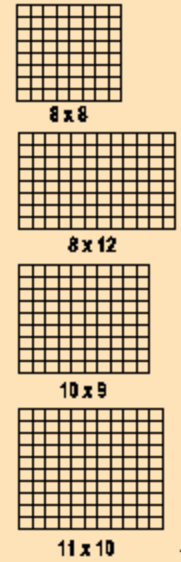
Latrunculi - Juegos Romanos de Tablero

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 5

Introducción

Latrunculi quiere decir "soldados-ladrones" o "mercenarios" y era el juego más popular del hombre racional en el Imperio romano. Se han encontrado numerosos tableros que varían en tamaño, pero el tamaño más común es 8 por 8. Este juego parece haber pasado por una transición, así como el Duodecim Scriptorum cambió a Tabula. El resultado es que los escritores lo han descrito alternadamente como que tiene un tipo de fichas jugables, dos tipos,

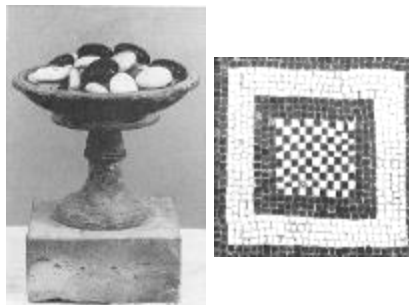


o tres, causando una confusión considerable. Las tres variaciones son consideradas aquí.

Latrunculi con toda seguridad deriva del juego griego Petteia que también quiere decir "guijarros". Platón nos dice que Petteia era originalmente de Egipto. En los cuadros de las ánforas griegas mostrados aquí vemos a Áyax y Aquiles jugando al Petteia. Estos jarrones predatan a los tableros romanos.



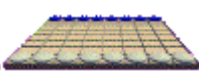
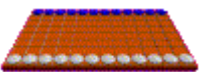
En estas imágenes griegas los héroes de guerra Aquiles y Áyax se muestran jugando en un tablero de la piedra. Los griegos jugaban este juego por lo menos desde el siglo V a.C. Los egipcios pueden haber estado jugando este juego en el tiempo de Áyax y Aquiles, y los griegos habían comerciado ciertamente con Egipto en tiempos de la guerra troyana, pero ninguna evidencia de este juego se ha encontrado todavía en Egipto. Las imágenes pueden ser irreales o reales, pero la sugerencia que el juego incluía una estrategia de estilo militar es inevitable. En estas imágenes, hay 11 piedras alineadas en uno de los tableros, y 9 ó 10 en el otro, que sugieren las longitudes de los tableros.



Latrunculi era un juego del estilo de estrategia militar que se parece al ajedrez moderno de algún modo. Las reglas exactas de este juego no se conocen. El tablero y las piedras con las que se jugaba mostradas aquí se encontraron en Herculaneum. Los tableros eran raros - este fue hecho de azulejos y tiene diez cuadrados por once cuadrados.

Los tableros variaban de tamaño; algunos tableros eran de 8 x 8, 8 x 7, ó 9 x 10. Puede ser imposible determinar cuáles de estos tableros eran para qué juego, pero el tamaño del tablero no puede haber afectado el estilo del juego. Por consiguiente, los tableros para todos estos juegos pueden haber sido intercambiables. Los tableros eran hechos de madera, pero algunos eran hechos de piedra, mármol, o incluso plata.

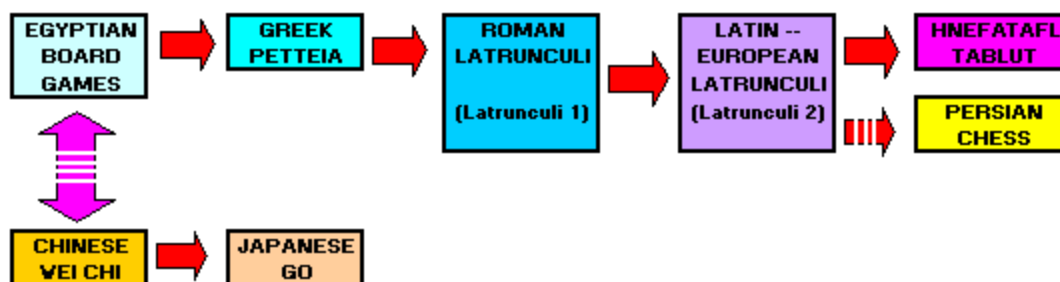
Debido a la confusión hecha por los escritores antiguos y modernos, hemos clasificado este juego en tres versiones posibles. La piedra única (el tipo de pieza única) puede ser la versión original del juego, y debe ser idéntico al Petteia. Las versiones de dos piezas y tres piezas



pueden representar versiones evolucionadas del juego. Las descripciones y reglas propuestas se proporcionan en las siguientes páginas.

Las piezas podrían hacerse de metal, marfil, piedra o vidrio. Los tableros pueden haber variado en tamaño, sin afectar el estilo del juego. Algunos tableros eran hechos de plata, la mayoría eran hechos de madera, pero algunos eran hechos de piedra o mármol.

La relación que describe la evolución del Latrunculi y sus precursores se muestra abajo. Los enlaces al ajedrez moderno y al Go son teóricos, pero en el caso del Go, es curioso notar que el juego de Cinco en Línea se jugaba en China en tableros de Go y en Roma, en tableros de Latrunculi.



A la derecha se muestra la partida inicial para el Latrunculi en un tablero de 12 por 8.

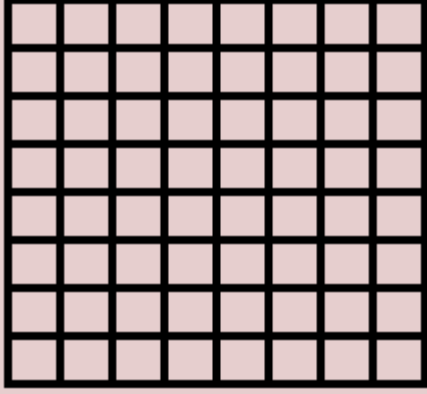
Petteia

Introducción

La versión original de Latrunculi es Petteia, el juego antiguo griego. La simplicidad de las reglas y la complejidad potencial que se desarrolla en el juego indica que este conjunto de reglas ofrecido debe aproximarse a aquellas que mantuvieron a los griegos y romanos fascinados por tantos siglos.



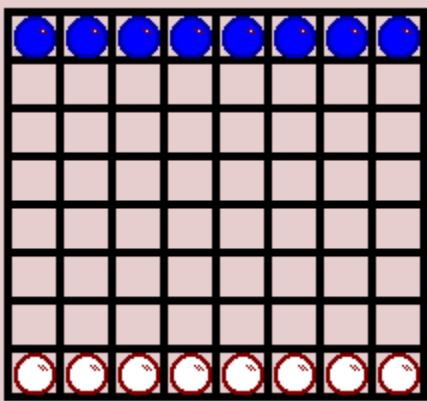
Las imágenes anteriores muestran más vasos con imágenes de Áyax y Aquiles jugando Petteia. Aunque los eruditos discuten si este juego fue jugado por estos héroes, se encontró un fragmento de tablero en las excavaciones de Troya. La Guerra de Troya se hizo del 1154 al 1164 a.C., una época durante la cual los juegos de tableros eran ya populares en Egipto.



En esta versión básica, se usa un tablero de 8 x 8. Se alinean en los ocho cuadrados del lado de cada jugador. Los conjuntos completos o casi completos parecidos de piedras de vidrio y tableros también sugieren que el número de piedras se correspondía con el número de cuadrados del lado de cada jugador, sin importar el tamaño del tablero. Sin embargo, podemos estar seguros de esto al igual que la disposición de salida en el Latrunculi.

Podemos suponer, desde el descubrimiento del Essex, que las Negras juegan primero.

El objetivo es capturar o inmovilizar todas las piedras enemigas. La norma máxima del juego es rodear a un enemigo por dos lados, en una línea horizontal o vertical. Las capturas múltiples de piedras probablemente son permitidas si tomamos literalmente las palabras de Piso cuando dice: "Ganas y tus manos resuenan con el grupo capturado."

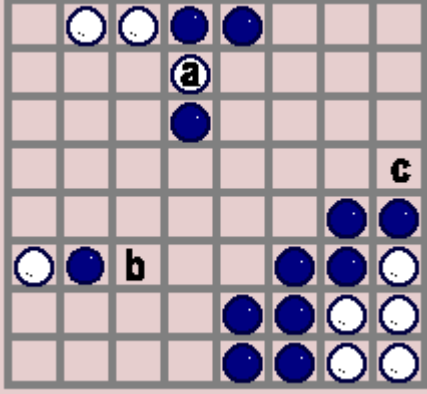


De todo lo anterior, se puede extraer o inferir un conjunto simple de reglas y se resume enseguida:

Reglas propuestas para Petteia:

1. Usar un tablero de 8 x 8 o uno de 12 x 8.
2. Las piedras están alineadas en la primera línea como muestra el diagrama del tablero y las Negras juegan primero.
3. Las piedras se mueven como las torres en el ajedrez; ortogonalmente (horizontal o vertical, pero no diagonal).
4. Una piedra única es capturada cuando está rodeada por dos lados ortogonales.
5. Se pueden capturar muchas piedras cuando están rodeadas por dos lados ortogonales.
6. Se puede jugar una piedra entre dos piedras enemigas sin ser capturada.
7. No se pueden usar las "paredes exteriores" para capturar "hombres".
8. El primer jugador que mata a todas las piedras oponentes gana, o...
9. Un jugador puede ganar bloqueando las piedras enemigas de tal forma que no se puedan mover.

Las reglas anteriores parecen dar resultado, pero todavía hace falta algo. A menos que se cometan errores, ningún jugador parece ser capaz de hacer progresos. Quizás solo la estrategia del juego debe descubrirse, pero hay un problema en explicar cómo se puede "inmovilizar" a un oponente. Si la pared exterior se puede usar para capturar o no, no está claro, pero si es así, no hay "inmovilización" posible. También, la ubicación de una piedra entre otras dos puede llevar al "ko" del Go japonés, en una única línea. Quizás el ko es la que hace el juego, aunque los antiguos no hicieron mención de tal factor.



Principios y estrategia
Petteia

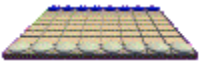
En la imagen de la derecha, la piedra con una 'a' se debe quitar - ha sido capturada por la piedra azul de abajo.

Una jugada de las Blancas con una 'b' capturará la piedra próxima a ella. El grupo blanco, una mandra, ha sido rodeado e inmovilizado. Si este grupo tuviera un espacio interno, podría hacer aún un movimiento (atrás y adelante internamente), y por lo tanto no estaría inmovilizado - esto representaría presumiblemente una condición temporaria o de ahogo. Si el enemigo estuviera totalmente inmovilizado, entonces esto representaría una derrota, como los escritores romanos establecieron explícitamente.

Un juego experimental sugiere que puede ocurrir una maniobra considerable para obtener una posición antes de que cualquiera de los dos jugadores pueda tomar algo de ventaja. La captura de una piedra sola resulta una situación difícil, a menos que su movimiento se limite por la posición rodeada o una situación estratégica. Indudablemente los griegos y romanos estaban familiarizados con las posiciones de apertura básicas y conocían las estrategias más efectivas para seguir.

Estos principios estratégicos del juego aún están por redescubrirse, pero deben existir si las reglas del juego son correctas. La posición de apertura del juego de Essex insinúa que las Negras establecen posiciones a los lados, y las Blancas toman el centro. Ya que las Blancas tienen la desventaja de jugar segundas, tiene sentido adoptar una estrategia más agresiva y orientada al centro.

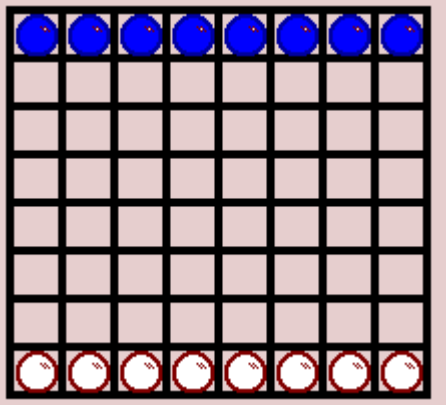
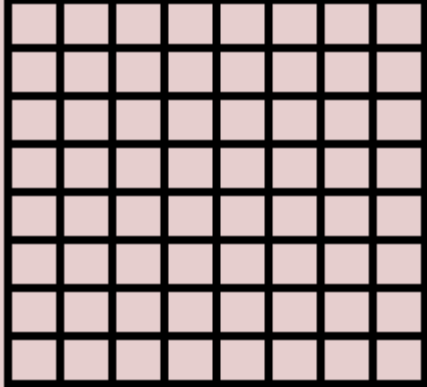
Esta es una foto de un tablero artesanal de Latrunculi. Está hecho en un pedazo de tabla de pino de 10 x 1. Las líneas forman cuadrados de 1 pulgada y están pintadas de negro. El tablero fue teñido de color caoba y luego barnizado. Las piedras usadas son fichas de Go.



Versión 1

Introducción

Esta es la versión original de Latrunculi, y es idéntica al Petteia, su precursor griego. La simplicidad de las reglas y la complejidad potencial que se desarrolla en el juego indica que este conjunto de reglas ofrecido debe aproximarse a aquellas que mantuvieron a los romanos



casi completos
tableros también

fascinados por tantos siglos.

En esta versión básica, se usa un tablero de 8 x 8. Se alinean en los ocho cuadrados del lado de cada jugador. Los conjuntos completos o parecidos de piedras de vidrio y sugieren que el número de piedras

se correspondía con el número de cuadrados del lado de cada jugador, sin importar el tamaño del tablero. Sin embargo, podemos estar seguros de esto al igual que la disposición de salida en el Latrunculi. Podemos suponer, desde el descubrimiento del Essex, que las Negras juegan primero.

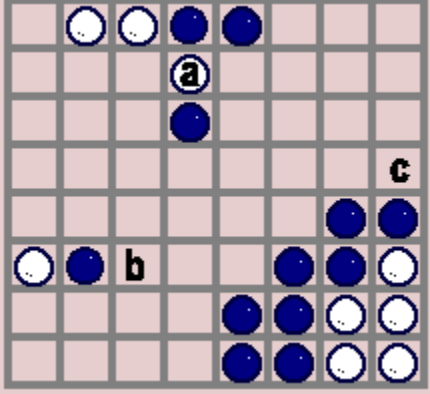
El objetivo es capturar o inmovilizar todas las piedras enemigas. La norma máxima del juego es rodear a un enemigo por dos lados, en una línea horizontal o vertical. Las capturas múltiples de piedras probablemente son intolerables, ya que proveen un medio para inmovilizar a un enemigo. Alternativamente, las capturas múltiples de piedras podrían ser posibles si tomamos literalmente las palabras de Piso cuando dice: "Ganas y tus manos resuenan con el grupo capturado."

De todo lo anterior, se puede extraer o inferir un conjunto simple de reglas para esta versión del Latrunculi, y se resumen enseguida:

Reglas propuestas para el Latrunculi v.1

1. Usar un tablero de 8 x 8 o uno de 12 x 8.
2. Las piedras están alineadas en la primera línea como muestra el diagrama del tablero y las Negras juegan primero.
3. Las piedras se pueden mover un número cualquiera de espacios ortogonalmente (horizontal o vertical, pero no diagonal).
4. Una piedra única es capturada cuando está rodeada por dos lados ortogonales.
5. Se puede jugar una piedra entre dos piedras enemigas sin ser capturada.
6. No se pueden usar las "paredes exteriores" para capturar "hombres".*
7. El primer jugador que mata a todas las piedras oponentes gana, o...
8. Un jugador puede ganar bloqueando las piedras enemigas de modo que no se puedan mover.

*(NOTA: En Hnefatafl, no se pueden usar las "paredes exteriores" para capturar a un "hombre", y esto parece dar resultado).

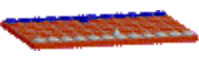


Las reglas anteriores parecen dar resultado, pero todavía hace falta algo. A menos que se cometan errores, ningún jugador parece ser capaz de hacer progresos estratégicos. Recibiremos con satisfacción información y opiniones de todo aquel que tiene ganas de experimentar con estas reglas y cualquier variación de ellas.

Principios y estrategia
Latrunculi (Versión de piedras únicas)

En la imagen de la derecha, la piedra con una 'a' se debe quitar - ha sido capturada por la piedra azul de abajo.

Una jugada de las Blancas con una 'b' capturará la piedra próxima a ella. El grupo blanco, una mandra, ha sido rodeado e inmovilizado. Si este grupo tuviera un espacio interno, podría hacer aún un movimiento (atrás y adelante internamente), y por lo tanto no estaría inmovilizado - esto representaría presumiblemente una condición temporaria o de ahogo. Si el enemigo estuviera totalmente inmovilizado, entonces esto representaría una derrota, como los escritores romanos establecieron explícitamente.



Un juego experimental sugiere que puede ocurrir una maniobra considerable para obtener una posición antes de que cualquiera de los dos jugadores pueda tomar algo de ventaja. La captura de una piedra sola resulta una situación difícil, a menos que su movimiento se limite por la posición rodeada o una situación estratégica. Indudablemente los romanos estaban familiarizados con las posiciones de apertura básicas y conocían las estrategias más efectivas para seguir.

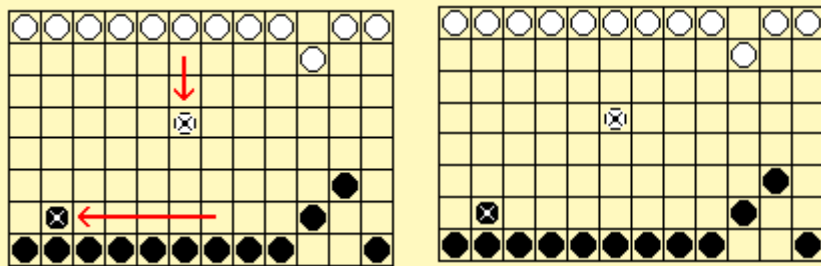
Estos principios estratégicos del juego aún están por redescubrirse, pero deben existir si las reglas del juego son correctas. La posición de apertura del juego de Essex insinúa que las Negras establecen posiciones a los lados, y las Blancas toman el centro. Ya que las Blancas tienen la desventaja de jugar segundas, tiene sentido adoptar una estrategia más agresiva y orientada al centro.



Versión 2

Introducción

He aquí una descripción peculiar de un juego, del escritor persa Firdawsi (300 d.C.?), quien se atreve a describir el origen del ajedrez en el Este. Su descripción, sin embargo, parece confundir al Latrunculi con un juego jugado con dados. Esta es la descripción, ignorando la



referencia a los dados, del Rey de India respondiendo al desafío del Rey de Persia para aprender este juego.

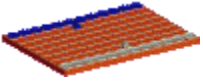
Él ordenó un ejército similar al del ajedrez; ubicó los dos lados en orden de batalla y distribuyó las tropas, listas para la batalla y para el asalto al pueblo, entre ocho casas. El campo era negro, el campo de batalla cuadrado, y había dos reyes poderosos de buena disposición que se moverían sin recibir daño alguno. Cada uno tenía a su lado un ejército a su disposición, reunido al principio del campo, y listo para el combate. Los dos reyes avanzaban sobre el campo de batalla, sus tropas se movían por todos lados alrededor de ellos, cada uno tratando de aventajar al otro; ora combatían en las alturas, ora en las planicies; cuando dos por un lado habían sorprendido a un hombre solo, su bando lo perdía, y los dos ejércitos quedaban cara a cara hasta que se veía quién era derrotado.

Este juego particular se supone que se ha jugado en un tablero de 8 x 8 con 8 "hombres" y un "rey" en cada lado, aunque esta descripción parece exagerar todas las proporciones y las acciones. Este pasaje sugiere al menos dos tipos de jugadores, el rey y la tropa común, que lo hace distinto del Calculi.

Una pista de la naturaleza del juego viene de los vikingos, que jugaban un juego muy similar llamado Hnefatafl. Este juego está relacionado con un grupo de juegos jugados por los daneses, los suecos, los lapones, los bretones y los irlandeses. Aunque la disposición inicial es diferente, y el tablero incluye un rey, por todo lo demás, este juego parece ser el mismo que Latrunculi. Ya que todos los jugadores en este juego tienen el movimiento de una torre, podemos concluir que así debe ser en el Latrunculi.

Se descubrió un juego empezado en Stanway en Essex, Inglaterra, en 1996, sobre un tablero que tenía una longitud de 12 espacios, y un ancho de 8. El tablero ha desaparecido, pero los puntos esenciales y los accesorios de metal aún están presentes y las piedras permanecen básicamente en el lugar donde fueron dejadas. Aparentemente se habían jugado tres o cinco movimientos, como se muestra en el diagrama de la derecha. Además de las piedras de vidrio, aparecieron piezas blancas y negras adicionales. Estas podrían representar al rey de Hnefatafl, un juego derivado del Latrunculi. Aquí el tablero no tiene ningún centro para un rey, y las piezas blancas se ubican en la cuarta línea. Estos reyes deben haber sido movidos uno por vez, y solo las posiciones simétricas a las que ellos pueden haberse movido se muestran en el diagrama de la izquierda.

En realidad este juego podría representar la transición del Latrunculi romano (la piedra única) al precursor celta/ bretón del Hnefatafl. En este caso aún usaban un tablero de Latrunculi. Las piezas adicionales agregadas en esta versión (los reyes) parecerían ser una innovación



romana, ya que el Latrunculi no aparece en Grecia ni en Egipto. O podría ser una innovación bretona. La conclusión que se puede sacar es por similitud: no se puede matar al rey, sino que se puede ganar un juego acorralando al rey o a sus hombres en un grupo inmovilizado.

Versión

alternativa

Acá se muestra un esquema alternativo del tablero del juego. Esta disposición inicial se basa en el juego encontrado en Stanway en Essex, Inglaterra. Los reyes se ubican simétricamente opuestos uno al otro. La similitud de la ubicación de los reyes con la del ajedrez moderno no pasa inadvertida. Cada rey se ubica en el centro a la derecha en frente a doce latro en un tablero de 12 x 8. Además, de acuerdo con la descripción anterior, el rey no puede ser capturado, solo puede ser acorralado. Por todo lo demás, esta versión se juega igual a la descrita más arriba. Dos "hombres" pueden capturar un jugador enemigo encerrándolo por dos lados, horizontal o vertical. Se termina el juego cuando todos los "hombres" del enemigo se capturan o se encierran.

Reglas propuestas para el Latrunculi (v.2)

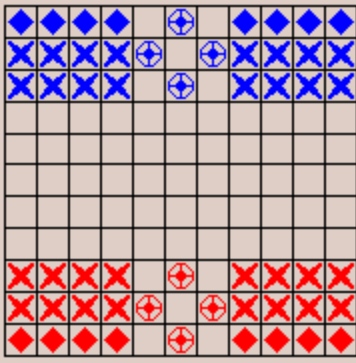
1. Usar un tablero de 12 x 8 dispuesto como el de arriba, o uno de 10 por 11 con el rey centrado entre 5 hombres.
2. Las piedras se alinean como se muestra en el diagrama, y las Negras juegan primero.
3. Las piedras, y los reyes, se pueden mover un número cualquiera de espacios en dirección horizontal o vertical.
4. Se captura una piedra sola si se rodea por dos lados (similar a Latrunculi).
5. Las "paredes externas" no se pueden usar para capturar "hombres" (suponer lo mismo que en el Hnefatafl).
6. El primer jugador que bloquea o "mata" a todas las piedras enemigas y bloquea al rey enemigo de modo que no se pueda mover gana.

De otra manera, la estrategia seguiría una forma similar a la del Latrunculi (v.1).

Versión 3

Introducción

Había solo tres tipos de piezas, los peones (ordinarii), los vigilantes (vagi), y los guardias (inciti). Los peones se podían mover un espacio por vez en cualquier dirección. Un vigilante



podía moverse cualquier cantidad de espacios horizontales o verticales por vez, como una torre. Los guardias no se podían mover, pero protegían su propio campo, llamado mandra.

En el Latrunculi un enemigo se podía matar rodeándolo por dos lados en una línea derecha horizontal o vertical. Este tipo de captura es como el del Go japonés, pero con una dimensión menos. También se asemeja al movimiento de captura del Otelo, un derivado del Go.

El objetivo del juego era matar a todos los "hombres" oponentes o encerrarlos de modo tal que no se pudieran mover, como en el Seige. Probablemente, tomando el mandra se precipitaría esta eventualidad.

El tablero mostrado a la derecha es una disposición inicial propuesta. Las dimensiones pueden haber sido arbitrarias, pero parecería un tamaño cómodo el de 9 x 9 o 11 x 11. Los símbolos en forma de X representan a los peones. Los diamantes representan a los vigilantes. Como en el ajedrez moderno, estas figuras más poderosas probablemente permanecían inicialmente detrás de los peones. Ya que el ajedrez, de hecho, puede haber evolucionado del Latrunculi, es razonable postular algunas similitudes básicas. Los octágonos son los guardias, y rodean al mandra, que es un espacio vacío. El doble de peones que de vigilantes se han teorizado en esta versión - bastante similar al ajedrez. El parecido de la formación general a la formación de legiones moviéndose en la batalla no ha pasado inadvertido a los romanos. La formación original de la batalla del ejército romano incluía tres filas de soldados en cada cohorte, que flanqueaban a la legión principal. En la tercera fila del frente estaban los soldados más experimentados y se llamaba triarii.

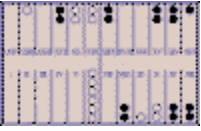
Algunas piezas evidentemente se mantuvieron como piezas de ajedrez, quizás los guardias y vigilantes. Se podían hacer de metal, marfil, piedra o vidrio. Los tableros puede haber variado en tamaño, sin afectar el estilo del juego. Algunos tableros se hicieron de plata, la mayoría de madera, pero algunos se hicieron de piedra o mármol.

Reglas para el Latrunculi (v.3)

1. Se recomienda un tablero de 9 x 9.
2. Las piedras se alinean en la primera línea como se muestra en el diagrama, y las Negras juegan primero.
3. Las piedras se pueden mover cualquier cantidad de espacios en dirección horizontal o vertical.
4. Se captura una piedra sola si está rodeada por los dos lados (similar a Latrunculi).



5. Las "paredes externas" no se pueden usar para capturar "hombres" (suponer lo mismo que en el Hnefatafl).
6. El primer jugador que "mate" a sus oponentes gana, o...
7. Un jugador puede ganar bloqueando las piedras enemigas de modo que no se puedan mover.



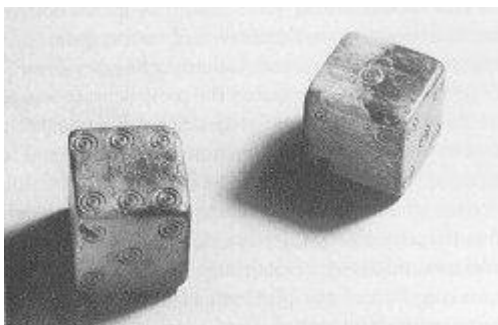
Tabula - Juegos Romanos de Tablero

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Introducción

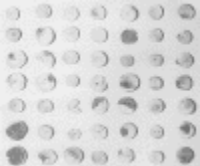
En la Roma antigua este juego se conocía como el Alea, que significa "juego por dinero", pero llegó a ser llamado Tabula, "tablero" o "mesa", ya que se jugaba en un tablero. El Alea data de varios siglos antes de Cristo y parece haber evolucionado directamente del Duodecim Scriptorum, el juego de Doce Líneas. Tabula tiene alguna similitud al Senet egipcio que data de al menos 3000 a.C. En la parte de atrás de un espejo de bronce romano del 200 a.C. mostrado a la derecha, vemos a dos personas jóvenes que juegan al Tabula. El muchacho parece estar sosteniendo los dados, pero lo que dice, ofeinod, no se sabe. Sin embargo, la muchacha está diciendo, "yo creo que he ganado."



Popular entre los soldados, el Tabula alcanzó Arabia por la expansión romana en el Medio Oriente en el primer siglo d.C. Tabula generó una serie de juegos a lo largo de Europa, como Ad Elta Stepur en Islandia, Taefle y Fayles en Inglaterra (1025 d.C.), Sixe-Ace en España (1251 d.C.), y Tourne-case en Francia. El juego árabe Nard parece ser una versión

ligeramente modificada del Tabula, quizás incorporando aspectos de Senet egipcio. El Nard se extendió por el Lejano Este hacia el 220 d.C. y llegó a ser extensamente popular. La tradición china atribuye la invención del Nard a la India occidental. La diversidad considerable de estos tipos de juegos, que Bell llamó juegos de raza, todos centrados en temas comunes del juego, y debido a eso el desarrollo paralelo y el intercambio mutuo de ideas durante milenios pueden imposibilitar la asignación de crédito absoluto.

Los principios generales de estos juegos de tipo de raza son bien conocidos, y existen



explicaciones detalladas en los documentos Medievales para algunas de las variantes europeas. Nuestro conocimiento de las reglas del Tabula, sin embargo, viene principalmente del registro de un juego jugado por el emperador Zenón en el 480 d.C. que se ilustra arriba. Zenón se encontró en una posición notablemente insostenible, que los detalles del juego se han preservado para la posteridad. Zenón, jugando con las blancas, tiró un 2/5/6 con los dados y fue obligado a separar sus tres pares cuando sus hombres se bloquearon en el tablero. No era posible ningún otro movimiento, y el resultado fue la ruina para las blancas.

Tabula es el juego por dinero por el que el Emperador Claudio era muy aficionado. Por el año 50 d.C., Claudio escribió una historia del juego de Tabula que, desgraciadamente, no ha perdurado. Su carruaje imperial estaba provisto con un "alveus", un tablero del juego Tabula, para que él pudiera jugar mientras viajaba.

Tabula también es el juego que fue principalmente responsable de la manía del juego por dinero que arrasó Roma previamente a ser declarado ilegal en la República. La multa por jugar en cualquier otro momento excepto en los Saturnales era cuatro veces el valor de las estacas, aunque esta ley sólo era débil y esporádicamente cumplida.

Las piezas del juego usadas en el Tabula eran evidentemente iguales que los redondeles de hueso usados en otros juegos como el Duodecim Scriptorum y el Calculi, como se muestra. Los colores parecen haber sido principalmente el negro y el blanco, o el azul y el blanco, pero se han encontrado algunos otros colores. Ocasionalmente se usaron piezas de vidrio coloreadas, como aquéllas mostradas abajo.



Las Reglas del Tabula

1. El tablero, como se ilustra anteriormente, puede ser un tablero del backgammon. Cada jugador tiene 15 piezas.
2. Todas las piezas entran desde cuadrado 1 y viajan en sentido contrario a las agujas del reloj.
3. Se tiran tres dados, y los tres números determinan los movimientos de entre 1 y 3 piezas.
4. Cualquier parte de un tiro que no se podría usar se pierde, pero un jugador debe usar el valor entero del tiro si es posible. La situación fatal de Zenón fue el resultado de esta regla.
5. Si un jugador depositara una pieza en un punto con una pieza enemiga, esta última se saca del tablero y debe re-entrar al juego en el próximo tiro.
6. Si un jugador tuviera 2 o más "hombres" en un punto, esta posición se cierra al enemigo, y



estos hombres no podrían capturarse.

7. Ningún jugador puede entrar en la segunda mitad del tablero hasta que todos sus hombres hayan entrado al tablero.

8. Ningún jugador puede dejar el tablero hasta que todas las piezas hayan entrado en el último cuarto. Esto significa que si un solo hombre es atacado, las piezas restantes deben inmovilizarse en el último cuarto hasta que re-entre y los alcance de nuevo.

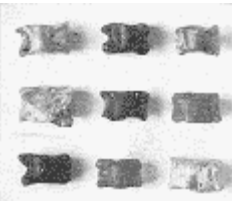
Los romanos también jugaron el juego egipcio Senet, pero probablemente se jugó menos que la versión casera del Tabula o Duodecim Scriptorum.

Tali & Tropa - Juegos Romanos de Tablero

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 2

Tali



Tali, normalmente conocido hoy como la Taba, era quizás el juego más popular jugado entre los romanos. Se parecía al juego de dados sólo que se usaban juegos de huesos marcados, llamados Tali. Tali se heredó de los antiguos griegos que habían hecho las piezas originalmente de los astrágalos o los nudillos de ovejas o cabras, como los imaginados abajo.



Note que el Tali de abajo está hecho de latón. Los romanos también los harían de plata, oro, marfil, mármol, madera, hueso, bronce, vidrio, terracota, y piedras preciosas. La forma original del Tali, sin embargo, se conservaba. Estas formas se posarían en uno de los cuatro lados cuando cayeran.

Se inscribían los cuatro lados del Tali con símbolos, quizás a veces con números romanos, y cada uno tenía un valor diferente de 1, 3, 4 o 6. Se dejaban caer cuatro Tali de una altura moderada encima de una mesa de juego por dinero o del piso. Había variaciones en la anotación del resultado. Los valores numéricos no tenían prioridad sobre un Venus, los Buitres, o un Senio. Los valores numéricos para las otras posibilidades representarían una variación simple. En lugar de valores numéricos, podía tomar precedencia el concepto de pares de números, como en las cartas. Otras reglas se podrían convenir al inicio del juego, del mismo



modo que se hace al comienzo de una mano de poker.

En el jarrón de la derecha podemos ver un par de mujeres jugando al Tali. Este jarrón tiene una tapa, y es posible que se usara para el juego de Tropa, o para guardar los astrágalos. Este jarrón es del Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

La anotación del puntaje presentada debajo está basada en la superioridad numérica simple, salvo Venus, Senio, Buitres, y Perros (el más bajo de los Buitres). En el caso de valores empatados, prevalecen las reglas como las del poker, es decir, un triple derrota a un par, pero dos pares derrotan a un triple. Los jugadores más avanzados podrían adaptar otras reglas como las de poker cuando les plazca.

Las reglas de anotación para el Tali								
(1,3,4,6):Venus	-	los	cuatro	tali	con	los	lados	diferentes.
(6,6,6,4):			Total		=			22
(6,6,6,3):			Total		=			21
(6,6,4,4):			Total		=			20
(6,6,6,1):		Total		=		19		(alto)
(6,6,4,3):			Total		=			19
(6,6,3,3):			Total		=			18
(6,6,4,1):			Total		=			17
(6,6,3,1):			Total		=			16
(4,4,4,3):			Total		=			15
(6,6,1,1):		Total		=		14		(alto)
(4,4,3,3):			Total		=			14
(4,4,4,1):			Total		=			13
(4,4,3,1):			Total		=			12
(4,3,3,1):			Total		=			11
(4,4,1,1):		Total		=		10		(alto)
(3,3,3,1):			Total		=			10
(4,3,1,1):			Total		=			9
(3,3,1,1):			Total		=			8
(4,1,1,1):			Total		=			7
(3,1,1,1):			Total		=			6
(6,x,x,x):	Senio	-	un	solo	seis	y	cualquier	otro número
(6,6,6,6):	Los	perros	-	los	cuatro	tali	iguales	
(4,4,4,4):	Los	perros	-	los	cuatro	tali	iguales	
(3,3,3,3):	Los	perros	-	los	cuatro	tali	iguales	
(1,1,1,1):	Los	perros	-	los	cuatro	tali	iguales	



Sorprendentemente, sólo una ambigüedad ocurre con los precedentes numéricos anteriores, en el valor 14. En este caso el par más alto (los seis) se supone que tiene prioridad numérica sobre el otro par más alto (de cuatros).

A la derecha dos muchachas juegan el tali con los astrágalos. Esta terracota está en el Museo británico en Londres.

En una variación jugada por el Emperador Augusto, cualquiera que tirara los Perros pondría 4 monedas en la olla, y el primer jugador en tirar un Venus tomaría todos.

Uno podría crear un conjunto simple de piezas de Tali anulando los 2 y los 5 en cuatro dados, pero entonces los que salen con el espacio en blanco tendrían que ser tirados de nuevo. Los tetraedros podrían ser una alternativa moderna buena, ya que uno también podría cortar en pedazos un par de palillos y podría marcar los lados. El juego de Tali ilustrado abajo se encontró en Pompeya.



Tali & Tropa - Juegos Romanos de Tablero - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 2

Tropa

Una variación del Tali involucraba tirar los dados en el cuello estrecho de un frasco de vidrio, como el mostrado a la derecha. Los jugadores competirían en este juego y éste claramente involucra la habilidad así como el azar. Se echaron tres dados, o quizás cuatro astrágalos, y sólo el puntaje de aquéllos que entraron en el frasco contaría. El puntaje puede haber seguido al de Tali, como se detalló anteriormente.



Terni Lapilli - Juegos Romanos de Tablero

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Se considera que Terni Lapilli es idéntico al moderno Ta-Te-Ti. Sin embargo, aunque se encontraron tableros de Terni Lapilli por todo el Imperio, garabateados en paredes, pisos y techos, no se encontraron ni X ni O acompañando las marcas. Obviamente se usaban fichas para este juego y seguramente fueran las mismas usadas para Latrunculi y Tabula. Bolesden dice que se usaban tres fichas en este juego pero si esto es verdad, no es el Ta-Te-Ti.

A juzgar por la cantidad de tableros de Terni Lapilli encontrados en los alrededores de Roma, parecería que este juego fuese más popular que el Ta-Te-Ti, y por lo tanto, debemos concluir que no era en realidad el Ta-Te-Ti, ya que no es verdaderamente un juego y no podría sustentar tal interés.

Desde entonces, este juego es un enigma, aunque las posibilidades son ciertamente muy limitadas.

Teserae - Juegos Romanos de Tablero

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

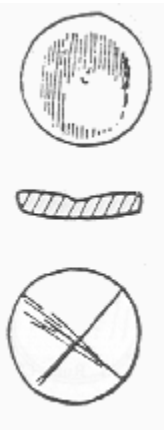


Los dados también eran un juego muy popular entre los romanos. El par de dados mostrado a la derecha se encontró a Herculaneum. Los romanos los llamaron tesserae, ya que también tenían un tipo con sólo cuatro caras marcadas llamado Tali. La única diferencia entre estos dados romanos y los dados modernos es que los números se colocaron de modo tal que dos de los lados adyacentes sumarían siete. Se agitaban los dados en una taza y luego se echaban, como hacen hoy los croupieres. Se ponían las apuestas de la misma manera como las ponemos hoy. Los griegos jugaban con tres dados, pero los romanos jugaban con dos, salvo para ciertos juegos de tablero.

Este juego se jugaba en las tabernas así como en los garitos, burdeles y en la calle. El emperador Cómodo era aficionado a jugar por dinero con los dados, y una vez convirtió al Palacio Imperial en un burdel y en un garito para recaudar el dinero para el tesoro que él llevó a la quiebra. En esto él puede haber seguido la postura precedente del emperador loco Calígula.

El juego de dados podría jugarse con otras piezas, como las tabas, o palillos del Senet que se tirarían de la misma manera. Los romanos, de hecho, jugaban una variedad de juegos de azar con el propósito de ganar dinero. La moneda echada era conocida como capita aut navia que significa "cabezas o naves," (las primeras monedas romanas siempre tenían una nave en el reverso). Estos juegos se jugaban a menudo en las calles.

El dibujo de la pared mostrado a la derecha viene de una taberna en Pompeya. La imagen se volvió a dibujar en "Pompeya, la Ciudad, su Vida y Arte" de Gusman. Los tratamientos y traducciones fueron proporcionadas por el autor. Los títulos latinos indican "Exsi" y "Non tria dvas est", en el primer marco. En el segundo ellos parecían indicar "Noxsii amii tria iigo fui", luego "Urtii. El Piillatorii hgo tui", y el cantinero dice "Itis foras rixsatis". Bell y otros consideraron que esto corresponde a Duodecim Scripta, y aunque "exsi" tiene sentido en esta referencia, nunca se ha explicado cómo se puede declamar un dos con tres dados. Claro, éste puede ser simplemente humor intensificado con humor.



El juego por dinero se volvió tal obsesión para algunos romanos, y semejante problema social en general, que el gobierno fue obligado a restringirlo. Esto era, de hecho, raro para los romanos, cuando ellos raramente restringían cualquier tipo de actividad civil o comercial. La República restringió el juego por dinero a las festividades de una semana de duración que rodeaban los Saturnales (la Navidad y las fiestas de Nuevo Año modernas).

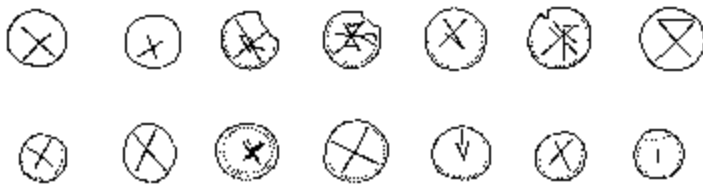
Bajo la Ley romana, se prohibieron los juegos de azar jugados por dinero bajo pena de una multa fija de cuatro veces el valor de las estacas. Podemos imaginar cuán eficaz esto debe de



haber sido. Probablemente hizo que la mayoría de las mesas de juego por dinero simplemente se movieran al interior de los llamados clubes privados. Además, las fichas habrían reemplazado el dinero real en los juegos. Existe una evidencia considerable en el gran número de fichas del juego por dinero marcadas que se han encontrado a lo largo del Imperio romano, ejemplos de ello se muestran aquí.

Estas fichas, llamadas redondeles, generalmente se hacían de hueso y tenían marcas numéricas en un lado. Las marcas más comunes eran X, V y I, con una pequeña proporción marcadas con otros números como II, III, VIII, IX u otros números arriba del 18.

Muchas de las fichas marcadas con una X tienen una línea vertical extra por el medio que simboliza un denarii o una moneda romana. Algunas de las fichas incluso se rotulaban remittam libenter ("yo con gusto pagaré"), como en la imagen de la izquierda. Éste es el equivalente romano del pagaré y, probablemente, el reembolso se habría hecho en la taberna o en el club de juego, igual que se hace con las fichas hoy en Las Vegas. Estas fichas tienen una gran similitud con esos redondeles coloreados que se habrían usado para otros juegos de tablero, como Calculi y Tabula. Esto no debe ser sorprendente ya que se hacían por el mismo proceso, girando y puliendo secciones de hueso en un torno. De hecho, muchas de estas piezas de juego podrían haber servido a propósitos dobles.



Las apuestas a carreras de caballos y el combate de gladiadores nunca se restringieron y esto les dejó a los jugadores algo de libertad para satisfacer legalmente sus hábitos de juego por dinero. En el Imperio tardío parece que la imposición de la ley estaba totalmente manchada o abandonada, ya que incluso los emperadores jugarían por dinero. César Augusto jugaba a los dados o a la taba regularmente con su familia en el Palacio Imperial, dándoles manojos de monedas para empezar.

Bádminton (Battledore and Shuttlecock) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)



El juego del volante (Battledore and Shuttlecock o Bádminton) es un juego que se desarrolló probablemente en Grecia antigua, más o menos 2000 años antes. De allí aparentemente se propagó al este, a China, Japón, India y Siam. Los campesinos lo jugaban en la Inglaterra medieval y a fines del siglo XVI, se volvió un juego popular para chicos. En el siglo XVII, el juego del volante o Jeu de Volant era un pasatiempo de la clase alta en muchos países europeos. El juego del volante consistía sencillamente en dos personas que le pegaban a una pelota de bádminton hacia atrás y hacia adelante con un simple bate tantas veces como pudieran sin que la pelota tocara el suelo. En 1830, el récord de número de golpes lo hizo la familia Somerset y aparentemente fueron 2117 golpes.

El origen de la pelota de bádminton es incierto aunque una teoría dice que en el pasado se usaba corcho para almacenar plumas por alguna razón (quizás plumas de escribir) y el objeto resultante se volvió una cosa popular para primero tirar y después batear.

El nombre "bádminton" viene de la Casa Bádminton, la residencia del Duque de Beaufort en el condado de Gloucester (ahora Avon) donde una nueva versión del juego del volante había surgido a fines de la década de 1850. (Isaac Spratt, un comerciante de juguetes de Londres publicó un folleto "Bádminton - un nuevo juego" en 1860, pero por desgracia no ha perdurado ninguna copia). En qué época el Juego del volante se volvió Bádminton no se sabe con exactitud, pero las primeras reglas del juego fueron escritas en Poona, India, por los ingleses, en 1873 y no había diferencias con el juego moderno. El juego (que era conocido a veces como "golpea y grita") era muy popular allí como también en Inglaterra durante las décadas de 1870 y 1880, pero más como un pasatiempo social al aire libre que como un deporte.

En 1883 se publicó un libro delgado intitulado "Tenis de césped, Croquet, Raquetas, etc." que incluía diez páginas sobre Bádminton que el autor describía como "un tenis de césped jugado con volantes en lugar de pelotas". La gente que regresaba de la India a Inglaterra comenzó a darle al juego más credibilidad y, como las personas empezaron a tomarlo más seriamente, en 1893, se congregó la primera reunión de varios clubes en Southsea en Hampshire en 1893. Por lo tanto, muy pronto se fundó la Asociación de Bádminton y los 14 clubes principales de Inglaterra acordaron un conjunto uniforme de reglas. En marzo de 1898, se celebró el primer Torneo Abierto en Guildford; los primeros campeonatos de "toda Inglaterra" se celebraron al año siguiente.

Dinamarca, EEUU y Canadá se volvieron ardientes seguidores del juego durante la década de 1930 y en 1934, se creó la Federación Internacional de Bádminton; sus miembros iniciales eran Inglaterra, Gales, Irlanda, Escocia, Dinamarca, Holanda, Canadá, Nueva Zelanda y Francia,

con la India unida como afiliada en 1936. El juego se volvía también popular en Malasia, Indonesia y Australia. El primer torneo abierto completamente profesional de bádminton se jugó en el Albert Hall en Londres en 1979. El Bádminton se admitió como deporte con medalla en los juegos de la XXV Olimpiadas de Barcelona en 1992.

Bochas - Juegos Tradicionales

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1



La imagen muestra un conjunto antiguo de bocchas de madera. Apenas visible en el frente de la caja está la inscripción "Bocchas de césped de 1902 Slazengers"



Los historiadores de Bochas creen que los egipcios desarrollaron el juego. Uno de sus pasatiempos era jugar a los bolos con piedras redondas. Esto ha sido determinado basándose en los artefactos encontrados en las tumbas que datan de alrededor de 5.000 a.C. El deporte se extendió por todo el mundo y tomó una variedad de formas, como el Bocce (Italiano), Bolla (Sajón), Bolle (Danés), Boules (Francés) y Ula Miaka (Polinesio). Las bochas de césped más viejas que aún se juegan están en Southampton, Inglaterra, donde los archivos muestran que han estado funcionando desde el 1299 d.C. Hay otras afirmaciones de que se han usado antes de ese tiempo, pero aún no están confirmadas.

Sin duda la anécdota más famosa de bochas de césped es la de Sir Frances Drake y la Armada Española. El 18 de julio de 1588, Drake estaba implicado en un juego en Plymouth Hoe cuando se le notificó que la Armada Española se estaba aproximando. Su contestación inmortalizada fue que "Aún tenemos tiempo de finalizar el juego y derrotar a los españoles también". Entonces prosiguió hasta terminar el juego (lo perdió) antes de aventurarse a la pelea con la Armada, a la que venció. Ha sido discutido con exceso si esta famosa anécdota en verdad tuvo lugar.

El Rey Enrique VIII también era un jugador de bochas de césped. Sin embargo, prohibió el juego para aquellos que no eran acaudalados o "prósperos" debido a que "los fabricantes de arcos, de flechas, de puntas de flechas y encordadores" pasan más tiempo en eventos recreativos como las bochas en lugar de ejercer su oficio. Enrique VIII solicitó que quien deseaba reservar un campo debía pagar una cuota de 100 libras. Sin embargo, el campo no podía usarse para juegos privados y prohibió a quien sea a "jugar con cualquier bocha o bochas en un espacio abierto fuera del jardín o huerta del rey".

El Rey Jacobo I emitió una publicación llamada "El libro de Deportes" y, aunque desaprobaba el fútbol (soccer) y el golf, impulsaba el juego de bochas. En 1845, se levantó la prohibición, y la gente pudo jugar a las bochas y a otros juegos de habilidad.

Bochas de alfombra corta (Short Mat Bowls) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Cuando viene el invierno, las Bochas como muchos juegos al aire libre, se vuelven menos simple de jugar. Así, las variaciones bajo techo del juego han nacido. Una variedad popular se llama simplemente Bochas bajo techo y es esencialmente las Bochas de campo jugadas en una superficie bajo techo con la mayoría de las reglas coherentes con ese juego.



Sin embargo, otra variante llamada Bochas de alfombra corta, con características propias, tiene un gran seguimiento por toda Gran Bretaña e Irlanda. Como muchos juegos de bar, es en verdad una versión en miniatura del juego de aire libre que se juega más fácilmente bajo techo. Se juega sobre una alfombra que mide 40-45 x 6 pies (entre 12 y 14 m. x 1,83 m) con bochas de tamaño normal; la alfombra fácilmente se enrolla y se guarda por comodidad. Hay una zanja pero es simplemente un área marcada en el extremo de la alfombra y para compensar la distancia tan corta, se ubica en el centro de la alfombra un bloque intimidador. Esto hace imposible que un jugador apunte un lanzamiento rápido y recto al área del bochín - todas las bochas deben usar la desviación para evitar el bloque y llegar a su objetivo.

El juego de bochas de alfombra corta lo jugaron por primera vez en Gales del sur dos sudafricanos que vinieron a trabajar en el área. Habían jugado a las bochas al aire libre en Sudáfrica y, quizás debido al clima desfavorable y a la estación larga de encierro de este país, comenzaron a jugar una simulación del juego al aire libre en una tira de alfombra en un pasillo de iglesia. Más tarde, se trasladaron a Irlanda del Norte y se llevaron el nuevo juego. Las reglas y condiciones de juego se redactaron y el juego pronto llegó a tener buena base en la provincia. Los irlandeses exiliados lo introdujeron en Inglaterra, pero su auge era lento hasta la década de 1980 cuando su potencial como un deporte de precio bajo para la gente de todas las edades se tuvo en cuenta. La Asociación inglesa de Bochas de Alfombra Corta (AIBAC) se formó en 1984, y ahora es la fuerza gobernante del deporte en Inglaterra.

Bochas de campo coronado (Crown Green Bowls) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Las bochas de campo "coronado" es un juego de un interés discutiblemente más grande ya que presenta una dimensión adicional. Un campo "coronado" es un campo cuadrado levemente

más alto en el medio que en los bordes y el juego es conducido por todo el campo en cualquier dirección pudiendo hacer muchísimas más variedades que en el juego de campo plano.



El juego siempre ha sido asociado más con bares y tabernas que con las bochas de césped y aunque no tiene la popularidad enorme del juego de campo plano, prospera muy bien dentro de su sede ubicada en el norte de Inglaterra y en el noroeste de la región central.

El juego casi siempre es de competencia individual y cada jugador lanza solo dos bochas en cada extremo. El ganador de cada turno puede jugar el bochín en cualquier dirección y a cualquier distancia razonable dentro de los límites del campo que es una zanja. Algunos jugadores son buenos lanzando la bocha por la loma, otros por el lado inclinado, algunos prefieren las distancias cortas, otros las largas y así muchas más complejidades estratégicas se introducen en el campo atípico. Mirar los múltiples juegos que ocurren en todas direcciones al momento en un lanzamiento de bochas en un campo "coronado" es una experiencia que vale la pena ver. De algún modo, los juegos individuales se las ingenian para intersectarse y cruzarse con los otros sin ninguna consecuencia adversa.

Las fotos muestran el campo "coronado" de Kings Heath, Birmingham. El juego es entre los equipos The Kings Heath Bowling Club vs. The Greville Arms - un juego de liga jugado el 4 de septiembre de 1999. En la foto de la derecha, los dos jugadores que andan de izquierda a derecha son de otros juegos separados que se estaban jugando en paralelo. Mientras tanto, el individuo de la derecha está jugando un tramo diagonalmente de derecha a izquierda hacia el bochín que se puede ver cerca del jugador que tiene la cabeza en azul. El tipo de azul está lanzando directamente sobre la loma intersectando los otros tres juegos mostrados y probablemente un par de otros juegos no se puede ver también....

Las Bochas de Campo "Coronado" es un deporte bien organizado que se planifica sobre una base de condado. Los clubes individuales, a menudo afiliados a pubs forman equipos que compiten en ligas "de mediados de la semana" que son las raíces mismas del deporte y, en los siguientes estratos, los condados tienen sus propias competencias. Los juegos de bochas de campo "coronado" entre condados se remontan a 1893 cuando Yorkshire y el condado combinado de Lancashire & Cheshire comenzaron a jugar juegos amistosos y esta tradición ha continuado hasta la fecha, con la Asociación Británica de Bochas de Campo "Coronado" encargándose de la organización de la competencia en 1908. En el año 2000, 15 equipos de condado entraron a la competencia.

Así como en Gales, el deporte se juega en Escocia, Irlanda y la Isla del Hombre. El primer juego organizado oficialmente en forma internacional tuvo lugar en 1995 entre Gales e Inglaterra, y al año siguiente, se preparó el torneo internacional inaugural en la Asociación de Condados de North Lancs & Fylde. Esta competencia aceptó a los cuatro equipos de Inglaterra, Escocia e Irlanda combinadas, Gales y la Isla del Hombre. La primer competencia la ganó Inglaterra, mientras que en el torneo de 1999, el equipo combinado de escoceses e irlandeses salió victorioso.

Bochas de césped (Lawn Bowls) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

La Asociación Inglesa de Bocchas se fundó en 1903 y es un deporte muy bien organizado que alberga numerosas competiciones desde un nivel de club hasta un nivel nacional. El deporte es más popular en el Sur de Inglaterra con miles de devotos. Debido a que el éxito no requiere buena salud, es particularmente favorecido por la gente más anciana, pero hay muchos jugadores jóvenes también. Como con muchos deportes ingleses, las bochas de césped se extendieron por las colonias británicas desde 1600 en adelante.

Las bochas de césped se jugaron primero en Norteamérica a principios del 1600 en los Estado Unidos. Los archivos muestran que el presidente George Washington jugaba a las bochas en su estado. En Canadá, el deporte se introdujo alrededor de 1730 en Port Royal, Nueva Escocia. En Australia, las bochas se jugaron por primera vez en Sandy Bay, Tasmania en 1844. El juego apareció en Nueva Zelanda en algún momento durante los 30 años después. El Consejo Mundial de Bocchas (CMB) es responsable de la estandarización de las reglas en el mundo, y carga con la tarea de alentar el crecimiento del juego en todo el mundo.



Las fotos muestran el césped del juego de bochas en el Club de Bocchas del Hospital Warley, en Brentwood, Essex. A la derecha, los capitanes de cada cuarteto están examinando la posición de las bochas a fin de determinar qué estrategia adoptar. Los "skips" (capitanes) comienzan a caminar al extremo "cabecera" desde donde gritan dando ánimo y consejo al resto de su equipo. Por último lanzan las bochas ellos mismos.

Las bochas de césped se juegan a menudo en un campo igual de un lado al otro. En competencias individuales, cada jugador tiene cuatro bochas llamadas "maderas" (aunque hoy

en día, el 90% de las bochas se hacen de un material resinoso) que se hacen rodar alternativamente hacia una bola objetivo llamada Jack (bochín). Para dobles, cada jugador tiene tres bochas y para equipos de cuatro, cada uno tiene dos bochas. Cada una es menos redondeada en uno de los lados lo que hace que la bocha se "incline" en una dirección debido al peso extra en un lado. La inclinación de una bocha correctamente lanzada asegura que siga una trayectoria levemente curva que se acentúa cuando la bocha va a parar. El Jack o bochín es una pequeña bola blanca sin inclinación.

Bochas de mesa (Table Bowls) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Otras variantes como las bochas de alfombra y bochas jugadas bajo techo han sido populares en un tiempo u otro. La versión de bochas mejor conocida para jugar bajo techo es un juego de bar que apareció cerca del distrito de Carlisle llamada Bochas de mesa. En este juego, un conjunto en miniatura de bochas y bochín se juegan en una mesa estándar de 12 x 6 pies (3,66 x 1,83 m) de Billar o Snooker.

Las bochas y el bochín se hacen rodar por un tobogán de madera que se ubica inclinado en el borde de la mesa con un extremo en la mesa. No se permite ningún impulso para darle a la bocha - es meramente el ángulo del tobogán y cuán lejos llega la bocha lo que determina su posición final.



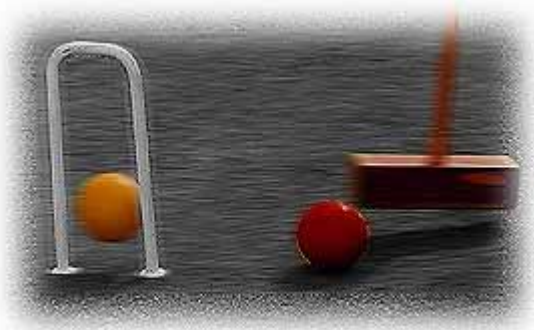
El conjunto de Bochas de Mesa de la foto es una hermosa antigüedad hecha por Jaques de Londres. Se estima que es de 1890. El conjunto incluye el paño verde para colocar las bochas así el juego se puede poner sobre cualquier superficie plana.

Croquet - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Se piensa que se han jugado los primeros juegos de bolas y mazas de madera en Inglaterra y Europa durante la Edad Media. Los juegos normalmente involucraban solo una bola que se golpeaba a través de unos aros muy anchos. Se cree que campesinos franceses jugaron primero un juego parecido al Croquet en el siglo XIII, usando unas mazas de madera



rudimentarias que aporreaban bolas de madera a través de los aros hechos de ramas de sauce. En los siglos XVII y XVIII en Francia, los juegos de bolas y mazas eran bastante populares y uno de ellos, el "Paille Maille", se introdujo en Londres, donde se jugaba a campo abierto cerca del Palacio de St. James. Esta área se conoce como Pall Mall.

El juego moderno de Croquet parece ser de origen irlandés. Se jugaba en Irlanda un juego llamado Crooky desde la década de 1830 y, en 1852, se llevó a Inglaterra donde se hizo rápidamente popular. En particular, era popular entre las mujeres porque era el primer deporte al aire libre que podían jugarlo ambos sexos sobre una base equitativa. La popularidad generalizada comenzó cuando el equipo de Croquet se hizo fácilmente disponible debido a un fabricante de artículos deportivos de Londres, John Jaques, que empezó a vender juegos completos de croquet. John Jaques & Hijos permanece como el primer fabricante de equipos de croquet hasta el día de hoy.

Por más de 30 años se establecieron reglas uniformes y comenzaron las competencias nacionales y el Croquet llegó a ser un deporte importante de la época. La primera sede nacional fue el Club Wimbledon de Croquet de toda Inglaterra (más tarde llegó a ser el Club Wimbledon de Tenis sobre césped y Croquet de toda Inglaterra); los primeros campeonatos nacionales se celebraron allí en la época victoriana.

Encabezado por Australia y Nueva Zelanda, el Croquet se esparció rápidamente en las colonias británicas. Para 1870, el juego había llegado virtualmente a todas las colonias británicas y su popularidad crecía, siguiendo la antigua tendencia de ser especialmente popular entre las mujeres. Por esta época, el juego fue condenado desde los púlpitos, y de hecho, su práctica fue prohibida en algunos clubes de deportes. El Croquet se jugó en las Olimpiadas de 1900 pero por esa época, el prometedor deporte del Tenis comenzó a eclipsar al Croquet y el

ascenso de este otro juego marcó el final de su apogeo. En los últimos 20 años se ha visto un resurgimiento, particularmente entre los jóvenes.

Actualmente, el Croquet se juega competitivamente en más de veinte países, de los cuales, los más importantes en la década de 1990 eran Australia, Nueva Zelanda, el Reino Unido y EEUU.

En Australia, por ejemplo, hay casi 7.000 jugadores registrados, que es una cantidad similar a la de deportes olímpicos, como el boxeo y el remo.

En EEUU se juegan dos tipos del juego, el croquet de la Asociación Internacional y las reglas Americanas, que usan el mismo campo y equipo pero tienen unas variaciones en las reglas. Muchos de los mejores competidores juegan ambas versiones. Además hay algunos juegos de jardín que tienen 9 aros y 2 estacas.



Muchos otros países juegan croquet o versiones. Francia albergó el Campeonato Mundial de la Federación de Croquet de 1995, Japón juega Croquet junto con un juego similar llamado Gateball, Egipto juega un tipo más sencillo de croquet de asociación. En Rusia, aparentemente, Tolstoi tenía un campo de Croquet en su jardín de Moscú y los astronautas comunicaron haber jugado para relajarse después de su regreso del espacio. Finalmente, China posee muchos jugadores de Croquet de grupos de diferentes edades - una foto del Londres Ilustrado de 1938 muestra a los guardias revolucionarios jugando el juego!

Curling (Juego escocés sobre hielo) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El deporte de las bochas de césped es el predecesor del Curling, una versión de invierno tremendamente popular que se juega en los países del norte (incluidos Canadá y Escocia) sobre hielo. No está claro si los escoceses o los holandeses inventaron el juego; los primeros archivos escritos sobre este juego son de 1600. En una época las piedras que se deslizan por

el hielo eran piezas de granito que pesaban más de 56 kg. Gradualmente evolucionaron a unos discos de piedras regordetas con una manija saliendo de arriba. El objetivo es un círculo a 32 metros del lanzador y el juego se juega con 2 equipos de 4 jugadores, cada uno desliza 2 piedras. El aspecto final levemente bizarro del juego es que cada jugador se equipa con una escoba auténtica que se usa para restregar el hielo adelante de la piedra cuando se desliza hacia el objetivo. El fregado calienta el hielo que crea una capa de agua, lo que hace que la piedra se deslice con una leve aceleración. El trabajo hábil con la escoba desviarán con éxito la dirección de la piedra o prolongará la distancia que viaje de modo que a la larga se pose más cerca del objetivo...

Pato - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 3

El pato es un antiguo deporte que se practica en Argentina desde el siglo XII y que antes se practicaba como "corrida" o entretenimiento de los festejos que se celebraban en las distintas poblaciones y/o puntos del país, muchas veces con motivos religiosos. Del desarrollo original de esa competencia, que de eso se trataba, fueron surgiendo problemas que la afearon; hicieron que se lo considerara un juego brutal; que las autoridades, tratando de preservar la integridad de los jugadores -y a veces de los espectadores, que elegían sus favoritos y los "defendían" aun con violencia- lo prohibieran.



Ya antes de esa medida la autoridad eclesiástica había tomado posición y manifestado su criterio. Pero, antes de continuar, veamos como era el juego en sus inicios.

Así las cosas durante mucho tiempo el juego fue prohibido hasta por edictos policiales en la provincia de Buenos Aires.

Es nuestro deber consignar que la Federación Argentina de Pato actual facilita el conocimiento del deporte que, practicado como un entretenimiento que se consideraba vulgar y brutal aun por los indios del norte del país, ha sufrido evoluciones tan grandes que costaría mucho reconocerlo.

Y, de la misma manera, en su momento, y luego de ser declarado juego nacional, el Estado,



por su Dirección de Turismo, propendió al conocimiento del mismo al exterior, al punto que es usual que los dirigentes nacionales -que han hecho de aquellas "corridas" un juego de caballeros respetuosos, pero buenos jinetes, fuertes, diestros y ágiles, considerando cada una de las posibles alternativas del desarrollo de la competencia- reciban visitas de extranjeros que quieren penetrar tanto en la mecánica del juego como en sus reglas de caballeridad.

Informan las mismas, en sus publicaciones -ellos han hecho casi todo lo que hay en todos los aspectos del juego- que la alusión más antigua, referida a lo que se llamaba "El Pato", tiene cerca de 400 años.

Obviamente tomaba su nombre del animal que se había elegido para utilizar como "prenda", metido en el interior de un cuero cosido, con asas, de las cuales se apoderaban los "rivales". . . Cosido el cuerpo con el pato, que asomaba la cabeza adentro del mismo, los "jugadores" (si así se los puede llamar hoy), tenían que tomarlo de una de las asas, salir vencedores de los "ataques" de los rivales y llegar con cuero y pato al campo contrario.

Excusamos significar que el "campo" era grande y no sabemos si los relatos que hablaban de "una legua" no exageraban un poco. Pero... como siempre hicimos, en nuestro país y aun antes de ser nuestro, las cosas "a lo grande", podemos dar fe que eran grandes. Y restarle un poco de tamaño que pudo haber agregado la imaginación del autor o relator.

Rayuela - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Sobre las baldosas percutidas y grises de la vereda una mano infantil trazaba con tiza los casilleros de la rayuela, repitiendo candorosamente un gesto milenario y de compleja significación, cuyas claves quizá se mezclan en algún momento arcaico con las raíces de la poesía y del arte. La niña que había trazado el diagrama ignoraba que el juego que se aprestaba a practicar con la ayuda de un pequeño tejo ya era conocido en la Grecia clásica con el nombre de **escolias**, y en la Roma Imperial con el de **juego de las odres**, y seguramente le hubiesen causado mucha gracia los nombres con que se lo conoce en otras partes del mundo: **infernáculo, pata coja, calajanso o tejo** en España; **truccino, paradiso o strangalluce** en Italia; **hop scotch** en Inglaterra; **munzenwurfspiel** en Alemania; **marop** en la India, etc.

Arcaica y universal, la rayuela constituye, como muchos otros juegos, un pequeño enigma etnológico para los estudiosos, que no se han puesto todavía de acuerdo sobre sus orígenes y le han atribuido, como a los naipes, significados míticos, mágicos, religiosos, cabalísticos, etc., relacionándola con los progresos del alma, con ceremonias y ritos de pasaje, con el laberinto y la espiral, etcétera.

El arraigo y difusión de la rayuela en América, a partir de la Conquista, ha sido notable. Se la juega en Chile con el nombre de **luche o mariola**, en México con el de **tejo pijije**, en Santo Domingo con el de **trucamelo**, en Colombia con el de **coroza**, en Argentina con los de **rayuela, tejo, luce, gambeta, tilín tuncuna**, etc., y así sucesivamente. El antropólogo argentino Eduardo Menéndez ha realizado un valioso análisis etnológico del tema, que hemos seguido para elaborar esta reseña, y en el que apunta para nuestro país (Argentina) aproximadamente 15 tipos de diagrama; básicos, al mismo tiempo que variantes como las rayuelas "Caracol", "cuadrada" y "aeroplano".

En el citado trabajo ("Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela", publicado en 1963 en los Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología), suministra una completa descripción de sus características sobresalientes: "Se traza en el suelo (de tierra, piedra o suelo artificial) un diagrama constituido generalmente por una serie de rectángulos coronados por un semicírculo. El número de casillas varía en nuestras rayuelas entre 6 y 16, predominando las que están constituidas por 9 u 11 compartimientos; las rayuelas recogidas bibliográficamente para el resto de América dan aproximadamente los mismos resultados. Para el Viejo Mundo, en cambio, parecen predominar las rayuelas constituidas por 7 ó 9 casillas, lo cual como luego veremos, se relaciona con ciertas hipótesis existentes respecto del origen de este juego.

"Se numeran los distintos compartimientos, a los que también suelen dárseles diversos nombres. Los jugadores, que pueden ser dos o más, poseen tejos personales o colectivos, hechos de madera, piedra, hierro, etc., que van arrojando a las sucesivas casillas de donde tendrán que ser sacados. El modo de hacerlo es el siguiente: el primer jugador arroja su tejo al primer compartimiento, entra a pie cojo, y lo pateo o lo levanta, para luego salir en la misma forma en que entró; lo mismo hace con las otras casillas, hasta llegar a la última. El tejo puede ser sacado de uno o varios puntapiés.

"En algunas de las casillas que reciben el nombre de "Descanso" así como en la casilla final, que generalmente se denomina "Cielo", "Gloria" o "Paraíso", el jugador puede asentar ambos pies. En otras casillas, que generalmente reciben el nombre de "Infierno" o "Mundo", no se puede hablar, y algunas veces deben saltarse, es decir, ni el tejo ni los jugadores pueden tocar dichos compartimientos.

"En una zona caracterizada por un cuadrado o rectángulo, dividido por diagonales y que

generalmente ocupa los números centrales, el jugador debe saltar con las piernas abiertas, colocando cada pie en los triángulos laterales que se constituyen.

"El jugador pierde cuando asienta ambos pies en casillas donde ello no es permitido, cuando pisa las líneas del diagrama, cuando el tejo al ser, pateado sale lateralmente y no por el trazado de la figura, cuando al arrojar el tejo éste queda sobre una raya o en una casilla distinta de la prefijada, cuando habla en los distintos lugares donde debe permanecer callado, cuando equivoca el recorrido del diagrama.

"El juego puede concluir en el primer recorrido, o más frecuentemente, pueden repetirse las vueltas, pero añadiéndose algunos elementos que hacen cada vez más difícil llegar a la última casilla sin perder; por ejemplo, llevar el tejo sobre el pie, en la mano, en un dedo (generalmente el índice) o en la frente, atravesar el diagrama con los ojos vendados o cerrados, avanzar de espaldas saltando a pie cojo.

"Casi siempre el juego implica competición, pero a veces pareciera no existir tal actitud; el juego se limitaría a que todos llegasen al final sin que importe demasiado quién gane".

Rolle Bolle (Bochas) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Los belgas desarrollaron el Rolle Bolle, por el tiempo de la Reforma, algo así como una mezcla entre herraduras y bochas. Se juega en arena aplastada con fuerza, con estacas separadas a 30 pies (9 m.). Los equipos tratan de hacer rodar la Bolle de goma dura y biselada, para que así quede más cerca de la estaca.

Taba - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

La taba, tan criolla en nuestro sentir, es juego de antigua estirpe, que se remonta a los orígenes de las civilizaciones indoeuropeas y llega a nuestros paisanos en la mano de los conquistadores españoles.

La taba se construía (y se sigue construyendo) con el astrágalo, uno de los huesos que integran el tarso de los animales vacunos y que posee una cara cóncava en forma de S (llamada "carne" o "suerte", a los fines del juego) y otra plana (llamada "culo"). Para evitar los deterioros consiguientes al uso, y para equilibrarla perfectamente, se la "calzaba" mediante la aplicación de unas planchas de metal recortado, que ostentaban el monograma del propietario o algún motivo alegórico u ornamental (un corazón atravesado por una flecha, el escudo nacional, una divisa partidaria, un caballito, etc.).

Para que oficiase como "cancha" se elegía un terreno despejado, de varios metros de largo, y se lo cortaba con dos rayas, que delimitaban el espacio que debía recorrer la taba antes de tocar tierra. El tirador se ubicaba detrás de una de las rayas y tomaba el hueso con la palma abierta, cara al cielo, y el pulgar apoyado en el borde de la parte superior. Medía la distancia "a ojo" y arrojaba el implemento haciéndolo girar hacia atrás (en el sentido de las agujas del reloj) y procurando que diese muchas vueltas en el aire ("tiro de roldana"). Si al "clavarse" quedaba hacia arriba la "suerte", ganaba el tirador, pero si la taba caía mostrando "culo" ganaban los contrarios.

En el lanzamiento se mezclaban por igual el azar y la baquía del tirador, una baquía echa de misteriosa sensibilidad para tantear el peso y los casi imperceptibles disequilibrios de la taba, para discernir la distancia a recorrer y para clavar limpiamente el hueso en la tierra, sin "rodadas" ni "arrastres" innecesarios.

El tucumano Pablo Rojas Paz recogió en "Raíces al cielo" una viñeta que revela las alternativas del juego y la regocijada actitud de los jugadores: "...Sosegado el paisanaje de estos violentos escarceos, venían los entretenimientos pacíficos; era entonces que se ocupaba el tiempo vacante con la taba y los gallos. Y en el tiro del hueso hacia lo alto brillaba en el aire la chapa de bronce que los paisanos acostumbraban poner en la uña de la taba para que esta se clave mejor. Las apuestas se cruzaban a gritos, diez es al que tira -agarro- van veinte - no puedo. Los diestros clavaban el hueso, por la parte de la suerte, en la húmeda tierra entre las aclamaciones de la rueda. Pero no faltaba el torpe que la enviara rodando como una pelota, razón por la que debía soportar los chistes y las chirigotas de los críticos consumados del juego: lindo mozo para... bolear ladrillos -me ha de enseñar la maestría cuando se canse de hacerla -, dicen que lo van a llevar a París para que enseñe - la

madre estaría muy contenta de verlo cómo se luce. Y así las bromas de zahirientes se volvían sarcásticas; y en otras ocasiones se vio manotear el cuchillo. Esta vez no porque todo era en familia. Y los tabeadores viejos sopesaban el hueso, ensayaban haciéndolo dar varias veces vueltas en el aire, palpitando la tirada precisa; hasta que por fin la taba describía una parábola y caía justo a los pies del otro contrincante. El Pinino era ya el milagro del juego; era la casualidad colaborando con la suerte; la taba se quedaba parada de canto, en un equilibrio inestable, entre las exclamaciones de júbilo de los que ganaban y las maldiciones de quienes tenían que pagar doble. Dos se habían trenzado en el ardimiento del juego; pues ambos querían demostrar la habilidad que poseía cada uno de ellos, para entretenimiento tan habilidoso. El dinero cambiaba a cada rato de mano. Eran primos y jamás se habían visto las caras; uno venía de Colalao y el otro de Embarcación. "-Dígame, cumpa, ¿quiere que probemos con ésta?, si es buena es buena para los dos. "-Yo también tengo la mía que no tiene ninguna falla y que no está cargada. "-Bueno fuera que a una fiesta de familia se viniera con estos fraudes."

Tenis - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El origen del Tenis, como tantos deportes y juegos, está rodeado de misterio con varias teorías adoptadas. Una versión nos haría creer que el hombre de la Edad de Piedra una vez golpeó rocas hacia un lado y otro con palos, quizás. Un principio más sustancial es que el Tenis deriva del Handball, una versión que se jugaba en el mundo antiguo incluidas las civilizaciones de Roma, Grecia y Egipto. Hay una ciudad egipcia sobre el Nilo llamada Tinnis (en árabe) y algunos especulan que éste es el origen del nombre "Tenis". Otro recurso de esta teoría es que el término "raqueta" se piensa que deriva de la palabra árabe "rahat" que significa "la palma de la mano".

Sin embargo, el primer juego que era definitivamente como el Tenis se jugó en Francia y la teoría lingüística alternativa es que "Tenis" viene del francés "Tenez" ("Tómelo" o "Juegue"). La leyenda dice que el juego se lo dio un trovador errante a la Corte Real francesa en el siglo X pero, no obstante, por el siglo XI un tenis primitivo se jugaba con seguridad en los monasterios franceses. Los monjes a menudo estiraban una sogá a través de los cuadriláteros centrales enclaustrados en el monasterio o a veces jugaban directamente junto a un castillo y la cancha del juego de Tenis Real es claramente comparable con estos comienzos. Se usaban las manos

para golpear la pelota en primer lugar (jeu de paume); más tarde se usaron guantes y con el tiempo los jugadores comenzaron a usar bates cortos. Luis IV y la Iglesia intentaron prohibir el juego en Francia durante los siguientes años pero fue claramente en vano - había probablemente alrededor de 1800 canchas en Francia durante el siglo XIII.

Por el siglo XIV, el Tenis había encontrado su camino a Inglaterra donde Enrique VII y Enrique VIII aparentemente llegaron a ser jugadores entusiastas y estimularon la construcción de canchas por todo el país. Al parecer Enrique VIII inventó el "servicio" - sus sirvientes acostumbraban a tirar la pelota hacia arriba en el aire por él debido a que era demasiado gordo para hacerlo él mismo.

El sistema misterioso de puntaje también se extiende hacia atrás por lo menos hasta este punto en la historia en que es mencionado en un poema sobre la Batalla de Agincourt escrito en 1415. Originalmente parece que el puntaje era de quince en quince: 15, 30, 45 pero con el tiempo, en lugar de decir "cuarenta y cinco", la gente comenzó a decir "cuarenta" para acortar y finalmente se fijó. ¿Pero por qué de quince en quince? Bueno, nadie realmente lo sabe pero parece probable que el origen sea francés dado que a principios de la Edad Media, 60 era un número clave en Francia del mismo modo que el 100 lo es hoy. Es porque las palabras para setenta, ochenta y noventa en francés se basan en el sesenta; por ejemplo setenta es "soixante-dix" o "sesenta y diez", por lo que tiene sentido que un juego pudiera ser a sesenta puntos. Pero entonces, ¿por qué dividido por cuatro? La teoría más probable es la de la apuesta ya que la mayoría de los deportes incluido el tenis se jugaba por dinero en la Edad Media. Había leyes en la cercana Alemania del siglo XIV y fines del XIII que prohibían apuestas más grandes que sesenta "deniers" (moneda de plata de Francia), lo que sostiene la teoría. Y ocurre que al mismo tiempo había una moneda en circulación llamada "gros denier tournois" que valía 15 deniers. De esta manera quizás el tenis francés jugado con público se jugaba por un "gros denier tournois" por punto hasta la máxima apuesta de sesenta deniers para un juego.

¿Y qué hay de los orígenes de las palabras "love" y "deuce"? La última deriva del francés "a deux du jeu" - a dos puntos del juego; el inglés la ha acortado primero a "a deus" ("deus" es deux en francés antiguo) y desde allí al completamente incorrecto "deuce". La propuesta similar que "love" viene del francés para huevo - "l'oeuf", es dudosa, a pesar de la supuesta vinculación con la frase "fuera para un huevo del pato (pato para acortar)". La explicación más probable es que viene del "lof" holandés/flamenco que significa honor. Allá por el tiempo que la expresión llegó a ser usada, Inglaterra recibía una abundancia de inmigrantes de los países bajos debido al trauma causado allí por el protestantismo entrante. Teniendo en cuenta que la mayoría de los juegos se jugaban por dinero, si un jugador no anotaba puntos, habría sido aplicada la frase "omme lof spelen" - él "jugó por el honor"...

La raqueta de Tenis por el 1500 ya no era completamente hecha de madera pero tenía un

mango de madera con una cabeza encordada con tripa de oveja. El entusiasmo aristocrático por el juego continuó en Francia durante el siglo XVI donde había aparentemente más de 1000 canchas sólo en París y en Inglaterra durante el siglo XVII de Tudor. Los notables jugadores reales ingleses incluyen a Jorge IV (1763-1830), el Príncipe Alberto (1819-1861) que poseía un casillero en el vestuario del Hampton Court Palace que aún lleva su nombre, Eduardo VII (1842-1910) y Jorge V (1866-1936). Por razones desconocidas, la popularidad del juego disminuyó en Francia e Inglaterra durante el siglo XVII y en Francia virtualmente no existía por el 1800.

Sin embargo, los mediados del siglo XVIII vieron un repunte. En 1858, el Mayor T.H. Gem y J.B. Perara inventaron una versión al aire libre del Tenis adaptada para jugar sobre césped y en 1873, el Mayor Walter Wingfield apareció con una nueva versión del Tenis que usaba reglas modificadas, una de las que establecía que el servidor podía anotar un punto. Entonces en 1877 el Club de Croquet de Toda Inglaterra en Wimbledon decidió poseer los primeros campeonatos de tenis de césped de Wimbledon. Para este torneo, tres miembros del club redactaron una nueva versión de las reglas, y su composición marcó el primer conjunto de reglas aceptadas.

En 1874, un viajante norteamericano llevó el juego a las Américas y en 1881 se formó la Asociación de Tenis de Césped Norteamericano. Pronto comenzó la competición internacional, con el Trofeo de Desafío Internacional de Tenis de Césped (más tarde la Copa Davis) disputado por primera vez en 1900 y la Copa Wightman, para la competencia entre equipos de mujeres americanas y británicas, en 1923. Los juegos de singles de hombres y los dobles se incluyeron en el programa de los primeros Juegos Olímpicos modernos en 1896.

El viejo juego de Tenis (aún llamado Jeu de Paume o "Pelota de Mano" en Francia) entretanto sufrió un eclipse grande como resultado del predominio encontrado de la versión nueva de césped. Hoy en día, el número de canchas ha disminuido a sólo 17 en uso en Gran Bretaña, 7 en EE.UU., 2 en Francia y 3 en Australia y el número de jugadores ha caído a sólo unos pocos de miles por todo el mundo. El Tenis se llama ahora Tenis Verdadero o Tenis Real en Gran Bretaña para distinguirlo del Tenis de Césped y en EE.UU. se lo conoce como Tenis de Cancha. Dos canchas de Tenis Real no son exactamente iguales. Hay diferencias menores en el ancho o el ángulo del techo encima de la galería y en el ancho del tambor así como en las dimensiones de la cancha. Por ejemplo, la cancha de Hampton Court es levemente más ancha que la mayoría.



Ajedrez Europeo - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El ajedrez con casi el formato actual apareció en el sur de Europa a fines del siglo XV y rápidamente se volvió popular en toda Europa. Los poderes de ciertas piezas se incrementaron y se agregaron nuevas reglas como el enroque, el avance de dos casilleros del peón, y en passant. Los cambios más importantes convirtieron al Firz en la pieza más poderosa de todas, la Reina y el Fil en el Alfil ilimitando su poder de movimientos diagonales.



En 1749, François-Andre Danican Philidor, un compositor y jugador destacado de Ajedrez de esa época, publicó "L'analyse du jeu des Echecs" (Análisis del juego de ajedrez). Este es uno de los trabajos más grandes de la literatura sobre ajedrez que se hayan escrito y ha sido traducido a muchos idiomas. Howard Staunton, el jugador máximo a mediados del siglo XIX también escribió varios trabajos teóricos importantes y organizó el primer torneo internacional de ajedrez en Londres en 1851. Fue ganado por Adolf Anderssen de Alemania. En 1858, Paul Charles Morphy llegó a Europa desde USA y se las ingenió para tomar el manto de mejor jugador a una edad muy joven.

A la izquierda está un juego de ajedrez que, se piensa, data de fines de siglo. Las piezas se guardan en una caja mostrada a la derecha. Más arriba, a la derecha - antiguos juegos de ajedrez y piezas islandesas exhibidos en el Museo Skogar Folk, al sur de Islandia. La mayoría de las piezas, datadas de los siglos XVIII y XIX, están hechas de barba de ballena.

La historia de las piezas de ajedrez también es una historia que vale la pena contar. Hasta mediados del siglo XIX, las piezas tendían a venir como uno de los dos extremos: el rico exhibiría las piezas caras y muy adornadas con representaciones delicadamente artesanales de reyes, reinas, etc. que eran a menudo muy pesadas y poco prácticas, mientras que todos los demás usaban principalmente troncos de madera toscamente tallados que se distinguían por la altura.

A la derecha: dos hombres jugando sobre tableros públicos en un parque en el centro de Brashov, Rumania.



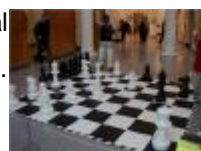
En 1847, John Jaques de Londres creó un nuevo diseño que acertó ser un término medio afortunado entre los dos extremos y era práctico y elegante. Por un lado, las piezas eran

fácilmente distinguibles por símbolos fácilmente reconocibles sobre un pedestal - el Rey con una corona, la reina con una diadema y el Alfil con una mitra. Se supone que el peón es una representación de un símbolo de albañil por la escuadra y el compás, mientras que la pieza de resistencia, el caballo, es una copia del caballo cortado en el mármol de Elgin en Italia. Por otro lado, usando diferentes alturas de pedestal, se retuvo la idea práctica de representación por alturas. Aparentemente Howard Staunton se dio cuenta inmediatamente el beneficio completo del nuevo diseño y le dio su nombre a las nuevas piezas que fueron debidamente lanzadas en 1849. Estas piezas Staunton fueron inmediatamente populares y pronto estuvieron de moda. A fines del siglo, el diseño había evolucionado levemente - las protuberancias de algunas piezas se redujeron o se hicieron más robustas para prevenir roturas y facilitar la producción en masa. El diseño lanzado recién en 1890 rápidamente se volvió el estándar "de facto" para el ajedrez en todo el mundo y ha permanecido así desde entonces. La familia Jaques, excepcionalmente, aún posee Jaques de Londres y la mayoría de las organizaciones nacionales de ajedrez y sus torneos usan aún en todo el mundo sus juegos Staunton. También producen réplicas caras hechas a mano de sus juegos de ajedrez originales de 1847 y 1890.

Las piezas de ajedrez de Lewis en exhibición en el Museo Británico, Londres. 78 de estas piezas las encontró un campesino en una cámara de piedra en la Isla de Lewis en las Hébridas del norte en 1831. Se cree que se tallaron entre 1150 y 1170 d.C. - el más completo juego de piezas de ajedrez antiguas actualmente en existencia. Una cantidad de fabricantes producen réplicas de las piezas de ajedrez de Lewis.



A la derecha, ajedrez gigante que se juega en la Torre del Reloj Croydon, al sur de Londres como parte de su Exhibición de Juegos de Tablero 2000.



Los programas de computadora que pueden jugar ajedrez se empezaron a escribir en la década de 1960, pero estos eran fácilmente vencidos. Desde entonces los programas de ajedrez se han vuelto cada vez mejores y ahora pueden ganarles a todos, hasta a los mejores Maestros. 1997 hizo historia cuando Deep Blue 2, una máquina en la que corría el mejor programa de ajedrez escrito hasta el momento, se las ingenió para batir a Kasparov, el mejor jugador indiscutido del mundo en ese momento.

Alquerque - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)



Las Damas es un juego muy antiguo por cierto, cuyos orígenes, como los del Ajedrez, no son completamente claros. Sin embargo, se han encontrado antiguas formas del Alquerque, su venerable antepasado, en Egipto, por lo menos, del 600 a.C. Los tableros del Alquerque se pueden ver tallados en los bloques de piedra que forman el techo del gran templo en Kurna, Egipto, que se construyó en el 1400 a.C. (por supuesto, pueden haber sido tallados en cualquier momento desde entonces). El juego del Alquerque se jugaba como a las Damas, en un tablero de 5 puntos por 5 puntos con las piezas que empezaban en una forma no simétrica. El juego claramente tenía fuerza para resistir - se lo menciona bajo el nombre de Quirkat en el trabajo árabe Kitab-al Aghani, cuyo autor murió en el 976 d.C. El Quirkat fue traído primeramente a Europa por los moros durante su invasión a España. Se registró como Alquerque (la forma española de El-Quirkat) en el manuscrito de Alfonso X que se escribió entre 1251 y 1282 por orden de Alfonso X, Rey de León y Castilla.

Backgammon - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Los tableros para jugar de 3 x 10 escaques han sido encontrados extensamente en sitios arqueológicos del antiguo Egipto. El juego era conocido por los antiguos egipcios como el Juego de Treinta Escaques o [Senet](#) (a veces Senat). No se conocen las reglas exactas. Tableros similares se han encontrado con 3 x 12 escaques, con 3 x 6 escaques y otros patrones - no está claro si son de diferentes juegos o meras variantes. Se han encontrado un número de tableros que tienen de un lado al Senet y del otro lado, otro juego popular egipcio, el [Juego de los Veinte Escaques](#).



Los juegos del tipo del Backgammon se han jugado por miles de años en todas partes del mundo y sin duda durante las épocas egipcia, griega y romana. Los romanos dejaron una gran cantidad de evidencia de un juego que llamaron Ludus [Duodecim Scriptorum](#), el juego de doce líneas. El juego posiblemente derive del [Senat](#) egipcio que tiene un conjunto topológico de 3 x 12 puntos y se jugaba con tres dados de 6 caras pero, otra vez, las reglas no han sido nunca completamente verificadas. En el primer siglo d.C., Ludus Duodecim Scriptorum parece que se ha reemplazado por una variante con solo dos líneas de 12 puntos, un juego que por el siglo VI se llamó "Alea". Ambos juegos y otros son también referidos como "[Tabula](#)", que era un juego genérico para el "juego de tablero" y a principios de los tiempos medievales se usaba a menudo para denotar el juego de tablero más popular, Duodecim

Scriptorium/Alea/Backgammon, del mismo modo que el término genérico "football" normalmente significa "soccer" en la actualidad en Inglaterra.

En Asia, el juego de Nard apareció en algún momento anterior al 800 d.C, en el sud-oeste de Asia o en Persia, dependiendo de qué versión de la historia se considere, y las variantes se juegan hoy en día por todo el continente. La historia china aporta que "t'shu-p'u", el nombre chino del Nard se inventó en la India Occidental, llegó a China durante la dinastía Wei (220 - 265 d.C.) y se volvió popular del 479 al 1000 d.C. En Japón el juego se llamó Sugoroko y se declaró ilegal durante el reinado de la Emperatriz Jito (690 - 697 d.C.). Nard, a su vez, parece que ha sido introducido en Europa por Italia o España siguiendo la ocupación árabe de Sicilia (902 d.C.).

La primera referencia al juego en una impresión inglesa fue en "El Códice Exoniensis" publicado en 1025: "Estos dos se sentarán en el Tablas...". El Tablas probablemente lo trajeron a Inglaterra hombres que regresaban de las Cruzadas. El Nard o Tablas se jugó en toda Europa durante la Edad Media y se volvió muy popular en las tabernas inglesas, aunque el Ajedrez lo sobrepasó como el juego más popular en el siglo XV. A fines del siglo XVI, el Tablas se había vuelto, por alguna razón, un término genérico para cualquier juego jugado en una superficie plana o en una mesa.



Como muchos juegos jugados por dinero, se volvió impopular para las autoridades de Inglaterra y, hasta el reinado de Isabel I, las leyes que prohibían jugar Tablas en establecimientos autorizados seguían en vigencia. A principios del siglo XVII, sin embargo, siguiendo algunas modificaciones a las reglas, el juego experimentó una renovación y pasó rápidamente por toda Europa otra vez bajo una variedad de nombres diferentes que la mayoría ha permanecido hasta el día de hoy:

*		Backgammon	inglés
*		Gammon	escocés
*		Tric-Trac	francés
*		Puff	alemán
*	Tablas	Reales	españolas
*	Tavole	Reale	italiana
*		Vrhcáby	checo

Es tema de debate si el término Backgammon deriva del galés 'back' (pequeña) y 'gammon' (batalla) o del sajón 'bac' (de regreso) y 'gamen' (juego).

El Backgammon experimentó otra renovación antes de la Primera Guerra Mundial pero decayó durante la mitad del siglo XX solo para recuperarse otra vez en los '70 volviéndose el juego



popular que es hoy en día. Aún se juega ampliamente en Medio Oriente como Tric-trac.

Hay una familia entera de variantes: Chouette (versión para 3 ó 4 jugadores), Backgammon cooperativo, Sixey-Acey, Backgammon holandés, Backgammon turco (Moultezim), Backgammon griego (Plakato), Gioul (de Medio Oriente), Acey Deucey (versión de las fuerzas de EEUU del Backgammon holandés), Acey Deucey europeo, Backgammon ruso, Backgammon tabardo y Backgammon islandés (Kotra).

Bádminton (Battledore and Shuttlecock) - Juegos Tradicionales

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El juego del volante (Battledore and Shuttlecock o Bádminton) es un juego que se desarrolló probablemente en Grecia antigua, más o menos 2000 años antes. De allí aparentemente se propagó al este, a China, Japón, India y Siam. Los campesinos lo jugaban en la Inglaterra medieval y a fines del siglo XVI, se volvió un juego popular para chicos. En el siglo XVII, el juego del volante o Jeu de Volant era un pasatiempo de la clase alta en muchos países europeos. El juego del volante consistía sencillamente en dos personas que le pegaban a una pelota de bádminton hacia atrás y hacia adelante con un simple bate tantas veces como pudieran sin que la pelota tocara el suelo. En 1830, el récord de número de golpes lo hizo la familia Somerset y aparentemente fueron 2117 golpes.

El origen de la pelota de bádminton es incierto aunque una teoría dice que en el pasado se usaba corcho para almacenar plumas por alguna razón (quizás plumas de escribir) y el objeto resultante se volvió una cosa popular para primero tirar y después batear.

El nombre "bádminton" viene de la Casa Bádminton, la residencia del Duque de Beaufort en el condado de Gloucester (ahora Avon) donde una nueva versión del juego del volante había surgido a fines de la década de 1850. (Isaac Spratt, un comerciante de juguetes de Londres publicó un folleto "Bádminton - un nuevo juego" en 1860, pero por desgracia no ha perdurado ninguna copia). En qué época el Juego del volante se volvió Bádminton no se sabe con exactitud, pero las primeras reglas del juego fueron escritas en Poona, India, por los ingleses, en 1873 y no había diferencias con el juego moderno. El juego (que era conocido a veces como "golpea y grita") era muy popular allí como también en Inglaterra durante las décadas de 1870 y 1880, pero más como un pasatiempo social al aire libre que como un deporte.

En 1883 se publicó un libro delgado intitulado "Tenis de césped, Croquet, Raquetas, etc." que incluía diez páginas sobre Bádminton que el autor describía como "un tenis de césped jugado con volantes en lugar de pelotas". La gente que regresaba de la India a Inglaterra comenzó a darle al juego más credibilidad y, como las personas empezaron a tomarlo más seriamente, en 1893, se congregó la primera reunión de varios clubes en Southsea en Hampshire en 1893. Por lo tanto, muy pronto se fundó la Asociación de Bádminton y los 14 clubes principales de Inglaterra acordaron un conjunto uniforme de reglas. En marzo de 1898, se celebró el primer Torneo Abierto en Guildford; los primeros campeonatos de "toda Inglaterra" se celebraron al año siguiente.

Dinamarca, EEUU y Canadá se volvieron ardientes seguidores del juego durante la década de 1930 y en 1934, se creó la Federación Internacional de Bádminton; sus miembros iniciales eran Inglaterra, Gales, Irlanda, Escocia, Dinamarca, Holanda, Canadá, Nueva Zelanda y Francia, con la India unida como afiliada en 1936. El juego se volvía también popular en Malasia, Indonesia y Australia. El primer torneo abierto completamente profesional de bádminton se jugó en el Albert Hall en Londres en 1979. El Bádminton se admitió como deporte con medalla en los juegos de la XXV Olimpiadas de Barcelona en 1992.

Bagatelle - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El juego de Bagatelle es un juego de bar de destreza que está estrechamente relacionado con los juegos de Billar, Pool y Snooker. Los derivados modernos incluyen el Bagatelle para chicos, el Billar de Bar, el Pinball Occidental y el Pachinko japonés.

Una mesa de Bagatelle de competición es de forma similar a una mesa de Billar, de base de pizarra, el paño cubierto con bandas y con medidas de 6 a 10 pies (1,83 - 3 m) de largo y de 2 a 3 pies (0,6 - 0,9 m) de ancho. La primera y mayor diferencia con una mesa de billar es que un extremo es redondeado en lugar de cuadrado. La segunda diferencia es que en lugar de troneras alrededor del borde,



el extremo semicircular presenta nueve hoyos (de la manera de los de Billar de Bar), uno en el medio del semicírculo y el resto rodeándolo uniformemente en un anillo. El hoyo del medio tiene el número nueve, los otros se numeran del 1 al 8 en un orden semi-aleatorio. En cambio, como en una mesa de Billar, una mesa de Pool o un tablero de Dardos, se puede jugar una variedad de juegos en la mesa de Bagatelle pero todos implican que los jugadores deben pararse en el extremo cuadrado y que deben golpear las pelotas con un taco hacia los hoyos en el otro extremo.

Los orígenes del Bagatelle son aún menos claros que la mayoría de los juegos con una historia similar aunque, puesto que su nombre es francés, la suposición más obvia es una derivación francesa. De cualquier modo, desde 1770 a 1850, parece que el Bagatelle era tan popular como el Billar en toda Inglaterra y Gran Bretaña. El diario de John Thurston, uno de los fabricantes líderes de mesas de billar del siglo XIX, muestra que hizo una gran cantidad de mesas de Bagatelle entre 1818 y 1845. Para agregar un misterio más, la versión francesa de su catálogo se refiere al juego como "Billar Anglais" (billar inglés), por lo que se deduce que la conexión francesa o es mucho más vieja o es un arenque rojo. En este último año, el juego se unió a la larga lista de juegos restringidos y prohibidos cuando un Acto de Juego decretó que "no habrá juego en una mesa pública de billar o en una mesa de bagatelle desde la 1 am. hasta las 8 am. y los Domingos, Navidad y Viernes Santo".



El Bagatelle se volvió muy novedoso durante la era victoriana y numerosos juegos se produjeron para el hogar. Éstos tendían a ser más pequeños que los juegos de bar y a menudo se doblaban para un fácil almacenamiento pero la mayoría eran artículos de alta calidad. Las dos imágenes de arriba fueron enviadas gentilmente por Peter Thompson que es el dueño de

la mesa mostrada.



La mesa está desprovista de patas o de cualquier signo de que hayan existido, así es de suponer que la mesa se apoyaba en una mesa de comedor o en otra superficie tratable. Cuando se desdoblaba, la mesa se veía idéntica a la foto de la derecha. Sin embargo, se incluían con la mesa un conjunto de arcos mostrados arriba a la izquierda. Estos arcos se usarían para jugar otros juegos victorianos de la misma familia - la mayoría no se juegan más, hasta donde se sabe. En "Trou Madame", también conocido como "Pequeños troncos", los jugadores ganan puntos por pasar los arcos así como por los huecos pero no se permite pasar por el mismo arco dos veces en un turno. "Mississippi", era otra versión del juego en el que no se permitía pasar directamente por los arcos - una bola debía rebotar primero en una banda.

Las dos fotos inferiores las envió gentilmente Jerry Head de Georgia, EEUU. Muestran una de



las mesas similares de bagatelle de su propiedad. La foto de la mesa desplegada es aparentemente una de las mesas victorianas citadas anteriormente. Observen los orificios de puntuación en grupos de cinco a lo largo de cada lado - se pudieron haber usado clavijas de marfil para anotar en ellos. La otra foto muestra cómo esta mesa sirve como un mueble de alta calidad cuando se pliega. Parece muy probable que el juego fuera adaptado en América por un artesano para agregarle valor a la mesa antigua en lugar de aparecer como era cuando fue vendida originalmente.

En los '70 había una cantidad de bares en Bristol y Walsallen en los que se jugaba Bagatelle y, especialmente, prosperaban ligas de Bagatelle en Coventry y en los alrededores de Chester en el noroeste. Al término del milenio, se conoce que el juego aún se juega al menos en Chester, Coventry, Bristol, Gales del Norte y Liverpool pero su popularidad ha decaído.

El juego jugado en el Norte desciende directamente del viejo juego y comienza con una bola negra ubicada en frente de los nueve hoyos. Entonces un jugador golpea en sucesión ocho bolas blancas en un esfuerzo para que las bolas caigan en los hoyos con la restricción de que la bola jugada no debe hacer carambola en otra bola antes de caer en un hoyo. La negra se anota el doble de puntos, así el objetivo es normalmente tratar de que la bola negra llegue al hoyo central de nueve puntos. En el Sur, las mesas tienden a ser más largas - arriba de 10 pies (3 m.) - y presenta dos troneras a casi tres cuartos del camino, a ambos lados. El juego se juega de modo similar pero en lugar de una bola negra, se usan dos bolas rojas.

Le será evidente en este mismo instante a quien haya jugado al Billar de Bar, que el Bagatelle es de la misma familia y por consiguiente parecería bastante probable que el Billar de Bar fuera descendiente del Bagatelle. Desafortunadamente no se ha encontrado evidencia directa que soporte esta afirmación y lo único que resta es esperar que alguien, en algún lugar, un día descubra el eslabón perdido que una los dos juegos. El Billar de Bar llegó a Inglaterra de Francia y Bélgica, lo que apunta otra vez a una conexión francesa. Otras variantes del juego se conocen en otras partes de Europa, por ejemplo, Italia. Para más información, por favor recurran a la página del Billar de Bar.

Bilboquet Chippewayan - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)



en
tabla
un
pintura



Esta es también una versión estilizada de un juego de los indios norteamericanos. El objetivo del juego es tirar el anillo al aire (que no está atado a una cuerda) y atraparlo con el extremo puntiagudo cuando cae, hay que tener cuidado de no golpearse la cabeza :-)

Este Bilboquet fue adquirido en 1975 de Auténticos Chippewayan Belcourt, Dakota del Norte. El juego es un aparato hecho con una pintada. La clavija es de la forma de una tortuga estilizada y tiene un largo de 28,8 cm., un ancho de 10,5 cm. y 6 cm. de grosor. La pintura verde se usó en la superficie para insinuar las marcas de una tortuga. La cola estilizada se prolonga para formar un mango, mientras que la cabeza se prolonga en la forma de un triángulo para formar la "clavija". El "anillo" es un disco de madera de 7,8 cm. de diámetro con una abertura de 2 cm. en el centro.

Bilboquet Comercial - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Este Bilboquet es tanto un juego de anillo y clavija como un juego de vaso y bola. El objetivo es tirar la bola al aire y poner el extremo puntiagudo de la clavija en el agujero de la bola cuando cae, o atrapar la bola en el vaso en el otro extremo de la clavija.

Este Bilboquet fue adquirido en 1975 de la Compañía de Juegos del Mundo en Delaware, Ohio. El juego es un aparato hecho de madera dura. El mango es clavija y vaso al mismo tiempo y tiene 15,5 cm. de longitud, afilado en un extremo como clavija, y en el otro extremo como un vaso de 3,7 cm. de diámetro. Una bola redonda de madera sólida, atada con una cuerda, tiene 3,5 cm. de diámetro, con un gran agujero perforado en un extremo. La cuerda está atada en el centro de la clavija y se pega al otro lado de la bola a través de un pequeño hoyo perforado.



Bilboquet de Colombia - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El mango es la "clavija", mientras que el "anillo" es el objeto cilíndrico atado con una cuerda. El objetivo es tirar el objeto cilíndrico al aire y cuando cae, poner la "clavija" en el agujero que tiene el objeto abajo. El peso del cilindro hace la labor más fácil.

Este Bilboquet fue adquirido en Colombia, Sudamérica, y donado en 1972. El juego es un aparato hecho en madera dura y está labrado a mano y pintado. El mango no pintado tiene 17,5 cm. de largo, y se afina hacia un extremo, la "clavija". Un objeto de madera sólida y pesado, de forma cilíndrica y atado con una cuerda tiene 8,5 cm. de largo y 6 cm. de diámetro. Abajo es plano con un agujero en el centro. La cuerda tiene 25 cm. de largo y está pegada en la parte de arriba de este objeto. El otro extremo de la cuerda está sujeto alrededor de la mitad del mango.



Bilboquet de Finlandia - Juegos Tradicionales

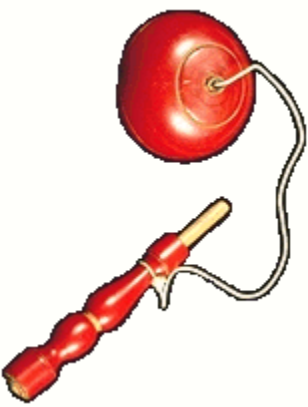
[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Este Bilboquet es un juego de copa y bola. Es una versión estilizada, en la que la "copa" es una paleta con un agujero. El objetivo es tirar al aire la bola atada a una cuerda y atraparla cuando cae con el agujero de la paleta. La cuerda es corta, y la paleta y la bola están hechas de madera liviana. Estos factores hacen fácil controlar el equipo usando sólo una mano. Esto sugiere que el fabricante propuso esta versión para que la usaran los niños.

El de la imagen fue comprado en 1976 en un negocio de Helsinki, Finlandia. Estaba hecho con Aarikka. El juego es un aparato hecho de madera pintada. El mango tiene la forma de una paleta de 18,4 cm. de largo x 5,4 cm. de ancho x 0,9 cm. de espesor, con un agujero de 4,2 cm. de diámetro en el centro de la "copa". La bola de madera sólida tiene 3 cm. de diámetro, atada con una cuerda a la paleta.

Bilboquet de Francia - Juegos Tradicionales



[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

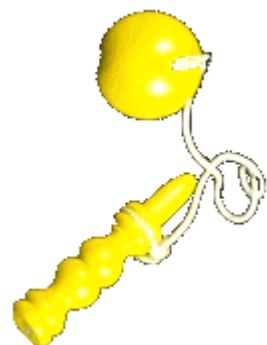
Este Bilboquet es un juego de anillo y clavija. Aunque hay una "clavija", una bola pesada sirve como sustituto para el "anillo". Mientras sostiene la clavija en una mano, un jugador puede mecer en el aire la bola atada con una cuerda y poner la clavija en el agujero de la parte achatada de abajo de la bola cuando ésta cae. Como alternativa, un jugador puede tirar la bola al aire con una mano, y sostener la clavija con la otra mano. El peso de la bola hace ambas labores más fáciles.

Este Bilboquet fue donado en 1976. El juego es un aparato hecho de madera dura y pintado de rojo. La clavija tiene 18,5 cm. de largo por 2,1 cm. de diámetro, y se afila al final de un extremo. La base de la clavija parece estar dañada, dando indicios de que antes que fuera donado, la clavija pudo haber sido más larga. Una bola sólida de madera, atada con una cuerda tiene 6,6 cm. de alto x 8,4 cm. de diámetro. La bola está aplastada abajo con un agujero en el centro. La cuerda está atada en el centro de la clavija y pegada a la parte de arriba de la bola.

Bilboquet de Italia - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1



Es como la versión francesa, este Bilboquet fue adquirido en 1973. El juego es un aparato hecho de madera dura y pintado de amarillo. La clavija tiene 14,6 cm. de largo x 3,1 cm. de diámetro, y se afila en uno de los extremos. A diferencia de la bola achatada de la versión francesa, esta versión tiene una bola sólida atada con una cuerda, de 6 cm. de diámetro, pintada de amarillo. Los 44 cm. de largo de la cuerda están atados en el centro de la clavija y pegados en un lado de la bola. El agujero donde se atrapa está en el lado opuesto del que está pegado la cuerda.

Bilboquet de Japón - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)



Página 1 de 1

Este Bilboquet es tanto un juego de copa y bola como de anillo y clavija. En esta versión hay tres "copas" para atrapar la bola, y también una "clavija" para atrapar la bola. En este último caso, se sustituye el "anillo" por un agujero en la bola. Un modo de jugar es sujetar el mango con una mano, con la otra tirar al aire la bola atada a una cuerda y atraparla cuando cae con la clavija. Entonces mientras la bola está en la clavija, se la lanza al aire, y se la atrapa con el cuenco cóncavo grande. Un tercer lanzamiento, y la bola se tiene que atrapar con el lado reverso del cuenco que es el cuenco cóncavo más pequeño. Un cuarto lanzamiento, y el jugador intenta atrapar la bola con la base del mango cóncavo (que es la tercera "copa" e incluso el cuenco más pequeño). A diferencia de algunos otros juegos de Bilboquet, éste requiere un considerable movimiento de muñeca al igual que una coordinación de ojos y manos.

Este Bilboquet fue adquirido en 1972. El juego es un aparato hecho de madera. El mango pintado de amarillo tiene 15,9 cm. de largo. El mango está unido a un lado de un cuenco cóncavo en forma de pipa negra de 4,1 cm. de diámetro. Una clavija se proyecta del otro lado del cuenco en forma de pipa. La bola de madera sólida (pintada de rojo) tiene 4,1 cm. de diámetro con un agujero en un lado, y una cuerda de 30,8 cm. unida al otro lado. El otro extremo de la cuerda está aferrado al mango por debajo del cuenco.

Bilboquet de México - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1



El mango es la "clavija", mientras que el "anillo" es el "sombrero" atado con una cuerda. El objetivo es tirar el "sombrero" al aire y poner la punta de la clavija en el agujero de la base del "sombrero" cuando cae. El peso y la forma del "sombrero" hacen la labor más fácil.



Este Bilboquet adquirido en México, fue donado en 1976. El juego es un aparato hecho de madera dura y está pintado a mano. El mango tiene 14 cm. de largo y 1,3 cm. de diámetro, y se afina en un extremo para constituir la "clavija". Un objeto de madera sólido y pesado, de forma de "sombrero", atado con una cuerda, tiene 5,5 cm. de alto y 6,5 cm. de diámetro en el borde del ala. Es chato en la parte de abajo con un agujero en el centro. La cuerda tiene 28 cm. de largo y está unida a la parte de arriba del "sombrero".

Bilboquet de Perú - Juegos Tradicionales



[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Este es una versión estilizada, en la que el "anillo" es una bola con un agujero. Un jugador tira al aire la bola atada a una cuerda y cuando cae, la atrapa con la clavija.

El de la foto fue donado en 1972, y adquirido por un donante en Perú. El juego es un aparato hecho de madera. La clavija tiene 8,2 cm. de largo y 1,3 cm. de diámetro. La bola de madera sólida tiene 3,5 cm. de diámetro con un agujero en un lado, y está atada con una cuerda de 37 cm. en el otro lado. El otro extremo de la cuerda se sujeta aproximadamente en el centro de la clavija.

Bilboquet Esquimal - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El objetivo del juego es tirar el hueso más grande al aire y "arponarlo" en uno de los agujeros perforados que son los sustitutos de los "anillos". Esto se hace sujetando el hueso pequeño en una mano, tirando el hueso más largo y pesado al aire con la otra mano, y atrapándolo cuando cae con la punta del huesito. Ambos lados del hueso más grande tienen agujeros perforados. Los jugadores pueden decidir un sistema de puntajes basado en dentro de qué agujero del hueso más grande, el hueso "clavija" lo ha "arponado".

Este Bilboquet fue adquirido en 1973 de las Galerías Inukshuk, una compañía canadiense que actúa como tienda de distribución para los productos relacionados con el arte Inuit (esquimal). El juego está hecho a mano con dos huesos de animal. Un hueso pequeño de forma de clavija (1,5 cm.) ha sido afilado en un extremo. Un hueso más grande (hecho de otro tipo de hueso) tiene seis agujeros perforados en un extremo (no se ve en la foto), y cuatro en el otro extremo. De uno de los lados del hueso más grande, se ha hecho un agujero para fijar una cuerda de cáñamo de 25,7 cm. de largo. El otro extremo de la cuerda está atado en una ranura tallada alrededor del hueso pequeño casi en la mitad de su longitud.



Bilboquet o Balero - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 3

1.

Historia

Los orígenes del juego de Bilboquet son un tanto confusos. Actualmente se conoce en todo el mundo como muestran los ejemplos de muchas culturas en esta exposición. En una cantidad de avisos de juegos comerciales más viejos, al juego se lo llama a menudo Receptor de Bilbo. Algunas veces el juego se llama Juego del anillo y la clavija. Este gráfico es un detalle de un grabado francés realizado en J. Slocum & J. Botermans, Viejos y nuevos rompecabezas (Seattle: Universidad de la Prensa de Washington, 1992, p.142) que pone de manifiesto que el juego era popular en Francia a principios del siglo XVI. Un observador atento ha apuntado que los trajes usados por los que están en el grabado son del siglo XVIII y no del siglo XVI.

La palabra Bilboquet (una palabra francesa) no aparece en la mayoría de los diccionarios; sin embargo se definen palabras inglesas como bilbo - una clase grillete de hierro usado para sujetar los pies de los prisioneros, o bilbo - una espada templada de Bilbao (España). Bilbao,



España es un país Vasco - un área registrada para los orígenes del Jai Alai - un juego que usa un tipo de "receptor" y una "bola". También es un área que desde tiempos antiguos ha visto un influjo de gente de muchas partes del mundo, incluyendo cartagineses, romanos, árabes, y más. La palabra francesa Bilboquet se relaciona con la palabra francesa bille - traducida como "palito" o como una "canica de vidrio" de chicos. En todo caso, aquellos que estudiaron los orígenes del lenguaje informan que la palabra Bilboquet aparece en el lenguaje francés por el año 1534 d.C.

Hay evidencia de una extensa difusión del juego. Pinturas europeas indican que el Bilboquet se ha jugado en las cortes reales de Europa (y probablemente también en las calles). Desde que el juego se encontró en diversas áreas del mundo como Japón, México, el Ártico, y entre las tribus indias de Norteamérica, Bilboquet como muchos otros juegos, obviamente fue imitado del equipaje llevado por los viajeros en los años previos al siglo XX.

Bilboquet o Balero - Juegos Tradicionales - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 3

2. Métodos de juego

La imagen a la izquierda es una copia de un grabado esquimal de 1970 hecho por Eyeetowak Toolaaktouk. Hay muchas variantes del Bilboquet. Como ilustra este dibujo, el objetivo del juego es tirar al aire un objeto u objetos atados con una correa y atraparlo o atraparlos con un palito.

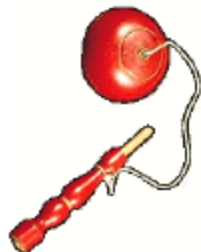
En general, hay dos métodos principales. Uno es con una bola (o un objeto parecido a una bola) que se pega a un mango (o palito) que se ata con una correa a la bola. Un objeto parecido a una copa estilizada también se pega al mango. Las variantes existen con respecto a la forma de la copa - múltiples copas, etc., y la forma del mango.

El segundo método usa unos anillos atados a una correa que se deben atrapar con un palito, y estas variantes se reflejan en la forma del palo o en la cantidad de anillos atados. Una variante general es la longitud de la correa en cada método, o el peso del objeto que se debe atrapar. Muchas de estas variaciones se pueden ver en los ejemplos mostrados en esta página. Cada ejemplo presenta un mango o palito, y una copa estilizada o anillos. El modo de jugar y el resultado probable varían de juego en juego. Sólo puede jugar un jugador por vez.

3.

Variaciones

Aquí podemos apreciar con gran detalle 15 modelos de este juego. Haz click en la imagen para más información.



Francés



Italiano



Finlandés



Peruano



Colombiano



Mexicano



Mexicano



Mexicano



Pommawonga



Chippewyan



Esquimal



Esquimal



Japonés



Japonés



Comercial



[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Es una versión estilizada de un juego indio norteamericano. Pommawonga en inglés significa traspasar con una lanza al pez. El objetivo del juego es tirar al aire los anillos atados con una cuerda (las costillas del "pez") y atrapar tantos anillos como sea posible con el extremo de la clavija cuando los anillos caen. Entonces, en un segundo tiro, mientras se trata de no perder los anillos atrapados, atrapar el triángulo (la cabeza del "pez") con la clavija.

Este Bilboquet fue comprado en 1975 en la Compañía de Juegos del Mundo en Delaware, Ohio. El juego es un aparato hecho de madera dura. La clavija tiene 87 cm. de largo y 5,5 cm. de ancho en forma de triángulo. La cuerda está aferrada al centro de la base de la clavija y enhebrada a través de 10 discos de madera dura. El otro extremo de la cuerda está sujeto a un triángulo de madera dura.

Billar - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1



Los orígenes de este juego están parcialmente cubiertos en misterio pero tiene un cierto número de siglos y probablemente derive de un juego al aire libre de la familia del croquet que se jugaba durante el siglo XV en el norte de Europa. La palabra "billar" es un derivado francés que viene o de "billart" (maza) o de "bille" (pelota). El juego original se jugaba en una mesa con seis troneras, con un aro como de croquet, un palo recto y bolas que se empujaban en lugar de golpearlas con un bastón (un palo con un extremo especial de madera que reemplazaba a la maza). El aro y el palo se omitieron después de un tiempo y en el 1600, la gente comenzó a usar a veces mango (o "coleta"; más tarde "taco") del bastón para golpear la bola en lugar de la cabeza de la maza. Esto era más conveniente especialmente cuando la bola que se iba a golpear estaba cerca del borde de la mesa y este método gradualmente prevaleció.

Introducido a Inglaterra desde España a fines del siglo XVI, el paño verde de la mesa

representa el verde del césped de un pueblo. Como muchos otros juegos de bar, fue prohibido en las tabernas en Inglaterra en 1717 debido a su reputación degradada. Desde principios del siglo XVIII, el juego sufrió muchas modificaciones y abundaban variedades de reglas. Esta situación se anuló en Inglaterra durante 1885 cuando se estableció la Asociación de Billares después de la cual su popularidad creció al nivel de que en la edición de 1923 de "El Juego modernizado" de Hoyle, se lo describió como uno de los "grandes deportes nacionales". En 1908 se inauguró la resistida Comisión de Control de Billares que causó mucha confusión: los amateurs se inclinaban a las reglas de la Asociación mientras que los profesionales se separaban hacia la BCC. En 1919, esta situación desafortunada se terminó cuando las dos se fusionaron para formar la Asociación de Billares y Club de Control.

La imagen muestra una mesa de billar de mitad de tamaño, con la base de pizarra (6' x 3' = 1,83 m x 0,91 m) que puede ser de entre los años '20 y '30.

Billar con Bolos - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 5

Desafortunadamente, a pesar de buscar mucho, hemos encontrado poco material el tema del Billar con Bolos. El juego se juega sólo en Europa y parece ser un derivado del Billar de Carambola - en algún lugar del pasado, alguien debe haber decidido agregar unos bolos a su juego acostumbrado para "condimentarlo" y el resultado fue el Billar con Bolos y posiblemente, también el [Billar de Bar](#). Parece que hay dos clases principales del juego - el Billar italiano de cinco bolos y el Billar de bolos danés pero no está claro cuál fue el primero. El último se juega mucho sólo en su país de origen, mientras que el Billar con cinco bolos italiano se conoce también como Billar con bolos internacional, debido al hecho que se ha esparcido a otros tantos países de Europa central.

El juego danés, conocido como Keglebillard en Dinamarca, se juega en una mesa que tiene el mismo tamaño de una mesa de tamaño natural de Carambola, pero con seis troneras como la del [Pool](#) o el [Snooker](#) (Billar Ruso). En el medio de la mesa hay 5

bolos, colocados en anillo. El juego se juega con 1 bola roja y 2 blancas, como en el Billar pero extraordinariamente, ambos jugadores en este juego usan la bola roja como la pinta, en lugar de las bolas blancas. Los puntos se marcan tirando los bolos por 2 puntos cada uno y/o por "hacer la roja" que significa hacer carambola con ambas blancas. Los puntos no se cuentan si las bolas entran en las troneras.

El Billar con Bolos Danés en gran parte se limitó a su país de origen pero también se juega en Suecia.

La foto es del Campeonato de Billar de Bolos Danés de 1999.

En Italia se juega una versión levemente expandida de 5-Birilli, llamada 9-Birilli o Goriziana con 9 bolos.

Boccette (Billar con Bolos) - Juegos Tradicionales - Pág. 5

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 5 de 5

Sin embargo otra versión aparece, que se llama Boccette, jugada con 4 bolas blancas y 4 rojas sobre una mesa de 5-Birilli con los mismos 5 bolos.

Cerrar la caja (Shut the Box) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

No se sabe con seguridad dónde se originó Cerrar la caja. La mayoría de las teorías apuntan hacia el norte de Francia y dan como ubicación específica a Normandía o a las Islas del Canal. Parece que se ha jugado en esta región durante doscientos años como mínimo y es un juego popular entre marineros y pescadores.



Hay sólo evidencia del juego en Inglaterra desde mediados del siglo XX, y la mayoría de los juegos de índole parecida generaron referencias en una diversidad de literatura; esto parecería ser una buena indicación de que no se originó en ese país. De hecho, Timothy Finn en su libro "Juegos de Pubs de Inglaterra" dice que el juego lo llevó al sur de Inglaterra desde las Islas del Canal en 1958 un tal señor "Gredoso" Towbridge. Aparentemente el juego tiene varios nombres, uno de los cuales es Canoga y un rumor no confirmado afirma que ¡Cerrar la Caja es también conocido en Zambia!

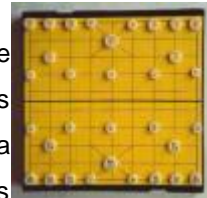
Un viejo juego favorito de pub, Cerrar la Caja usa dos dados y una bandeja especial de madera para jugar. La bandeja presenta los números del 1 al 9 en una fila, cada uno de ellos tiene una cubierta con bisagras o deslizante. Un turno implica el lanzamiento repetidamente de los dados y el cierre o el cubrimiento de un número o par de números en cada tiro. El turno finaliza cuando no se puede cubrir ningún número en el tiro de los dados y en este punto se calcula el total del jugador. El propósito dominante es cubrir completamente todos los números o "cerrar la caja" que da por resultado el mejor puntaje posible que es cero.

Changgi (Ajedrez Coreano) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El Ajedrez en Corea, como se puede ver en la foto, es similar al ajedrez de China. El tablero omite el río del ajedrez chino y algunos de los movimientos son levemente diferentes pero probablemente la diferencia más significativa es que los jugadores pueden "pasar" su turno si desean. Un efecto de esto es que incrementa levemente las probabilidades de un empate, dado que cuando un jugador se reduce a un solo Rey, las pasadas repetidas obligan a un juego empatado.

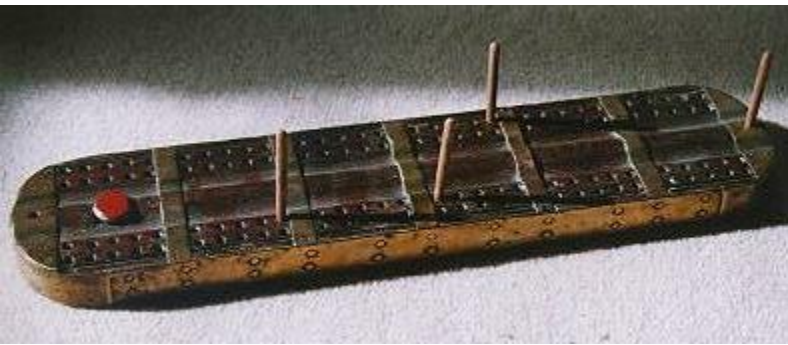


Las piezas son comúnmente más octogonales, no como éstas de la foto de arriba.

Cribbage - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 3



La invención del Cribbage, Crib por pequeño, se la atribuye al poeta Sir John Suckling (1609 - 1642) su biógrafo, John Aubrey. Suckling era al decir de todos algo sinvergüenza, "el galán más grande de su tiempo, el jugador de apuestas más grande de bolos y de cartas, al que ningún almacenero le confiaría seis peniques". ¡Era un experto en naipes, dados y bolos como así también era un mujeriego y tenía un ingenio notorio además de su trabajo diario de poesía! Su hecho más notorio lo comenzó cuando distribuyó grandes cantidades de paquetes de naipes marcados al pueblo aristocrático de Inglaterra. Entonces repitió esta preparación yendo por todo el país, jugando con la aristocracia local al Cribbage por dinero, logrando ganar cerca de £20,000 (casi £4 millones en moneda actual). Su estilo de vida eventualmente lo llevó a su ruina, sin embargo, cuando en 1642 supuestamente se vio implicado en un complot para liberar al Conde de Stafford de la Torre de Londres. En un esfuerzo por escapar de las consecuencias de esto, huyó a París y allí se suicidó envenenándose a los 32 años.

No hay evidencia firme que demuestre que Suckling fue el inventor del Cribbage y parece ser sospechosamente similar a un juego más antiguo jugado en la época de los Tudor, llamado Noddy, cuyas reglas no están completamente claras. Es probablemente indicativo que Noddy significa "tonto" o "estúpido" y, en "El Jugador de apuestas completo" publicado por Charles Cotton en 1674, se refiere al Jack dado vuelta en el "Cribbidge" como "Jack Noddy". La historia tradicional dice que Suckling inventó el juego después de 1632 (a los 23 años) mientras que el Diccionario Inglés de Oxford tiene como primer referencia a la palabra "Cribbage" en 1630, el año que fue armado caballero, que arroja considerable duda sobre esa versión de los acontecimientos. Parece probable, sin embargo, que Sir John mejorase y codificase las reglas del Cribbage y, no obstante que el juego llegó, definitivamente usó sus contactos para difundir y propagar el nuevo juego por toda la tierra. El Cribbage es un pasatiempo muy elegante y agradable con la correcta combinación de habilidad y suerte. No es difícil levantar las cartas pero puede tomar algún tiempo jugar bien y que no sorprenda que el nuevo juego se haya tomado tan apasionadamente ni que haya durado tanto.

El único juego de naipes que puede jugarse legalmente por dinero en los bares ingleses, el



Cribbage requiere el uso de un tablero de puntaje que parece haber existido mucho antes de la invención del Cribbage y puede descender de los mismos tableros de juego usados en las civilizaciones antiguas como, por ejemplo, el Antiguo Egipto, aquellos de los cuales derivan el

[Backgammon](#) o [Mancala](#). El tablero no es de ninguna manera usado solo para el Cribbage - muchos otros juegos de bar como los [Bolos de mesa](#) y los [Tejos bajo techo](#) comúnmente usan el mismo tablero para anotar el puntaje. El juego se expandió desde Inglaterra y ahora se juega en todo el mundo.

Un tablero estándar de Cribbage es una lección de sencillez funcional. Cada jugador mueve un par de clavijas arriba en el exterior y abajo en el interior de su lado del tablero. La clavija del frente muestra el puntaje actual, mientras que la clavija de atrás muestra el puntaje anterior - un aparato que eficientemente previene de errores y permite a los oponentes reducir cualquier trampa subrepticia. Los huecos están claramente divididos en grupos de cinco, un hecho que permite llevar la cuenta inmediatamente de puntajes grandes sin contar y que quiere decir que una rápida mirada es todo lo que se necesita para determinar quien es el ganador y por cuánto. Un viaje completo hacia arriba y hacia abajo del tablero nos dice que hay 60 agujeros, pero cada extremo tiene un agujero final en el que la clavija ganadora se ubica. De esta manera, los juegos puntuados que usan un tablero de Cribbage son de 61, 121 o 181 puntos.

El primer tablero mostrado es en verdad un tablero muy viejo inscripto (H.W. Strawberry Hill 1765, cortesía de Gerry Aldous de Colombia británica). Las dos fotos del medio son un tablero antiguo de Cribbage, del siglo XIX y un tablero moderno con un paquete de cartas. La foto de más abajo muestra un tablero de cribbage que también es un anotador de whist, probablemente de fines del siglo XIX.

Crokinola - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

De la misma familia, aunque la relación es cuestionable, es el Crokinole, un juego desarrollado en Canadá que ahora es cada vez más popular por toda Norteamérica. En el Canadá francés a veces se lo conoce como Pichenotte aunque parece que ha sido el resultado de una confusión histórica entre el Crokinole y otro



juego llamado Pichenotte similar al Carrom. El tablero mostrado aquí, fue hecho en Canadá.

El tablero raro y estético del juego tiene 30 pulgadas (76 cm.) de un lado a otro, tradicionalmente octogonal con la superficie de juego de forma circular a fin de que entre los bordes octogonales y el borde de la superficie de juego haya una canaleta en la que los discos se puedan sacar fuera del juego. En el centro hay un hueco poco profundo y alrededor de él tres anillos concéntricos, el más interno tiene ocho pequeñas estacas uniformemente espaciadas que proporcionan obstrucciones para que los discos reboten hacia afuera. El objetivo es enviar los discos propios hacia el hueco, un hecho que anota 20 puntos, al igual que para impedirle al oponente hacer el mismo. Cada turno un jugador debe dar un golpecito a su disco a fin de que primero golpee un disco del oponente; el objetivo es golpearlo en la canaleta alrededor del borde del tablero y simultáneamente rebotarlo hacia el centro, si es posible. Los tres anillos anotan 5, 10 o 15 puntos si el disco se posa adentro de ellos respectivamente.

Hay un poco de debate respecto del origen de este juego. Aunque la evidencia parece situarse en un origen canadiense, algunos defensores firmemente creen que se originó en los EE.UU. y otras varias teorías flotan alrededor incluyendo una que afirma un origen directo del Squails y otra que es una invención de los Menonitas alemanes. Elija una, y para ayudarlo aquí hay algunos hechos para su deleite:

- Croquignole es el nombre francés para un pequeño bizcocho duro al que se parecen los discos.
- Croquignole es también un nombre francés para un Golpecito con el dedo.
- Una gran parte de Canadá es de descendencia francesa.
- En Inglaterra el juego se conoce como "Croque'hole" en algunos barrios. A un primer vistazo, parecería ser una aliteración de "Croque in hole" pero es una especulación ya que se tiene una pequeña información histórica de este juego dentro del reino británico.
- El tablero americano más viejo conocido tiene inscripto en su base "Crokinole, M.B. Ross, New York, Pat. Apr. 20, 1880".
- El Museo Joseph Schneider Haus en Ontario, Canadá tiene un tablero que se cree que se hizo en 1876, lo cual lo haría el tablero más viejo conocido en el mundo.





Estas tres fotos son del tablero, la estampilla comercial y el folleto de ese tablero, amablemente cedidas por Jeff Adkins de EE.UU.

Damas - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Las damas se conocen con distintos nombres alrededor del mundo:

en	EEUU:	Checkers			
en	Inglaterra:	Draughts			
en	España	e	Italia:	Dama	
en	Francia:	Le	Jeu	de	Dames
en	Polonia:	Aracaby			
en Alemania:	das Damenspiel				

Damas Chinas - Juegos Tradicionales

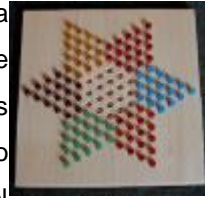
[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Las Damas Chinas, decepcionantemente, no son más que el Halma llevado a un tablero de forma de estrella. Fue patentado primero en el Occidente por Ravensburger, la famosa compañía de juegos alemana, con el nombre de Stern-Halma en Alemania unos pocos años

después que apareciera el Halma. Fue lanzado en EEUU con el nombre más tramposo de Damas Chinas, y así es como se conoce al juego hoy en día. Se cree que J. Pressman es la persona que introdujo el juego a EEUU durante 1928 aunque varios otros fabricantes comenzaron a hacerlo en lo sucesivo incluyendo a Milton Bradley que, patentó el juego en 1941.

En las Damas Chinas, que se puede jugar entre 2, 3, 4 ó 6 personas, cada jugador comienza con un conjunto de fichas de un solo color en una punta de la estrella. El objetivo simplemente es ser el primero en mover todas las fichas a través del tablero y llegar a la punta opuesta. Las fichas se mueven un punto solo o también saltan encima de muchas otras fichas (incluyendo aquellas del mismo color) como se desee, a fin de cumplir el objetivo y la parte media del juego se convierte realmente en un desafío cuando las opciones de saltar varían rápidamente cuando el juego cambia de forma. El jugador que mejor pueda crear y tomar ventaja de las oportunidades de saltar, tendrá muchas chances de ganar.



A la derecha hay un tablero llamativo de madera con clavijas también de madera comprado en Suiza.

Damas Polacas - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

La mayoría del resto de Europa occidental tomó para jugar una versión diferente de Le Jeu Plaisant De Dames que apareció en París en 1727 y que es ahora el juego reconocido internacionalmente de Damas polacas o Damas continentales. Este juego es más complejo que las damas comunes en virtud del hecho que es jugado en un tablero de diez escaques por diez escaques y que los movimientos de captura tienen un radio de acción extenso. ¡No se cree que se haya inventado en Polonia ya que allí aparentemente se lo conoce como "Damas francesas"! Damas polacas fue probablemente el nombre dado al juego con el propósito de que suene levemente diferente a los oídos de los europeos de occidente, del mismo modo que para las [Damas chinas](#) y el [Billar ruso](#).



Arriba a la derecha: el equipo mongol de damas internacionales practicando mientras esperan la 4^o Olimpiada de Deportes de Mente, en el Palacio Alexandra, Londres, en agosto del 2000.

En algunas áreas del sudeste de Asia se juega sobre un tablero de 12 escaques por 12 escaques y con 24 piezas de cada lado. La variante damas canadienses también se juega sobre un tablero de este tamaño.



A la derecha tenemos un tablero típico de Sri Lanka con los 144 escaques requeridos. A la izquierda hay una pareja de habitantes de Sri Lanka jugando en un tablero casero en Anuradhapura. Han encontrado algunas piedras claras y oscuras para usar como piezas.

Dardos - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Una primera versión de Dardos que se llamaba Soplido y Dardo, usaba una cerbatana para disparar un dado hacia el blanco. En 1844, durante un juego de Soplido y Dardo en un bar de Londres, un jugador cometió el fatídico error de aspirar en lugar de soplar. El dardo desapareció dentro de su sistema digestivo, con lo cual el pobre tipo murió unos días después.

Los primeros tipos de Dardos comenzaron a tener popularidad en el siglo XIX pero no se hizo un juego de bar serio hasta el siglo XX cuando se lo conoció como Dardo y Blanco según "Juegos Legales sobre Premisas autorizadas", de 1904. El Dardo y Blanco se jugaba sobre un tablero de círculos pintados y numerados, en los que los dobles y los triples no se exhibían, la puntuación máxima estaba en el centro y la mínima en el borde. Los cerveceros comenzaron a organizar ligas por 1925. Recibió una gran ayuda en 1937, cuando el Rey y la Reina visitaron un club social en Slough, Berkshire y de paso arrojaron dardos en el blanco. El diario Sunday Chronicle informó que "la Reina ha hecho a las mujeres de Gran Bretaña conscientes de los dardos". Según los investigadores de la observación de masas, que estudiaron la vida en los bares de Bolton durante la década de 1930, el número de bares en los que se jugaba Dardos se triplicó en los siguientes dos años donde parecía reemplazar al Tejo como juego de preferencia. Como otros juegos, sin embargo, el juego de Dardos sufrió leyes que lo prohibían en lugares tales como Liverpool y Glasgow.



Aunque el tablero estándar o triple o "Londres" ilustrado es el principal tablero de dardos actualmente en uso, muchos diseños diferentes han existido a lo largo de los años y aún hay variantes que son "non-Londres". Aún se sabe que se usan el tablero de Yorkshire, el tablero de Lancashire o de Manchester, el tablero de Staffordshire y los Dardos del East End también son populares y se juegan en tableros con segmentos cuya puntuación es múltiplo de cinco. El esquema de segmentos numerados del tablero de Londres se hereda de los viejos tableros de Yorkshire, Burton, irlandés y Lincoln que tienen una disposición similar. El origen del extraño esquema de numeración que es común en muchos de los tableros se perdió en la historia, pero parece que la disposición distintiva de los números se inventó en algún momento a fines del siglo XIX, probablemente en el norte de Inglaterra. No se sabe por qué los números están puestos de esa manera, pero está claro que se hizo un esfuerzo para asegurarse que los números consecutivos estuvieran ubicados, en su mayoría, bien lejos unos de otros.

La única foto que existe de algún blanco anterior a 1920 es una foto del tablero de Grimsby de 1890. Los números van del 1 al 28, hay un único centro y no hay triples. El tablero es grande y negro, pero la numeración sigue preferentemente el mismo modelo de números altos adyacentes a números bajos alrededor del borde.

Actualmente, 6 millones de personas juegan Dardos regularmente y se exhibe en TV satelital.

Dominó - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Los juegos de fichas de alguna forma se han encontrado en China, alrededor del 1120 d.C. El dominó chino es más largo que el occidental, se divide en dos tipos y originalmente se tallaba en hueso o marfil con los puntitos hechos de ébano. Cada ficha china representa una de las veintiuna permutaciones diferentes de tirar dos dados aunque hay un total de treinta y dos fichas dado que ciertas fichas se duplicaron. Un juego de fichas chinas se divide en dos

categorías - el Ejército y los Civiles. Las fichas de Civiles es un conjunto de fichas que tiene duplicados mientras que las fichas del Ejército son aquellas que son únicas. Se jugaron y aún se juegan una variedad de juegos diferentes con estas fichas y el juego de fichas de Mah-Jong, que es mucho más moderno, evolucionó del Dominó chino.

El juego apareció primeramente en Europa en el siglo XVIII, en Italia, posiblemente en las cortes de Venecia y Nápoles. Las fichas originalmente se hicieron pegando y sujetando dos láminas de ébano a ambos lados de la ficha de hueso. Esto impedía hacer trampa y mirar el valor de los puntitos por atrás de la ficha con ciertas luces. También servía para producir un agradable contraste entre los puntitos blancos y el fondo negro, permitiendo que se vea el hueso a través de los agujeros en el ébano. El alfiler en el medio de la ficha se conoce como "ojiva", por razones obvias. Aunque las fichas no se hicieron de esta manera por siglos, la tradición ha mantenido la ojiva que aún se encuentra en muchos conjuntos modernos. Muchos jugadores sienten que aún es de ayuda dado que hace que las fichas sean más fáciles de barajar y protege sus caras.

Aunque las fichas de dominó tienen claramente una herencia china, hay un debate sobre si el juego jugado por los europeos se trajo de China a Europa en el siglo XIV o si, en efecto, fue inventado independientemente. El dominó europeo es más pequeño que el chino y hay una ficha sola para cada permutación del tiro de dos dados o un espacio en blanco, haciendo un total de veintiocho fichas. Este es el conjunto estándar o "doble seis" y, como en China, se pueden jugar varios juegos con él. Los conjuntos "doble doce" (91 fichas) son populares en América y los conjuntos "doble nueve" (55 fichas) también existen.



Conjunto de fichas de dominó de madera de la Alguna s fichas de dominó y dados encontrados en Fort década de 1950.

King George, Scarborough, Trinidad y Tobago, en el Caribe al sur, alrededor del 1800 d.C.

El juego llegó a Gran Bretaña a fines del siglo XVIII desde Francia (posiblemente por medio de los prisioneros de guerra franceses) y rápidamente parece haberse hecho popular en posadas y tabernas. La palabra "Dominó" es francesa, que designa una capucha blanca y negra usada por los sacerdotes cristianos en invierno y es probablemente de donde deriva el nombre del

juego.

El dominó o sus variantes se juegan en casi todos los países del mundo, pero es más popular en América Latina.

El juego del Sapo - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

En el resto de Europa, parecería ser una apuesta segura que juegos similares también sean bastante comunes a través de los años. Un pariente y quizás un descendiente de tales juegos se juega aún en bares y cafés de ciertas partes de Europa. Consiste en un mueble con varios agujeros en la parte de arriba y con obstáculos que hacen a estos blancos más desafiantes. La cantidad de agujeros, tamaño y diseño de la mesa y las reglas varían de región en región.



Los jugadores intentan tirar monedas o discos en los agujeros que tienen puntaje diferente de acuerdo a su dificultad. Los discos que aterrizan con éxito se deslizan al frente de la mesa en un compartimiento que muestra en el frente el puntaje. Otra cita en el OED se refiere al juego europeo como un juego de caridad, así quizás las monedas con las que se juega son donadas tradicionalmente a caridad al finalizar el juego.

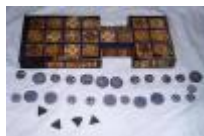
En Portugal el juego se llama Jogo do Sapo, en Francia se lo conoce como La Grenouille o Tonneau, en Bélgica Tonspel, y en Cataluña, La Rada. También es popular en Sudamérica, donde se lo llama Sapo. Los lingüistas observarán que estos nombres significan juego de "Rana" o "Sapo". La razón por esto es que generalmente el agujero más difícil es el que tiene la forma de una rana o sapo en el centro.



Las fotos muestran un ejemplo de "La Grenouille" de Normandía.

El Juego Real de Ur - Juegos Tradicionales

Los tableros encontrados en la Antigua Sumeria, en las tumbas reales de Ur (aprox. 2500 a.C.) en la Mesopotamia, hechos durante este período, parecen ser de algún tipo de juego de competencia. El nombre antiguo sumerio del juego no se conoce aunque a menudo se refieren a él como el Juego Real de Ur. Las imágenes muestran interpretaciones comerciales modernas del juego sumerio.



Esta foto es una réplica de un juego encontrado en una tumba Real de Ur datada del 2600 a.C. que lo hace uno de los tableros más antiguos en existencia. El original, es un artículo muy especial, está en exhibición en el

Museo

Británico.

Las reglas del juego como se jugaba por el 2500 a.C. no se conocen pero los mismos tableros aún se usaban un siglo o dos antes del nacimiento de Cristo y los arqueólogos han descubierto las reglas del juego jugado en ese tiempo en alguna tablilla cuneiforme que data del 177/176 a.C. Los primeros juegos muestran una variedad de modelos en el tablero pero el factor constante es que siempre aparecen cinco rosetones. Los historiadores del juego han discutido y conjeturado cómo se podría haber jugado. Algunos tableros que se han encontrado solo presentan rosetones y todos los tableros parecen tener rosetones en patrones similares, lo que conduce a la mayoría de la gente a suponer que solo los rosetones son significativos. Pero, como se puede ver en las imágenes, otros tableros tienen símbolos diferentes dentro de los cuadros.

Los otros símbolos parecen ser más que sólo decorado - son claramente denotados y artísticamente consistentes con los rosetones, por lo tanto parece posible que estos símbolos también signifiquen algo. De esta manera, se especula que dado que las autoridades formales del juego presumiblemente no existieron, es probable que haya varios juegos de reglas populares dando vueltas y también, como es muy probable que no, que haya varios tipos de tablero. ¿Quizás los tableros encontrados en las tumbas, siendo reales, no sean solamente tableros más adornados sino también que tengan reglas más adornadas para hacer juego?

Un factor que ha sido controvertido es la ruta que las fichas toman alrededor del tablero pero la presunción original de H.J.R. Murray es la más elegante. Él sugirió que la entrada se hace en la fila del cuarto cuadro de la izquierda (en la imagen de arriba a la derecha) hacia la izquierda. Un jugador entra por la fila superior, el otro por la inferior. Cuando la ficha alcanza la esquina,

se mueve a la fila del medio y viaja a lo largo de ella. Cuando llega al penúltimo cuadro de esa fila vuelve otra vez a ir por la fila opuesta a la que comenzó y entonces viaja por el rectángulo de 2 x 3 antes de regresar por la fila del medio y salir del tablero por donde entró. Esto hace un camino de 27 cuadros, el movimiento 28 es para salir del tablero. Una versión más corta que esta hace que las fichas salgan del tablero por el mismo hueco pero inmediatamente después del cuarto rosetón - un camino de 16 cuadros, el 17 es para salir. De cualquier modo, todos los cuartos cuadros del camino son un rosetón.

La naturaleza de los rosetones es también para debatir. Podrían ser cuadros para evitar - tal vez enviar a la ficha de vuelta al comienzo o forzar a un jugador a pagar una multa en una polla central de dinero apostado. O algunos autores han sugerido que son cuadros seguros donde una ficha no puede ser capturada (pero este autor piensa que es improbable - los caminos sugeridos tomados por las fichas dan a entender que algunos rosetones están en lugares que el oponente no puede llegar, así que no se necesitan cuadros seguros...). O la tercera idea probable es que aterrizando en un rosetón le dé al jugador un tiro extra. Cualquiera que sea, el hecho de que se sitúan cada cuatro cuadros unos de otros sugiere que el número cuatro era importante. Puesto que el juego se jugaba con 3 partes piramidales binarias que daban un número de 0 a 3 en cada tiro, mucha gente por consiguiente cree que un tiro de 0 permitiría al jugador un movimiento de 4 cuadros. Así, por ejemplo, si se usara la ruta de H.J.R. Murray con la idea de que aterrizando en un rosetón da otro tiro, sería posible con el tiro repetido de cuatro que una ficha llegara de vuelta a casa en un turno.

El zorro y los gansos - Juegos Tradicionales

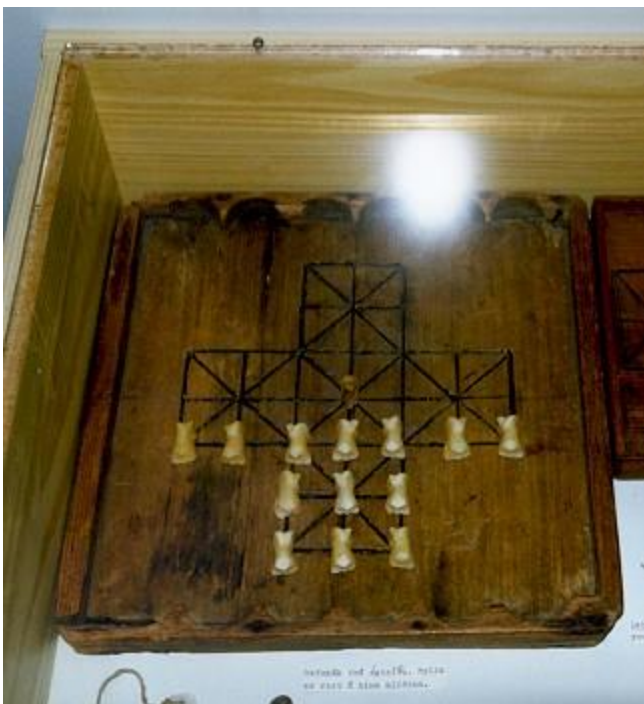
[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El zorro y los gansos es un descendiente del Tafl jugado sobre un tablero de forma de cruz. La primera referencia probable de un ancestro del juego es el Hala-Tafl, el juego del Zorro que se menciona en la saga islandesa "Grettis" que se cree que un sacerdote que vivía en el norte del país la ha escrito después del 1300 d.C. La siguiente referencia probable está en las cuentas de la Casa Real de Eduardo IV de Inglaterra (1461-1483) por la compra de dos zorros y veintiséis perros de caza y por dos conjuntos de [Marelles](#). Finalmente, se ha sugerido que un juego llamado Freystafl que se menciona en las últimas sagas podría ser el mismísimo Zorro y los Gansos.



Una versión moderna y atractiva del juego.



La foto muestra un tablero islandés del Zorro y las Ovejas del siglo XIX que está en el Museo Skogar Folk, al sur de Islandia. Las ovejas están hechas de hueso de oveja. No es seguro de qué está hecho el zorro - ¿podría ser de hueso de zorro?

Fanorona - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1



El juego Fanorona de Madagascar es un descendiente del Alquerque. Parece que ha sido inventado alrededor del 1680 d.C. y



aún se juega. El tablero mostrado a la derecha es una versión moderna alemana del Fanorona.

Algún día después, alrededor del 1100, posiblemente en el sur de Francia, alguien decidió jugar Alquerque en un tablero de ajedrez en lugar de en el tablero estándar de Alquerque. El juego se jugaba con 12 piezas de cada lado y se llamó Fierges o Ferses al principio, aunque más tarde se cambió a Damas. El juego no obligaba a un jugador a capturar piezas enemigas cuando se presentaba la oportunidad.

El tablero de la derecha fue hecho a fines del siglo pasado. Es de un diseño común capaz de plegarse a la mitad para formar una caja que contenga las piezas, cuando se guarde el tablero. Por fuera es un tablero de Damas inglesas y por dentro, un tablero de Backgammon.

La regla obligatoria de forzar a un jugador a capturar cada vez que fuera posible se introdujo en Francia por 1535, y el nuevo juego resultante se llamó Jeu Force. A esta altura, el juego viejo sin soplar las piezas se hizo conocido como Le Jeu Plaisant De Dames o Plaisant para abreviar. El primer libro escrito sobre el juego se publicó en Valencia, España en 1547 y ahora reside en la Librería Real de Madrid. El Jeu Force es el juego que se juega en Inglaterra actualmente bajo el nombre de Draughts y se llevó a América, donde se llama Checkers (EEUU) y Damas (América Latina). El primer libro en inglés sobre el juego lo escribió en 1756 William Payne, un matemático de Londres.

Go - Juegos Tradicionales



[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 3

1.Introducción

Wei Qi (también escrito Wei-Ch'i) o Go, como es conocido comúnmente fuera de China, es considerado por los expertos de los juegos más orientales el juego de habilidad y estrategia más grande del mundo, sobrepasando ampliamente al Ajedrez en su complejidad y en su alcance. La mayoría de la gente que lo ha jugado estará de acuerdo con esta conclusión y, a diferencia del Ajedrez, no se ha escrito ningún programa para computadoras para competir con los mejores jugadores de Go. Wei-Ch'i significa "juego circundante" o "ajedrez circundante" y el objetivo es simplemente capturar territorio ubicando las fichas en el tablero.

Wei Qi es el más sublime de los juegos de tablero desde varias perspectivas. De todos los juegos de tablero formales descritos, el Go tiene el conjunto más pequeño de reglas y aún así, el juego en sí mismo es el más intelectualmente fascinante. La elegancia matemática de las reglas se complementa con la gran belleza de los tableros y fichas - de todos los juegos de tablero del mundo, el Go ha sido encumbrado por los japoneses a una cúspide de belleza estética. Los japoneses tienen escuelas completas donde la gente dedica su vida entera al juego y tienen un sistema de graduación similar a los sistemas de artes marciales.

En la imagen de arriba se muestra un Go-ban de katsura en el que hay algunos ejemplos. El del medio es un ejemplo clásico de Ko. Cualquier grupo de fichas con dos "ojos" está permanentemente a salvo de ataque y abajo a la derecha se muestra un grupo - es imposible para las negras capturar al grupo de blancas. Abajo a la izquierda se muestra un ejemplo de "Seki" donde ningún jugador se atreve a jugar en el espacio central. Arriba a la derecha está el grupo de las negras demostrando por qué un grupo con un único ojo es vulnerable. Si las blancas juegan en el centro del grupo de las negras, las fichas negras se quitan y el formato que resulta está arriba a la izquierda.

Go - Juegos Tradicionales - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 3

2.Su

historia

De acuerdo a la historia china, el Wei-Ch'i lo inventó el Emperador Shun (2255 - 2206 a.C.) para ayudar a desarrollar la inteligencia de su hijo Shokin. Una versión alternativa atribuye la invención a U, que vivió durante el reinado del Emperador Kieh Kwei varios cientos de años más tarde. En la historia no china, se piensa que es más probable que el juego se haya originado en Asia Central de donde se extendió hacia el este a través de Nepal y Tibet hasta China. La referencia escrita más antigua se encontró en los trabajos de Mencius de alrededor del 400 a.C. Los primeros libros sobre Wei Ch'i se escribieron durante la dinastía Tang entre los años 618 y 906 d.C. y hay bastantes poemas y otra literatura escrita durante el siglo X para deducir que el juego debía estar bien establecido para entonces.

En el 754 d.C., el Emperador chino Hinan Tsung le dio el juego de Wei-Ch'i a Kididaijin, un representante del Emperador japonés Koken Tenno. Ya había llegado a Corea en ese entonces, donde se lo llamó Pa-tok (o Badok). Los japoneses lo llamaron "Igo", (fonéticamente - "Go"). Como en China, primero lo jugó la aristocracia solamente pero gradualmente con el tiempo se filtró a la clase baja educada. En el siglo XVII se introdujo un sistema de clasificación y el gobierno feudal emitió un patrocinio para ayudar con los estudios de Go en escuelas especiales. Puestas en funcionamiento por sacerdotes budistas, las cuatro escuelas principales de Go eran Honinbo, Hayashi, Inoue y Yasui. Los jugadores sobresalientes de estas escuelas competían en certámenes, a menudo en presencia del Shogun en su castillo. Un jugador destacado en el siglo XVII fue Honinbo Dosaku, el inventor del concepto de juego de pinza, otro fue Shusaku (1829 - 1862) que inventó un formato abierto que aún se usa. Después de la caída de Tokugawa Shogunate y la restauración del Emperador en 1868, los patrocinios se consumieron y la popularidad del Go decreció. Sin embargo, al comienzo del siglo XX hubo un resurgimiento y la gente de todas las clases jugaban el juego.

En 1924, la primera organización del Go, la Nihon Kiin, se creó en Japón bajo la influencia del Barón Okura y dirigida a reclutar el último de los grandes Honinbos, Shusai. Su gran rival, Karigane, se unió a otro pequeño grupo nuevo llamado Kiseisha y hubo competencias feroces entre los dos clanes que culminó en el partido famoso Shusai vs. Karigane. La victoria de Shusai aseguró la victoria de Nihon Kiin que dominó la escena. En 1938, Honinbo Shusai se retiró y orientó a Nihon Kiin a hacer un torneo de todos los jugadores destacados para decidir quién tomaría su título. De los otros torneos importantes que se juegan actualmente, los dos más conocidos son el torneo de Meijin que es patrocinado por el periódico Asahi Shimbun y el torneo Kisei.



[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 3 de 3

3.El

Juego

Moderno

El tablero de Go puede ser un tablero de mesa o el tablero con patas más tradicional (Go-ban). La madera más tradicional y cara para un tablero es la kaya, una madera blanda de la familia del tejo. Los tableros de kaya pueden costar una fortuna; la mejor kaya viene de árboles de Miyazaki, Japón que tienen más de 700 años de antigüedad. Otras maderas más baratas son la hiba que es muy similar a la kaya, la agathis, una madera durable amarilla de Indonesia o la más blanda del abeto sinkkaya de Alaska. La madera más popular es la katsura que carece del color y brillo de la kaya pero es dura y de larga duración. La calidad del veteado del tablero y cómo se orienta también es de mucha importancia. Los más comunes son los tableros de itame en los que las vetas son torcidas o irregulares. Los mejores tableros son de masame que significa que las vetas corren directamente por arriba del tablero. Los mejores de todos son los tableros de tenmasa masame que tienen las vetas desde abajo hacia arriba como así también directamente por arriba.

La foto a la derecha muestra fichas de pizarra jitusyo y de concha de almeja de 9,2 mm. en vasijas de madera de cerezo.

Las mejores fichas de Go se hacen de pizarra y de conchas de almeja y tiene importancia la calidad y las vetas de las conchas de almeja. Hay dos grados de fichas basados en las blancas, Yuki - nieve blanca y jitusyo - común. El espesor de las fichas varía de acuerdo al gusto personal pero por lo común están entre los 9 mm. y los 10 mm. Hay una destreza para jugar una ficha - debe sujetarse entre los dedos índice y medio y ubicarla con un ruidito audible. Las vasijas de Go que contienen las fichas también deben ser de madera de buena calidad con vetas derechas.

Halma - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1



Halma fue inventado por los victorianos aproximadamente en 1880. El objetivo es mover todas las fichas de una esquina a la opuesta. Por turno, una ficha se mueve al cuadro adyacente o, si es posible, puede moverse saltando sobre una ficha adyacente al hoyo del otro lado, desde donde puede saltar sobre otra ficha adyacente si existe y así sucesivamente. El juego comienza a hacerse interesante cuando hay muchas fichas en el centro y un turno entonces consistirá en una sola ficha haciendo múltiples saltos sobre varias, moviéndose a una cierta distancia.



Izquierda y centro dos juegos de Halma de madera. A la derecha el tablero americano más antiguo que se ha encontrado era una simple versión cartón sin las fichas. Una etiqueta en el tablero indica "Halma Pat. 29 de mayo de 1888. Publicado por E.I. Horsman, Nueva York. Copyright 1885".

Makruk (Ajedrez Tailandés) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

A diferencia del Ajedrez coreano y birmano, el Makruk o Ajedrez tailandés actualmente está prosperando en su país de origen, donde los defensores exceden en número a aquellos que juegan ajedrez europeo por una enorme proporción y el juego es una atracción nacionalmente televisada. Se juega en Camboya así como en Tailandia, aunque este país aún practica otra variante histórica - el Ajedrez camboyano. El juego se relaciona con las versiones de ajedrez japonesa y birmana y mucha gente cree que el Makruk precedió a ambos juegos. Las piezas atractivas toman la forma de los Stupas o templos tailandeses que se encuentran por todo Siam, como se acostumbraba a llamar a Tailandia. En el pasado, los peones a menudo se representaban con caparazones de cauri, boca abajo hasta la promoción, que era cuando se daban vuelta hacia arriba.



La foto muestra un juego plástico y barato comprado en un negocio tailandés.

Mancala - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Introducción



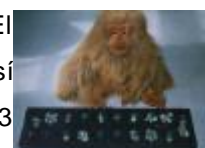
El Mancala bien podría ser el juego más viejo del mundo ya que, como las variantes de Morris, se puede jugar fácilmente con cualquier cosa que de casualidad esté alrededor. Por ejemplo, los africanos a menudo juegan usando huecos excavados en la tierra y guijarros, o anillos en la arena y cauri u otras conchas o tableros de madera especialmente tallados y semillas. Es un juego absolutamente matemático y sus versiones más complejas tienen tanto alcance como el Ajedrez a pesar de sus orígenes primitivos.

Se han encontrado tableros de Mancala tallados en piedra en los techos de templos de Menfis, Tebas y Luxor - el juego se jugaba sin duda alguna en Egipto antes del 1400 a.C. Surge a la vista que el juego pudo haber evolucionado en Egipto de los tableros y contadores que se usaban para la contabilidad y para hacer el inventario; la evidencia de tal antecedente guarda tableros que se han encontrado incluso en la antigua Sumeria como así también en el antiguo Egipto.

El juego hoy en día

Las variantes del Mancala se juegan todas en África, los tableros de dos filas generalmente se encuentran al norte de la línea del ecuador, mientras que los de cuatro filas, al sur de la línea del ecuador. También se pueden encontrar por todo el Caribe y sobre la costa este de Sudamérica, habiendo emigrado con los esclavos durante la época de expansión colonial. Además hay versiones en India, Sri Lanka, Indonesia, Malasia y Filipinas.

El Bao, jugado en África del este. Este tablero se compró en Kenia. El oponente de Orang-utan podría jugar la única pepita dentro del hueco final así recibe otro empuje y entonces podría jugar las cinco pepitas en el hueco 3 para tomar las seis del hueco 1 de Orang-utan.



El Mancala lo juegan literalmente cientos de tribus por toda África, la mayoría de las cuales juega su propia variante levemente diferente y tiene su propio nombre especial. De hecho, para ejemplificar la dificultad en investigar a fondo este tema, aquí están algunas variante del nombre "Wari":

Wari, Warri, Ware, Walle, Awari, Aware, Awaoley, Awele, Oware, Owari, Wouri

Para confundir las cosas más, algunos nombres de los juegos de Mancala son genéricos, referidos a todos los juegos de Mancala en una región particular más bien que una variante particular. Los nombres genéricos incluyen al Bao, Soro (Choro o Solo), Mangola, Gabata, Mulabalaba, Ayo y Sadeqa. Por supuesto que se pueden referir a variantes específicas también.

Los dos juegos de Mancala mejor conocidos son el Ayo de Nigeria y el Wari que se juega sin mucha variación a través de África occidental y el Caribe.

Hay varias formas principales por las que los juegos de Mancala difieren unos de otros. Claramente la primera es el número de filas que en el tablero diferencian a los juegos de Mancala en tres clases: Mancala de dos filas, tres filas y cuatro filas.

El tablero de Oware, de Ghana. Oware es un juego de Mancala de dos filas internacionalmente popular. Este tablero, se usó en las primeras "Olimpiadas de Juegos de Mente" en Londres, 1997.



Una segunda diferencia importante es si el juego es de una única vuelta, múltiples vueltas o tiene vueltas de "estilo-indio". En los juegos de una sola vuelta, un empuje consiste en que se levanten semillas de un hueco y se ubiquen en huecos subsiguientes. En los juegos de múltiples vueltas, si la última semilla ubicada está en un hueco que ya contiene una o más semillas, el contenido de este hueco entonces se recoge y las semillas se distribuyen del mismo modo otra vez. El turno de un jugador solo finaliza cuando la última semilla de una "vuelta" termina en un hueco vacío. Las vueltas de estilo indio son múltiples vueltas pero al finalizar cada una, las semillas del hueco que sigue al que se ubicó la última semilla se agarran para la vuelta siguiente. El turno finaliza cuando el hueco que sigue al que se ubicó la última semilla esté vacío.

En Uganda, se juega Omweso, un juego de cuatro filas y de cierta habilidad. Los tableros mostrados se expusieron en la 4ª Olimpiada de Deportes de Mente, en el Alexandra Palace, Londres, en agosto de 2000. El tablero



rectangular es el típico tablero ugandés, mientras que el otro está más adornado, y plegándolo se ve un elefante tallado y tiene una manija para transportarlo. Las fichas del juego son semillas de Empiki. Vienen del árbol Omuyiki y son livianas pero muy duras.

Los habitantes de Sri Lanka juegan un juego llamado "Olinda Kaliya" que usa las etapas del estilo indio. Las semillas características usadas para el juego, rojas brillantes con cabos negros, son de este arbusto Olinda.



Un típico tablero de Olinda Kaliya. A la derecha arbusto Olinda de Anuradhapura, Sri Lanka.



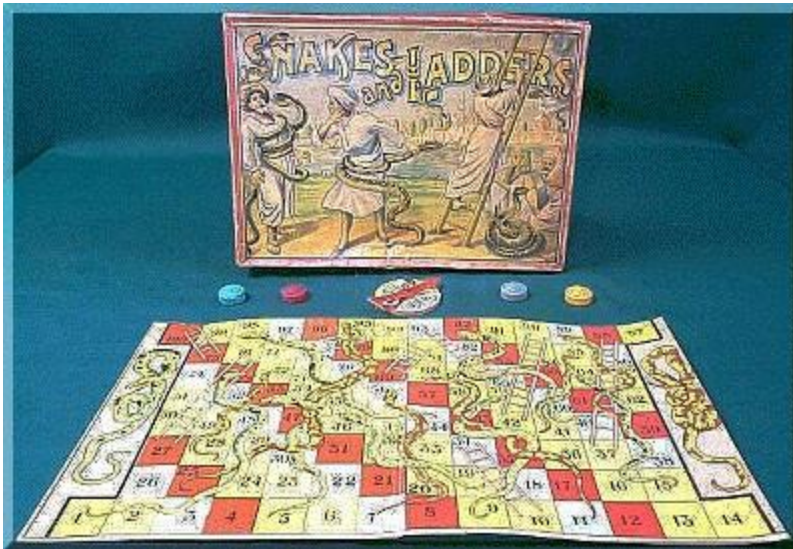
Mesa de Sri Lanka descubierta en la recepción del Hotel Kandalama de Sri Lanka. Está hecha de caoba y está diseñada de acuerdo a la forma de un tablero de Olinda Kaliya.

Moksha Patamu - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Este juego antiguo de competencia, como el [Parchis](#), se originó en la India, aunque no se sabe con seguridad cuándo. Es un juego de ética con las bases de las escaleras ubicadas en cuadros que representan varios tipos de bien y las serpientes más numerosas llegan de cuadros que representan varias formas del mal. Los cuadros de virtud en el juego original son Fe (12), Confiabilidad (51), Generosidad (76), Sabiduría (76), Ascetismo (78); los cuadros del mal son Desobediencia (41), Vanidad (44), Vulgaridad (49), Robo (52), Mentira (58), Ebriedad (62), Endeudamiento (69), Furia (84), Avaricia (92), Soberbia (95), Asesinato (73) y Lujuria (99). El juego es hindú y se usaba para enseñarles a los niños sobre religión, en la que los cuadros del bien permiten a un jugador a ascender más alto en la liga de la vida, mientras que el mal reducirá a un jugador a través de la reencarnación a las filas más bajas de la vida. Probablemente el último cuadro, el 100, representa el Nirvana.



Serpientes y Escaleras, la foto es de Kidds Toys.

La ética del juego debe haber atraído a los victorianos, que se apropiaron del juego cuando fue publicado en Inglaterra en 1892. Llamado Serpientes y Escaleras, el juego era parecido pero algunos de los vicios y virtudes fueron renombrados de acuerdo a los ideales victorianos. Así Penitencia, Economía e Industria elevaban a un jugador por una escalera a cuadros etiquetados con Gracia, Realización y Éxito, mientras que Indolencia, Indulgencia y Desobediencia deslizaban a un jugador hacia Pobreza, Enfermedad y Desgracia. El número de escaleras y serpientes también se equilibró.

El juego aún existe en el Occidente (¿y en India?), pero en el Occidente las alusiones morales han desaparecido y muchas versiones son mucho más fáciles debido a que las escaleras exceden en número a las serpientes.

Parchís - Juegos Tradicionales

[Índice General](#) | [Volver](#)



1.Su historia

El Parchis (también llamado Parcheesi, Pachisi, Parchisi, Parchesi; conocido además como Veinticinco) es el juego nacional de la India. El nombre viene de la palabra hindú "paxis" que significa veinticinco, el puntaje más alto

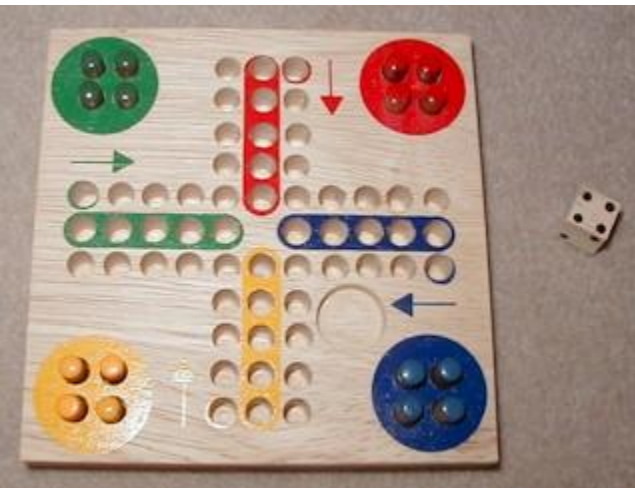
que se puede lanzar con las caparazones del cauri. Parchis es, de hecho, la hermana más joven de Chaupar (o Chausar o Chaupad), un juego más venerable, complejo y hábil que aún se juega en la India.

El emperador hindú Akbar I del Imperio Mogol del siglo XVI, al parecer jugaba el Chaupar en grandes patios construidos de mármol incrustado. Él se sentaría en cuatro pies de diámetro en el centro del patio y tiraría las caparazones de cauri. En los cuadros rojos y blancos a su alrededor, 16 mujeres hermosas del harem, apropiadamente coloreadas, se moverían alrededor de acuerdo a sus direcciones. Restos de estos tableros se pueden ver en la actualidad en Agra y Allahabad.

La imagen del tablero de la derecha es cortesía de Antigüedades Mihrab y muestra un tablero colorido de tela con las fichas de Chaupar de forma característica de colmena.

Los orígenes del Parchis y del Chaupar se pierden en el tiempo, pero dudosas evidencias indican que estos tipos de juego existían en la región hindú desde por lo menos el siglo IV d.C. Ambos apenas han cambiado desde que el Emperador Akbar jugaba, aunque el juego no se juega extensamente en India como lo era entonces. Típicamente, los tableros de Parchis se construyen de tela, se tiran 6 caparazones de cauri para determinar los movimientos y los contadores se hacen de madera en forma de colmena.

El Parchis es un juego de "Cruz y Círculo", cuyas variantes aparecen por todo el mundo, por ejemplo, el Nyout de Corea que probablemente date del 300 d.C., el Pancha Keliya de Ceilán (Sri Lanka) y el complicado "Edris A Jin" de Siria. Los americanos se supone que han sido colonizados desde Asia del noreste y esta evidencia se sostiene por el hecho de que los juegos de Cruz y Círculo se han encontrado por toda América del Norte y del Sur. Los juegos mayas se han encontrado desde el 800 d.C. tallados en las ruinas de México y cuando los europeos conquistaron a los Aztecas en 1521, descubrieron un juego similar al Parchis que lo jugaban los súbditos de Montezuma. Los indios americanos aún hoy juegan juegos de competencia Cruz y Círculo.



2.Variantes

modernas

occidentales

En 1896, se publicó en Inglaterra una versión occidentalizada del Parchis bajo el nombre de Ludo (en latín "yo juego"), un juego que ha sido popular desde entonces. El juego, sin embargo, es una versión sumamente simplista del Parchis para niños. Se tiene evidencia que muestra que un juego llamado "Puchese" se publicó mucho antes, el 11 de abril de 1862 en Inglaterra. ¿Este juego era una primera versión del Parchis? Miremos este espacio.

A la derecha se ve un juego de madera en miniatura del Ludo.

En América, hay evidencia de tableros y tableros caseros sin un origen claro desde 1850. Una dudosa historia da crédito de la invención del Parcheesi a Sam Loyd que supuestamente vendió los derechos del juego por \$10, pero dado que Sam Loyd era un célebre "autopublicista" y embustero, es probablemente mejor ignorar este relato. El registro definitivo más antiguo es que John Hamilton del Valle del Río Hudson exigió los derechos de autor del juego en 1867. Los derechos aparentemente se vendieron a un tal Albert Swift que los vendió a Selchow y Righter en 1870 y esta compañía famosa registró la marca del juego en 1874. Parcheesi siguió hasta convertirse en el juego más vendido de Selchow & Richter Co. por décadas.

En Alemania, el juego se conoce como "Mensch-ärgere-dich-nicht" ("No te enfades, hombre") que fue publicado en 1910. En España, es el "Parchis" y en Francia, "Le Jeu de Dada" o "Petits Chevaux". Todas estas versiones son versiones simplificadas para niños como el Ludo. Versiones estilizadas sobre temas de viaje se juegan en Suiza ("Eile mit Weile" - un juego originalmente publicado a fines del siglo XIX en Alemania) e Italia ("Chi va Piano va Sano!").

3.Reglas

Actualmente los dados se usan a menudo en las culturas occidentales en lugar de las caparazones de cauri. El Chaupar siempre ha sido jugado con "dado largo". Pero para el Parchis, el puntaje para las caparazones de cauri es el siguiente:

2	cauris	boca	arriba	-2				
3	cauris	boca	arriba	-	3			
4	cauris	boca	arriba	-	4			
5	cauris	boca	arriba	-	5			
6	cauris	boca	arriba	-	6	y	otro	tiro
1	cauri	boca	arriba	-	10	y	otro	tiro
0	cauri	boca	arriba	-	25	y	otro	tiro

Cada ficha comienza en el espacio medio (llamado Charkoni en indostani), se desplaza hacia abajo por la senda apropiadamente coloreada hasta el borde del tablero, alrededor del tablero en dirección antihorario y entonces vuelve al mismo escalón del medio otra vez. Solo pueden llegar a casa (el Charkoni) por un tiro exacto. Una vez que la ficha está de vuelta en el Charkoni, se la da vuelta para distinguirla de las fichas que todavía no han completado el círculo. Los jugadores que se sientan enfrentados son compañeros - amarillo y negro juegan con rojo y verde. Un "castillo" (o cuadro marcado) ocupado por una ficha está abierto para el compañero pero los otros jugadores no pueden moverse sobre él. El objetivo es que todas las fichas de un jugador y su compañero completen el círculo y regresen al Charkoni.

Cada tiro de los cauris permiten a una ficha sola moverse el número indicado de lugares. Si un jugador gana otro tiro, una ficha diferente se puede mover para ese tiro. La primera ficha de cada jugador puede entrar al juego con cualquier tiro de las caparazones de cauri. Todas las fichas siguientes pueden entrar solo con el tiro de 6, 10 ó 25. Una captura ocurre cuando una ficha se mueve a un cuadro ocupado por otra pieza a menos que el cuadro sea un cuadro marcado como "castillo". La ficha capturada se regresa la Charkoni donde se debe tirar un 6, 10 ó 25 para reingresarla al juego. Un jugador puede pasar su turno si desea y puede también tirar los cauris y decidir no usar el tiro si quiere. Las fichas pueden duplicarse en cualquier cuadro pero muchas pueden ser capturadas si son alcanzadas por una cantidad igual o mayor de fichas pertenecientes al enemigo (a menos que estén descansando en un cuadro "castillo").

Bajo las leyes hindúes, el juego por dinero pronto llegó a ser prohibido en la civilización hindú y, para evitar las leyes del juego por dinero, los jugadores de Shaturanga se deshicieron de los dados. Otra modificación temprana fue la fusión de los ejércitos aliados en un solo ejército haciendo al juego para dos jugadores y duplicando las piezas; ambos acontecimientos han sobrevivido hasta ahora. Otros cambios también ocurrieron: los dos Rajahs se degradaron a Primeros Ministros en el cambio a la forma de dos jugadores y sus movimientos se redujeron haciéndolos mucho más débiles, mientras que los movimientos del Elefante y el Barco se intercambiaron. El juego resultante se llamó Shatranj.

La primera referencia del Shatranj tiene lugar en un libro persa escrito por el año 600 d.C. que dice que un embajador hindú fue a Persia desde la India durante el reinado de Naushirawan (Chosroes I, 531 - 579 d.C) y le presentó el juego como uno de varios regalos, con un desafío para aprender sus secretos. Por el 650 d.C., el juego había llegado a los reinos árabes y también había llegado a la corte bizantina en virtud del hecho que el nieto de Chosroes I se casó con la hija del Emperador bizantino Mauricio. También llegó a Grecia, Meca y Medina por el mismo tiempo.

Hay tres versiones de la historia de la llegada del Shatranj a Europa.

Una dice que los sarracenos lo trajeron a España cuando se establecieron en Andalucía siguiendo su conquista de África del Norte en el siglo VII. De allí el juego pudo haber viajado eventualmente a Francia y a la corte de Carlomagno por el 760 d.C.

Una segunda afirma que Carlomagno y la Emperatriz Irene de la corte bizantina en un punto estaban proponiéndose matrimonio. Durante sus reuniones, uno de los regalos intercambiados era un juego de Shatranj dado a Carlomagno. Desafortunadamente, en lugar de los dos Primeros Ministros, el juego contenía dos Reinas con poderes incrementados, haciéndose las piezas más poderosas del tablero. Carlomagno pensó que esto no era un signo promisorio y decidió que ¡el casamiento no era una buena idea después de todo!

La teoría más popular, sin embargo, es la que dice que los Caballeros Cruzados obtuvieron el juego en tierras árabes durante las Cruzadas. Se sabe que el Shatranj fue considerado de alguna estima en la corte de Saladin, que creó la dinastía Ayubita en Egipto y Siria y los cristianos con seguridad obtuvieron secretos médicos de los facultativos en esta dinastía.

El famoso manuscrito Alfonso y el manuscrito Cotton del siglo XIII describen al Shatranj en su formato de ese tiempo. Las piezas se exponían en un tablero sin escaques (es decir, los

casilleros sin pintar) en un modelo virtualmente idéntico al de hoy en día. Uno de los primeros ministros es ahora un Rey. Los detalles:

1. Rey (Shah) - se movía como un Rey en el Ajedrez
2. Primer Ministro (Firz) - se movía solo un casillero diagonalmente
3. Elefante (Fil) - se movía solo dos casilleros diagonalmente pero podía saltar sobre piezas interpuestas
4. Caballo de Guerra (Faras) - se movía como un Caballo en el Ajedrez
5. Ruhk - se movía como una Torre en el Ajedrez
6. Peón - se movía como un peón en el Ajedrez y cuando un peón llegaba al otro lado del tablero se ascendía a Primer Ministro

Durante los cuatro siglos siguientes, el juego permaneció de la misma forma como se citó anteriormente - la forma europea del Ajedrez medieval descrito en "El juego y el jugador de Ajedrez" de Caxton no era muy diferente al formato persa que los Cruzados probablemente descubrieron. Con el tiempo se sucedieron una variedad de exóticas versiones en formatos tales como el Ajedrez Circular y el Juego del Mensajero, que era un tipo de Ajedrez extendido, jugado en un tablero de 12 escaques por 8. Por la misma época que el Shatranj entró a Europa, también se dirigía hacia el este de vuelta, a través del norte de India, hacia Birmania, China y Japón. Los juegos Sittuyin (Ajedrez birmano), Mak-ruk (Ajedrez siamés), Shiang K'i (Ajedrez chino), Ajedrez coreano y Sho-gi (Ajedrez japonés o Juego del General) son los formatos modernos resultantes; los ajedreces chino y japonés se unieron al ajedrez europeo moderno como los primeros formatos contemporáneos del Shatranj.

Shaturanga - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Mucho se ha escrito sobre los orígenes de las variantes del Ajedrez moderno y hay aún mucha disputa al respecto. El ancestro más antiguo del Ajedrez es el Shaturanga o Chaturanga que fue inventado por un filósofo hindú del siglo VI. Era una batalla entre cuatro ejércitos cada uno bajo el control de un Rajah (rey), dos jugadores se aliaban libremente contra los otros dos y cada uno contenía 4 cuerpos - Infantería, Caballería, Elefantes y Barqueros. El tablero de 64 escaques usado para el Shaturanga se tomó prestado de un juego más antiguo llamado

Ashtapada, que era un juego de competencia jugado en la antigua India. Las piezas del Shaturanga se representaban, a saber:

- Infantería - 4 Peones que se movían como lo hacen los peones en el Ajedrez
- Barqueros - Un barco que podía solo moverse dos escaques diagonalmente pero podía saltar sobre piezas interpuestas
- Caballería - Un caballo que podía moverse como un Caballo en el Ajedrez
- Elefante - Un elefante que podía moverse como una Torre en el Ajedrez
- Rajah - Una figura humana que podía moverse como un Rey en el Ajedrez



El juego comenzaba con los cuatro ejércitos en cada uno de las cuatro esquinas, en una fila doble, como en el Ajedrez, las cuatro piezas principales detrás de los cuatro peones. Aparte del hecho de que era un juego para cuatro jugadores, la otra diferencia importante era el uso de dados para decidir cuál pieza mover en cada turno.

Shogi (Ajedrez Japonés) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El Ajedrez japonés o Shogi o Sho-gi o "El juego del General" tiene una importante innovación sobre los otros juegos de la familia del Ajedrez: cuando se capturan las piezas, se les permite volver al tablero. Esto tiene la ventaja de que hacer "tablas" sea bastante raro y de esta manera, por así decirlo, que sea una competencia más interesante. Las piezas son fichas puntiagudas de madera con símbolos japoneses sobre ellas; ambos jugadores tiene conjuntos idénticos; la orientación es el método de determinar qué pieza pertenece a qué jugador. El tablero es no escaqueado (casilleros sin pintar) de 9 casilleros por 9 casilleros, se trazan 4 pequeñas cruces en las esquinas de los nueve casilleros centrales. Estas indican los territorios de residencia de cada jugador que son las tres filas más cercanas al jugador.

Algunas de las piezas que entran en territorio enemigo se "promueven", si el jugador desea, a una pieza superior de un rango definido por las reglas. Estas piezas que se pueden promover se indican en las siguientes descripciones:

1. Rey adornado con joyas - se mueve como un Rey en el Ajedrez
 2. General de Oro - se mueve un espacio ortogonalmente o un espacio hacia adelante diagonalmente
 3. General de Plata - se mueve un espacio diagonalmente o un espacio hacia adelante. La promoción es a General de Oro
 4. Caballo Honorable - dos espacios hacia adelante y solo uno lateral. La promoción es a General de Oro
 5. Carruaje Volador - como una Torre en el Ajedrez. La promoción es a Rey Dragón que puede moverse como un Rey adornado con joyas o como un Carruaje Volador
 6. Marcha en Ángulo - como el Alfil en el Ajedrez. La promoción es a Caballo Dragón que se puede mover como un Rey adornado con joyas o como una Marcha en Ángulo
 7. Lanza - solo cualquier distancia hacia adelante. La promoción es a General de Oro
 8. Soldados - solo un espacio hacia adelante. La promoción es a General de Oro
-

Sittuyin (Ajedrez Birmano) - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El Sittuyin o Ajedrez birmano aún mantiene las piezas originales del caballo y el elefante. Los tableros y las piezas tienden a ser grandes y robustos. Se piensa que el juego ya no se juega mucho al sur de Birmania - desafortunadamente el ajedrez europeo moderno ocupó su puesto. Sin embargo, aún se puede encontrar en las casas de té del norte de Birmania, en el noroeste del país. El juego en sí mismo es único por una variedad de razones, ni que decir que la posición de comienzo de las piezas es variable; siendo una razón la discreción de los jugadores; por consiguiente suministra un nuevo elemento íntegro al juego.



Aquí se ve un juego de piezas de Ajedrez birmano cuyas fotos donó muy generosamente Maung Maung Thein de Rangún.



Solitario - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

El juego popular y moderno del Solitario se juega en un tablero del Zorro y los Gansos. Se supone que el juego lo inventó un conde francés que estaba encarcelado en prisión. El Solitario fue llevado a Inglaterra en el siglo XVIII.

Juegos similares se encontraron en el sur de Asia pero no son del grupo del Tafl, sino que descienden de un origen separado. Dos ejemplos son "Las Vacas y los Leopardos" de Ceilán y "Los Tigres y las Cabras", el Juego Nacional de Nepal.

Aquí se muestran dos tableros de Solitario que hacen juego.

Tablut - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

La evidencia muestra que el juego del Tablut, descrito por un viajante llamado Linnaeus durante su viaje a Finlandia en 1732, es probable que haya sido muy similar al Hnefatafl. Se juega en un tablero de 9 x 9 con un jugador que controla a un Rey que comienza en el centro y que es apoyado por ocho suecos rubios frente a otro jugador que mueve dieciséis moscovitas oscuros. Todas las piezas se mueven ortogonalmente como una Torre en el Ajedrez, el objetivo de un jugador es mover el Rey a uno de las esquinas, el del otro apropiarse del Rey.



El juego de Tablut mostrado es una representación moderna del Tablut disponible comercialmente.

Tafl - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Los juegos de la familia del Tafl se distinguen por el tamaño desigual de las fuerzas opuestas. El objetivo habitualmente para la fuerza de menos números es tomar a todos los miembros de las fuerzas más grandes cuyo propósito es generalmente parar que sigan haciendo eso.

Un fragmento de un tablero de juego de 18 x 18 cuadros, encontrado en Wimose, Fyn, Dinamarca, fechado antes del 400 d.C. es la primera evidencia de un juego llamado Tafl, que también aparece con regularidad en las primeras sagas islandesas.

El Tafl aparentemente se desarrolló hacia el [Hnefatafl](#) (que literalmente se traduce como "Mesa del Rey"), que los sajones jugaban así como otros europeos del norte en un tablero del mismo tamaño y que se menciona en las sagas islandesas al comienzo del siglo XIV. Los vikingos se llevaron el juego a sus saqueos que ayudaron a que se esparciera por todas partes. Un texto latino escrito durante el reinado del Rey Athelstan (925-940) describe la forma sajona del Hnefatafl que se jugaba en Inglaterra en esa época. Era el más popular en Europa del norte durante la Edad Oscura hasta que el Ajedrez comenzó a predominar durante el siglo XI y las

últimas referencias de haberse jugado están en Gales en 1587 y en Laponia en 1723. No se sabe exactamente cuál de ambos juegos (Tafl o Hnefatafl) se jugaron.

Tau - Juegos Tradicionales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Los tableros sumerios parecen ser los ancestros de los tableros encontrados en sitios egipcios que son 1500 años más jóvenes y sobre los que el Juego Egipcio de Veinte Cuadros se jugaba, probablemente de una manera similar. Los tableros a veces venían en forma de una caja dentro de los que se guardaban las fichas - a menudo estos tableros tenían un modelo de juego diferente en el lado reverso - generalmente un tablero de [Senet](#). El modelo para el juego es similar al de "Ur" - en un extremo se sitúa un bloque de 4 x 3 cuadros que se extiende desde el medio de un lado de 3, y se ubica una fila de 8 cuadros más. Es como si los egipcios movieran los 2 bloques de 2 cuadros de cualquier lado al otro extremo del borde de la fila del medio. Los 3 rosetones se encuentran en los mismos lugares en el bloque de 4 x 3 con otro en el extremo de la "agarradera" y un quinto ubicado centralmente entre los otros 2 rosetones de la fila del medio.

Recientemente y sorprendentemente, un Juego de Veinte Cuadros se ha encontrado en un enclave judío en la India.

Juegos Tradicionales de Argentina - Adivinanzas y juegos de prendas

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Los juegos de adivinanzas -frecuentes en las tertulias rurales, ya se tratase de bautizos, "velorios de angelitos", festejos de "minga", casamientos, etc.- abarcaban todos los campos de la naturaleza y de la vida cotidiana, y el que oficiaba de "bastonero" utilizaba para plantearlas algunas fórmulas introductorias ya clásicas, como "adivina, adivinador", "adivinanza bonanza", "el que adivina, grano de oro, y el que no, cola de loro", o la más sintética y previsible de "¿qué será, que será?", recitando a continuación el dístico o la cuarteta enigmática:

En un monte montesano,
hay un fraile franciscano:
tiene dientes y no come,
tiene barba y no es humano.
(el choclo)

.....

Garra pero no de cuero,
pata pero no de vaca
(la garrapata)

.....

En la mesa se pone,
se corta y se reparte
y no se come
(los naipes)

.....

En el campo fui criada,
vestida de verdes lazos,
aquel que llora por mi
me está cortando en pedazos.
(la cebolla)

.....

Otras veces la formulación del enigma,
sin perder su carácter alusivo, era menos ingenua y se prestaba juego intencionado, de clara
connotación sexual:

Un viejito arrugadito,
con el tronquito paradito.
(la pasa de uva)

.....

A las adivinanzas se sumaban los populares juegos de prendas, especialmente cuando en la

tertulia había mujeres jóvenes y algún candidato a novio que no se decidía a romper lanzas, circunstancia que era aprovechada por los asistentes para crear situaciones propicias, embarazosas y simplemente divertidas.

Para los "juegos de prendas" servía el marro, la caja de amor, la pajarera, el serio, los oficios y otros parecidos. Mario López Osornio, el autor de Oro Nativo, ha descrito algunos como la sortija, la sortija con vaina, el vuela vuela, la carreta cargada de..., el gran bonete, el almacenero, el cordero y agua, cielo y tierra.

La sortija consistía en que uno de los asistentes hiciese circular por la rueda un anillo y otro tratase de adivinar en las manos de quién se encontraba en un determinado momento del juego. Para el gran bonete cada uno de los participantes elegía un color. El "bastonero" iniciaba el juego con la fórmula invariable de "al gran bonete se le ha perdido un pajarito y dice que el verde lo tiene", a partir de la cual se entablaba el siguiente diálogo: "¿yo señor?", "sí señor", "no señor", "pues entonces... ¿quién lo tiene?" "el rojo lo tiene...etc.", diálogo que solo se interrumpía cuando alguno se equivocaba o distraía (lo que suponía una respuesta desacertada o a destiempo) y debía, en consecuencia, "pagar la prenda".

El cordero se prestaba "para la malicia", pues los asistentes elegían el nombre de alguna parte o achura del cordero, y el juego consistía en dirigirle a uno de los participantes, elegido ex profeso, la fórmula "allá va mi (aquí el nombre de la *parte*)" a la que éste debía responder "para mi... (Idem) ". "En más de una ocasión -refiere López Osornio- la malicia o picardía de algunos hacia que se buscara la combinación que permitiese enviar un órgano hacia un lugar inconveniente, que motivase la risa entre los concurrentes y propiciara la distracción de otro que tuviera que pagar una prenda por ello".

Las "prendas" consistían, por lo general, en adoptar actitudes ridículas, como ponerse cabeza abajo, atribuirse algún rasgo o particularidad negativos, besar a alguno de los presentes, etc. López Osornio menciona algunas variantes frecuentes en los ámbitos rurales de la provincia de Buenos Aires, como el "beso con tarjeta", el "mono" (repetir lo que otro hace o dice), "ponerle el ojo al chanco" (con los ojos vendados), "besar la sombra" (proyectada por alguien sobre un muro), contestar "yo, atrás de la puerta" a las preguntas formuladas por los otros jugadores (¿Quién pellizca a la Ramona?... Yo, atrás de la puerta), etcétera.

En otros casos al candidato se lo elegía para hacer de "mesa" en un partido de truco. Las dos parejas se situaban entonces en cuclillas en torno a la "mesa" y comenzaban a jugar, con abundancia de puñetazos sobre las costillas del candidato en el momento de hacer las bazas. La "mesa" podía servir también para una supuesta transacción comercial entre un estanciero y un acopiador de cerdas. En este caso la discusión sobre la calidad de las "cerdas", que se estiraba deliberadamente, comportaba -además de los puñetazos y palmadas de rigor- los

imaginables tironeos y remezones de pelo (las "cerdas"), que el candidato debía soportar pacientemente. La discusión terminaba con la firma del recibo de venta, para la cual el dedo oficiaba de lapicera, y de tintero.., lo que ustedes se imaginan (esta prenda se cumplió en un "velorio de angelito" realizado hacia 1910 en Salto Argentino).

Juegos Tradicionales de Argentina - Algunos juegos coloniales

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Entre los juegos de naipes que más corrientemente se practicaron durante la época colonial en las mesas particulares y en pulperías, cafés y "casas de trucos", figuraban la baceta y el faraón; el paro, en el que se sacaba una carta para los "puntos" y otra para la "banca", ganando la mano la primera que lograra formar pareja con las que iban saliendo del mazo; el sacanete (o lansquenete), similar al paro; el cacho, en el que se formaban "flores"; la primera, que se jugaba con cuatro cartas por jugador y en la que ganaba la suerte del "flux", esto es, la posesión de cuatro cartas de un palo.

Se practicaban también las bazas, el comején y el hombre, en el que se elegía un palo de triunfo; la quinela, semejante a la primera por el lance del "flux"; la biscambra, con cinco cartas por jugador y una descubierta con el palo de triunfo; el burro, el revesino, la malilla, la pinta, la zanga, treinta y una (que también era un juego de billar), cascarella, pichingonga, quince, tururo, ciento, truquiflor (que es el antecedente colonial del truco) y una porción de juegos más, incluidos entre los citados en la famosa pragmática carolina de 1771.

Con el cubilete y los dados se practicaban, según referencias exhumadas por Grenón, el bisbis, que requería el complemento de un tablero dividido en casillas numeradas, en las que se colocaban las apuestas; el pasadiez, en el que perdía el jugador cuyos dados pasaban de los diez puntos; la veintiuna y otros juegos de azar naturalmente prohibidos por las autoridades.

Se apostaba también a la perinola, que era un pequeño trompo de cuatro caras marcadas con las letras S (saca), P (pone), D (deja) y T (todo), que indicaban la actitud que debían seguir los apostadores con respecto a lo "envidado"; a la mosqueta, con el concurso de las clásicas medias cáscaras de nuez; a la corregüela, que según el Diccionario de la Academia es un "juego de muchachos que se hace con una correa con las dos puntas cosidas. El que tiene la

correa la presenta doblada con varios pliegues, y otro mete dentro de ellos un palito; si al soltar (o retirar) la correa resulta el palito dentro de ella, gana el que lo puso, y si cae fuera, gana el otro, etcétera.

Otros juegos que contaban con general asentimiento para los "envites", "traviesas" y "paradas", además de la taba, sobre la que volveremos más adelante, eran los de bochas y bolos, que se dividían en "juegos de destreza", como los bolos reales, en que había que derribar un número determinado de palos, y "juegos de azar", como el de pares o nones, en que el triunfo dependía exclusivamente de la suerte de los jugadores, según derribasen en cada mano un número par o impar de clavos. Tal como ocurría con las casas y mesas de juego toleradas (al margen de las militares, amparadas por la ley 5, título II del libro VII de la Recopilación de Indias), existía para estas canchas un riguroso sistema de contribuciones que recaudaba la Real Hacienda, sistema que pretendía desalentar en cierta medida su supervivencia y que se complementaba con las frecuentes visitas de los "corchetes" de la Intendencia de Policía, que las consideraban como verdaderos nidales de "vagos y malentretenidos".

Para muchos, sin embargo, los bolos eran una diversión "honesta" que podía practicar "todo género de gentes", y en tal sentido Grenón transcribe una rectificación judicial cordobesa de fines del siglo XVII, en la que se da cuenta de la variedad y calidad de los jugadores: "...siendo así que donde le hablé es en una cancha pública en la que a la sazón se hallaron muchos - donde se juega a las bolas y donde entra todo género de gentes, clérigos de menores órdenes, sacerdotes y hombres nobles de esta ciudad y forasteros, negros, indios, mulatos y el dicho Escribano también. Y ser el dueño del suelo y casa un hombre principal y noble como lo es el capitán Juan Martínez de Baigorri y casado con una señora de lo bueno y principal que tiene esta Provincia".

Otros, por el contrario, achacaban a los bolos "la perdición de vidas y haciendas", como se deduce de la denuncia que formula un vecino de Morón sobre canchas en las que "de día y de noche no dejan de correr los bolos a la suerte de pares y nones, y en cada tiro saca el canchero medio real de la parada principal, de modo que a los pocos tiros ya se ha llevado todo el dinero de los jugadores y para que dure el juego no se deniega el amo de la casa a recibir las prendas empeñadas sin reserva de la camisa, calzoncillos y avíos de montar" (citado por J. Mariluz Urquijo en El Virreinato del Río de la Plata en la época del Marqués de Avilés).

"Honestas" o no, según la caracterización de los curiales de aquellos años, en Buenos Aires existían hacia fines del siglo XVIII varias canchas famosas, como las de Pedro Foguet, que había recibido "privilegio" del Virrey Melo; las de Sotoca, Francisco Leales, Domingo Alcayaga, Manita, El Lavado, etc.; y había, inclusive, quienes las poseían en sus casas y establecimientos de campo para recreo particular.

Entre los juegos de salón predilectos figuraba el chaquete, que se practicaba en pareja, sobre un tablero dividido en dos partes. Cada parte se dividía a su vez en 12 compartimientos (llamados "flechas" por su forma), e color blanco y negro, alternativamente. Se empleaban 15 fichas blancas y 15 negras, y dos dados para arrojar los puntos.

Al comenzar el juego se amontonaban las fichas en la primera "flecha", a lo que se llamaba "hacer monte" o "hacer fondo". Las fichas se movían según el número de puntos arrojados por los dados, y debían pasar al extremo del campo contrario, ganando el que lograba pasarlas primero. El secreto del juego consistía en bloquear las fichas del contrario, a fin de impedir su avance. El chaquete provenía de las llamadas tablas reales, y en el Río de la Plata eran famosos y muy buscados los juegos fabricados en Montevideo, con fichas de asta o hueso.

Otro pasatiempo "honesto", con numerosos partidarios, era el dominó, un sencillo juego de origen presumiblemente oriental que habían puesto de moda los italianos en el siglo XVIII. Se jugaba, como en la actualidad, con 28 fichas rectangulares, fabricadas en hueso o marfil y punteadas desde el "doble cero" hasta el "doble seis". También se practicaba, entre adultos, el juego de la oca, descendiente de los "jardines de la oca" del medioevo alemán. Como en los juegos modernos se trataba de un tablero de cartón con una espiral de 63 casillas, con figuras pintadas, y para practicarlo se empleaban dos dados y unas pequeñas piezas de plomo que representaban a las "ocas" de cada jugador.

En el salón colonial figuraban, naturalmente, las damas, jugadas 'a la española' en tablero de 64 escaques, y el ajedrez, que los peritos jugaban con gran despliegue de técnicas tradicionales y "filidorianas", aunque sin llegar, naturalmente, a pesar de la variedad de "aperturas" "defensas" "gambitos" y "finales" puestos en práctica entre narigada y narigada de rapé, al nivel de los jugadores del famoso Caté Régence, calificados por Diderot de "extraordinariamente sutiles".

El billar tenía también su feligresía devota, como verdadero juego de destreza que exige del jugador un conjunto de dotes especiales y una dedicación excluyente. Entre nosotros se jugaba al billar ya en el siglo XVI, con palos curvos; bolas de madera de boj o marfil y mesas de paño azul, pero la difusión del juego -reservado en sus comienzos al ámbito cortesano- estimuló la instalación de billares públicos, y hacia fines del siglo XVIII los aficionados bonaerenses practicaban cabaña, golpeado, carambolas, truco y treinta y una en las mesas de Pedro Botet, José Mes. tres, Domingo Alcayaga (con cancha de bolos anexa), Toribio Giles, Manuel Puche, Agustín Rocha, Pedro Marcó y Juan Zelaya, entre otras.

Juegos Tradicionales de Argentina - Aparición de los deportes británicos

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

A partir de 1810 la presencia de una colonia de comerciantes británicos relativamente numerosa y con fuertes tradiciones deportivas, no tardó en hacerse notar en el terreno de los juegos y entretenimientos, mediante la introducción de prácticas novedosas, como el atletismo, el cricket y más tarde el fútbol.

Los habitantes de Buenos Aires y de la campaña habían tenido ocasión de asombrarse, durante los lejanos días de las Invasiones, con el extravagante despilfarro de energías que desplegaban los hombres de Beresford en sus prácticas deportivas, y años después con las primeras carreras pedestres (en un país donde todo se hacía a caballo) animadas por el doctor Dick y por sus acompañantes Staples y Carlisle (cf. J. P. y G. P. Robertson, Cartas de Sud-América).

En 1819, un grupo de estancieros, comerciantes y agentes de negocios británicos, entre los que figuraban John Harratt, Thomas Hogg, Richard B. Newton, George Love (director del British Packet), Alexander Crickton, etc., retomó la práctica del cricket, aunque la idea de jugarlo en forma permanente no prosperó por falta de jugadores e instalaciones apropiadas. En 1832 los ingleses volvieron a jugar cricket, esta vez con la participación de algunos criollos, como Federico Terrada, Rafael Calzada, Pedro de la Serna, Luis Gallina, etc., pero recién en la década de 1860 se afianzó la práctica, con la creación del Cricket Club en 1861 y la consiguiente habilitación de la cancha de Palermo.

T. Woodbine Hinchliff ofrece algunos datos de interés sobre los primeros tiempos del cricket en su libro Viaje al Plata en 1861:

"A cosa de una milla hacia el norte, y en el camino de Palermo, está el campo de cricket inglés. Esta importante institución se mantiene en Buenos Aires tan arraigada como en otras partes del mundo donde se congrega un moderado número de ingleses y yo tuve ocasión de presenciar muy buenos partidos. El suelo no estaba tan liso como hubiera sido de desear y a menudo excesivamente calcinado por el sol; en consecuencia el juego rápido podía traer fácilmente alguna herida...

"Durante el último sitio de Buenos Aires, las fuerzas de Urquiza estaban entre la ciudad y este campo de cricket; los ingleses se hallaban en gran disgusto ante la perspectiva de perder un partido proyectado y tuvieron ánimo para preguntar si podrían atravesar las líneas. Les fue

concedido el permiso y el partido se jugó; pero era un procedimiento arriesgado, en verdad, para unos pocos hombres pasar el día rodeados por gente de la índole que podía esperarse tratándose de los últimos cuadros del ejército de Urquiza... Recuerdo que un día, mientras empezábamos la partida, sentimos un hedor intolerable cuya fons et origo era un caballo muerto, según se descubrió. La pobre bestia había venido, perdida, a morir en el campo de cricket y fue tratada según la costumbre del país. Le había sacado el cuero el primero que la encontró, y luego la dejó ahí para corromper el aire: el efecto era bien desagradable y buscamos un hombre que le echó un lazo a las patas y salió galopando con ella a la rastra... Entre el campo de cricket y el río hay una ancha franja de terrenos pantanosos donde, a despecho de los paseos que hacen en días festivos los barberos franceses y los deportistas ingleses, pueden hallarse todavía becasinas y patos silvestres. Allí vi por primera vez, con sorpresa y deleite, los grandes flamencos de alas rosadas."

En 1866 se realizó el primer torneo de atletismo, y un año después se fundó la Buenos Ayres Athletic Society y comenzaron con mayor regularidad las prácticas de salto en alto y largo, las carreras a pie sobre 100 y 440 yardas, las carreras con obstáculos, el lanzamiento de disco y martillo, los saltos con garrocha, etc. (The Standard, 30/5/1867). Al año siguiente se fundó el Buenos Ayres Football Club y en junio de 1868 comenzaron los encuentros todavía esporádicos en la cancha de Palermo.

A partir de la década de 1860 se fueron incorporando paulatinamente, con gran predicamento entre los alumnos de colegios británicos y los empleados ferroviarios, otras actividades como el tennis, el golf, el polo, el boxeo, el yachting, etcétera.

No trataremos en este trabajo el desarrollo de estos deportes, que exigen una consideración específica y mayor abundancia de detalles, pero consignamos que en forma lenta y selectiva en algunos casos (cricket, polo, tennis) o rápida y masiva (como el fútbol), estos deportes ganaron el favor de los criollos y contribuyeron a definir algunas de las características lúdicas de la actual sociedad argentina.

También se debe a la influencia británica, francesa y norteamericana, el arraigo de juegos de naipes como el poker, el bridge, el baccarat, el rummy, etc., que desplazaron a numerosos juegos de origen español o criollo en las preferencias de los jugadores de ciertas clases.

Juegos Tradicionales de Argentina - El Truco

Dentro de esta constelación de azares y de destrezas que poblaron los ocios del hombre argentino, se destaca con sus sabrosas alternativas el viejo juego del truco, heredero feliz de las suertes y lances de añejos juegos españoles e hijo afortunado de nuestra plasticidad adaptadora.

Desde antiguo el truco se ha paseado por la literatura como por los almacenes y boliches populares, con la misma socarrona y dicharachera confianza que le enseñaron gauchos y orilleros en tenidas memorables, y con ese gracejo resabido que acaso aprendió de los mirones estacionados junto a las mesas.

Hilario Ascasubi ha empleado sus incidencias y su espíritu en El Truquiflor (c. 1839) y más tarde ha pintado en el capítulo LV de Santos Vega o los Mellizos de la Flor (1872) el bullicio de las partidas: "...juego en el que eran capaces / de asustar al mesuro diablo, / con los gritos que se daban / al calentarse trucando, / o al echarse un contraflor".

Para el Borges anterior al 30 -el mismo que reiteradamente lo menciona en El truco, Fundación mitológica de Buenos Aires, Isidoro Acevedo y Barrio Norte- su "mitología criolla y tiránica" ha sido la cifra de todo un mundo y de un estilo vital, cifra que le ha permitido, como afirma en una nota de 1943 a sus Poesías, "aplicar el principio leibniziano de los indiscernibles a los problemas de la individualidad y del tiempo".

Dice Borges en Evaristo Carriego (1930): "Cuarenta naipes quieren desplazar la vida. En las manos cruje el mazo nuevo o se traba el viejo: morondangas de cartón que se animarán, un as de espadas que será omnipotente como don Juan Manuel, caballitos panzones de donde copió los suyos Velázquez. El tallador baraja esas pinturitas. La cosa es fácil de decir y aun de hacer, pero lo mágico y desaforado del juego -el hecho de jugar- despunta en la acción. 40 es el número de los naipes y 1 por 2 por 3 por 4... por 40, el de maneras en que pueden salir. Es una cifra delicadamente puntual en su enormidad, con inmediato predecesor y único sucesor, pero no escrita nunca. Es una remota cifra de vértigo que parece disolver en su muchedumbre a los que barajan. Así, desde el principio, el central misterio del juego se ve adornado con otro misterio, el de que haya números. Sobre la mesa, desmantelada para que resbalen las cartas, esperan los garbanzos en su montón, aritmetizados también. La trucada se arma; los jugadores, acriollados de golpe, se aligeran del yo habitual. Un yo distinto, un yo casi antepasado y vernáculo, enreda los proyectos del juego. El idioma es otro de golpe. Prohibiciones tiránicas, posibilidades e

imposibilidades astutas, gravitan sobre todo decir".

Se emplea para el truco el mazo español de 40 cartas, y en los partidos pueden intervenir desde 2 a 12 jugadores, aunque la forma más corriente es el enfrentamiento de dos parejas. En los partidos de tres, llamados de "gallo", dos jugadores enfrentan a un tercero en forma fija o alternada (en lugar de tres naipes el que reparte se da cuatro y se descarta del valor más bajo).

Los partidos se juegan a quince tantos "malos" y quince "buenos", que se marcan con porotos agrupados en montones de cinco, "a ley de juego". Si no se juega a treinta tantos "secos", se dice que los primeros treinta forman el "chico", y los siguientes el "segundo chico", jugándose en caso de empate el "bueno", que define el encuentro. Para los avatares generales de la "flor" y el "envido" las cartas "blancas" valen lo que marcan, y las "negras" o figuras, carecen de valor para el canto.

El juego consta de tres lances básicos: la "flor", el "envido" y el "truco" propiamente dicho, con diversas combinaciones y revidos que se verifican y "tantean" según los jugadores "quieran" o se "achiquen" a lo largo de la mano.

La "flor", que es el lance preliminar, se forma con tres cartas de idéntico palo y vale tres tantos, resultando vencedora la que más puntos suma. La menor ("flor de yuyo") es aquella que se forma solo con cartas "negras" (rey, caballo y sota), y para cantar sus puntos se mencionan exclusivamente los veinte que se agregan en toda "flor" al valor nominal de las cartas, en este caso nulo. Una "flor" que se recibe con beneplácito es la "brava", que se forma con As, 7 y 3, y que abre grandes posibilidades, como veremos, para ganar las bazas del "truco", si bien la "matan" otras de valor más alto (la que se forma con 7, 6 y 5, por ejemplo).

La "flor" debe ser cantada antes de jugar y su puntaje se determina sumando, a los veinte que vale la suerte, los valores marcados en las barajas que la componen. Se exige cantarla en todos los casos, pues al que teniéndola no lo hace se le restan los tres tantos que le hubiese valido.

Puede dejar de hacerlo, sin embargo, denunciándola ("con flor me achico") y renunciando con ello al "tanto".

Las combinaciones progresivas de esta suerte son varias: en forma sucesiva dos jugadores que tienen "flor" pueden revidarse con "flor, flor y flor, flor y contraflor, contraflor al resto", o con "flor, contraflor y contraflor al resto", o bien con "flor, flor y contraflor", etc., que suponen diverso puntaje.

El "envido" es el lance que se juega en caso de no haber "flor", aunque no es obligatorio. Para el "tanto" del envido" se toma en cuenta la suma de dos cartas de un palo, o bien la de mayor valor aunque no tenga pareja.

Como en el caso de la "flor", el canto debe preceder al juego de las cartas, mediante la expresión "envido", a la que en caso de aceptar el adversario debe responder "quiero". Cuando se ha cantado este lance la "mano" debe manifestar los puntos de su juego, exigencia a la que no se someten los restantes jugadores, salvo que tengan puntos más altos. Gana, naturalmente, el jugador que posea las cartas mayores: un 7 y un 6, que valen 33 puntos ("las del inglés"), gana, por ejemplo, a un 6 y un 4, que solo forman 30, y éstas a su vez matan a un 4 y un 3 ("las viejas"), etc. Las combinaciones progresivas y revidos a que da lugar esta suerte, según sean las chances reales o la voluntad de mentir" que tengan los jugadores, son el "envido" simple, "real envido", "envido envido" y falta envido", cuyos valores son los siguientes: "Envido" ganado, 2 tantos, no querido 1 tanto; "real envido" ganado, 3 tantos, no querido 1 tanto; "envido envido" ganado, 4 tantos, no querido 2 tantos; "envido real envido" ganado, 5 tantos, no querido 2 tantos; "falta envido" ganada, los tantos que faltan para terminar, y en caso contrario, 1 tanto.

Dice Ezequiel Martínez Estrada a propósito del "envido" (La cabeza de Goliath, 1940), que esta suerte es "la parte misteriosa, en que se puede mentir mejor, contando con ese albur que permanece secreto en las restantes cartas del mazo".

Luego de la "flor" o el "envido" se pasa a jugar el "truco" propiamente dicho (también llamado "rabón"), para el cual los participantes deben cubrir tres bazas, en forma sucesiva. Para ganar bazas las cartas se "matan" unas a otras según el siguiente orden: As de espadas, as de bastos (los "tatas"), siete de espadas, siete de oros, los 3, los 2, ases de oro y copas (los "anchos"), reyes, caballos, sotas, siete de copas y bastos, 6, 5 y 4.

El citado Martínez Estrada afirma que en el "truco" tiene preponderancia "el valor absoluto de la carta y su alcance menor", y agrega: "la mentira tiene un indicio, para descubrirla o para ocultarla más, en las cartas que van jugándose. La técnica sabida de antemano da noción del conjunto de la fuerza, del total disponible. La última carta es casi siempre un enigma; sin embargo, la Intuición tiene casi el juego descubierto para penetrar en la incógnita. Se diría que las tres cartas han de formar un todo y que, conocidas dos, la tercera debe completar la configuración de una suerte".

Cuando un jugador echa una carta alta en una baza, lo que equivale a ganarla, debe jugar primero en la siguiente. Gana el jugador o la pareja que hace dos de las tres bazas, y si las cubre de entrada no se juega la tercera, por estimarla ociosa. Si en las bazas se juegan cartas de igual valor se dice que las barajas van "empardadas" o que "va parda" la baza. Si se "empardan" la segunda y la tercera gana el que hizo la primera. Si se "empardan" las tres, gana la "mano".

Las combinaciones del "truco" son: el "truco" simple, que vale 2 tantos y solo 1 si no es querido; el "retruco", que vale 3 ó 2; y el "valecuatro", que significa 4 ó 3 tantos, respectivamente. En todos los casos, antes de pasar de uno a otro, es indispensable manifestarse en forma clara y precisa con las fórmulas "quiero" o "me achico", "paso" o simplemente "no", según las posibilidades o voluntad de "mentir".

La expresión "irse a baraja" denota la decisión de no jugar y tirar las cartas al mazo o a la mesa, sin apostar. Si el contrincante se "va a baraja" el jugador se anota 2 tantos y no tiene la obligación de mostrar sus cartas excepto si tiene una "flor". Si ya se ha cantado la "flor" o el "envido" es indispensable mostrar las barajas para irse.

Cuando se juega por parejas los "compañeros" suelen hacerse determinadas "señas" para comunicarse las cartas que tienen y para coordinar, de esta manera, los envites. Existe un sistema de "señas" casi universal, que algunos jugadores combinan en infinidad de variantes desde pistadoras (levantar las cejas: as de espadas; guiñar un ojo: as de bastos estirar o torcer la boca hacia la derecha: siete de espadas; el mismo movimiento, hacia la izquierda: siete de oros; morderse el labio inferior los 3; estirar los labios hacia adelante: los 2; abrir la boca: ases de oro y copas; cerrar los ojos: no tener juego; inclinar la cabeza hacia un costado: tener más de 30 para el el envido).

En algunos medios rurales se conserva todavía la vieja costumbre de cantar en verso las suertes del juego mediante coplitas de cuatro estrofas y factura generalmente rudimentaria. He aquí unas pocas muestras de este verdadero "cancionero de la carpeta":

Alambre de siete hilos
con palos de ñandubay,
cigarros marca La Tecla
y una "flor" de! Paraguay.

Pal juego soy atrevido,
capaz de aceptar con nada;
pero nunca digo "envido"

si no es cierta la parada.

Por una loma campera
con cuchillo y con trabuco
viene degollando un criollo
de aquellos de "flor" y "truco".

Juegos Tradicionales de Argentina - Entre peones y vividores

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 2

Apuntemos, para definir el contexto, que a partir de la Organización Nacional la alianza de la burguesía latifundista con los intereses británicos provocó, a espaldas de los intereses del país global, un desmesurado crecimiento de la región pampeana.

Este desarrollo -estructuralmente pernicioso, tal como se verificaba, y con puntos de depresión marcados por nuestra condición dependiente- conoció, sin embargo, momentos de gran prosperidad, que contribuyeron a robustecerla imagen distorsionada y fantasiosa del país agropecuario en pleno avance.

En el período 1910-1914, época de oro del frigorífico, el promedio anual de exportaciones de carne vacuna y ovina, en sus distintas formas, alcanzaba, en toneladas, a 436.859, sobre las 160.891 del período 1900-1904. La superficie total cultivada -trigo, maíz, lino, etc.- pasaba de los 23 millones de hectáreas, guarismo superior a la cifra correspondiente a los años inmediatamente anteriores y posteriores de 1908 y 1921/22. Los cultivos de trigo, lino y maíz, por sí solos, superaban durante el período citado en primer término, los 12 millones de hectáreas, con particular desarrollo en las provincias de Buenos Aires, Santa Fe y Córdoba.

Ubiquémonos imaginariamente, durante esos años, en cualquier pueblo o caserío notable de la "pampa húmeda". Ha terminado la trilla del trigo y maquinistas, embocadores, plancheros, horquilleros, costureros, bolleros, pajeros, aguadores, cargadores, foguistas, cocineros, etc., junto con los aventureros y atorrantes que siguen a todas partes los movimientos de las trilladoras, se han arrimado desde temprano al almacén de ramos generales -que a la vez anexa las funciones de pulpería, fonda, cancha de bochas, churrasquería y frontón de pelota-, algunos para "despuntar el vicio", amojosado por la dura temporada de trabajo efectuado de sol a sol, y otros para "hacer la provista" y emprender el regreso a los pagos de donde los han acarreado los contratistas con la promesa de robustos

jornales. Hay santiagueños, tucumanos, cordobeses, entrerrianos, italianos "golondrinas" (que volverán a su tierra justo a tiempo para levantar la cosecha de los signori) y gente de las más variadas layas y pelajes.

En el interior del negocio se amontonan pecheras, bastos, silletas, cacerolas de hierro, máquinas choriceras, palas, latas de sardinas en salmuera, fajones despanzurrados de pasas de uva, damajuanas con aguardiente catamarqueño, bocoyes de yerba mate, canastos de orejones, barriles de tinto mendocino, botellones empajados con aceite español, estantes con botellas de vermouth, caña, hesperidina, ginebra, ron y guindado, mazos de naipes, pañuelos, cuchillos, alpargatas, lazos, guitarras, faroles, velas, atados de cigarrillos, frascos de perfume, cajas de confites y todo cuanto pueda desear el apetito de los hombres. Inclusive una gran victrola de bocina, que dos correntinos, uno de pañuelo rojo al cuello y otro de camiseta rayada, pujan por llevarse a sus respectivos pagos.

Los grupos se desperdigan entre el mostrador, atendido por un francés peinado a la pomada, y las mesas de pino blanco que llenan el espacio entre el mostrador y la puerta de cristales empañados, y se derraman afuera, entre la cancha de bochas, el frontón de pelota que queda junto a las vías del ferrocarril y las carpas que han armado algunos forasteros, a medias con el francés bolichero, para surtir a la peonada entusiasta y gastadora con beberaje, juego y baile.

A medida que transcurre la tarde del sábado los grupos forman abigarrados lienzos de jugadores, mientras llegan, desde las carpas de la romería, los acordes de media docena de pasodobles, polkas y tangos que repite machaconamente el trío de musicantes venidos de quién sabe dónde.

En las mesas del almacén se juega a los gritos al truco, al mus, al codillo y al tres siete. Desde un rincón surge el agudo zapucay del correntino de golilla roja, que acaba de ganarle a su compañero, tras un lacrimoso forcejeo de "flores" y "contraflores", la famosa victrola y el único disco de Villoldo comprados a medias un rato antes.

Bajo la ramada, frente a una botella de "barbera" a medio vaciar y a unas peladuras de salchichón, dos italianos rubiones juegan a la murra. Los jugadores flexionan el brazo y llevan el puño cerrado y nervudo a la altura de la cara. Luego, a un tiempo, lo dejan caer con una cantidad determinada de dedos extendidos, a la vez que expresan un número que suponen coincidente con la suma de los dedos exhibidos: "cinque, sette.. nove, dieci... sette, sette... quatro, quatro... cinque, cinque...tutta, tutta, sette, nove..." (como en tiempos de Julio César gana el que acierta, y se pierde si aciertan o se equivocan ambos).

Desde un grupo próximo un mozo trajeado de negro, que ha estado narrando sus peripecias durante la huelga de Alcorta, les hecha una mirada resentida y trata de reiniciar el relato

interrumpido por la algarabía de los jugadores.

Algo más lejos un grupo da "mensuales" de una estancia vecina, que se ha sumado a los festejos, se apresta para iniciar un partido de bochas. La cancha, de unos 24 metros de largo, limpia y cuidadosamente apisonada, constituye, junto con el frontón de pelota, uno de los lujos del pueblo. El que arroja el bochín es un muchacho de pelo pajizo y cara aindiada y picada de viruelas, famoso por su puntería para hacerlo clavar donde es menester. El muchacho se aproxima a la línea de salida y lo lanza con una limpia parábola para dejarlo caer en un punto ideal, situado más allá de la mitad de la cancha, a más de un metro de la cabecera y en medio de ambas bandas laterales.

Juegos Tradicionales de Argentina - Entre peones y vividores - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 2

Sonríe con su ancha boca de dientes desparejos y se apresta a "arrimar" la bocha lisa que ya tiene en la mano con la misma elegante y desganada precisión que acompaña a todos sus movimientos.

Desde el frontón de pelota llegan los gritos de un vasco tambero, que juega a mano limpia y que se jacta de haberlo vencido al mismo Pedro Zabaleta, en una época imprecisa que puede coincidir con la primera presidencia de Roca, porque en la memoria del vasco se mezclan episodios de la revolución del 80 con atisbos de la Plaza Euskara, que comenzó a funcionar el 82. El tambero se ha trenzado mano a mano con uno de los "changarines", un formoseño pura fibra, y ya comienzan a llover, entre los mirones, las "paradas" a mano de uno y otro.

En una de las carpas anexas a la romería se juega fuerte al monte, y sobre una tabla apoyada entre dos barriles un porteño con aire de compadrito hace maravillas con la mosqueta: "A ver, caballeros, ¿dónde está la marcada?... jueguen a la marcada... a la marcada... ¿dónde está la marcada?... a la marcada..., a la marcada...".

Sobre la tabla reposan tres cáscaras de nuez vacías. Una de ellas tiene marcada en su interior una diminuta cruz negra. El compadrito, asistido por un par de laderos, que incitan a apostar "ganando" succulentas paradas, mueve las cáscaras con prodigiosa velocidad ante los ojos despistados de los mirones, que poco a poco se animan y comienzan a dejar sus pesos... sin acertar jamás, como es lógico, con la endiablada cascarita marcada.

Un tipo de mirada retobada recorre con indolencia la carpa del monte, donde se juega "de empalmada", "pego" y "paquete", y echa un vistazo a la improvisada mesa de la mosqueta. De tanto en tanto, con empaque autoritario, empuja hacia afuera a los apostadores que barruntan las fullerías de los talladores, calmándolos con un gesto significativo que alude a otros dos rufianes de chambergo que parecen dormidos junto a un par de barriles de cerveza.

Los más ingenuos tratan de buscar con la mirada al milico que ronda por allí sobre un estrafalario mancarrón palomo, y terminan por resignarse en la rueda de la fortuna, donde se afirma que es posible ganar atados de cigarrillos, botellas de anís y gruesos relojes de cobre. Otros, nerviosos y resentidos, se alejan hacia el mostrador del almacén, meditando siniestras venganzas al amparo de la noche y de su mayor conocimiento del terreno.

A la luz del atardecer se organizan junto a la ramada las últimas tiradas de taba, en las que se prenden los despechados de las traidoras mesas de monte. El hueso vuela, tirado por mano experta, y se clava mostrando "suerte" sobre el piso trajinado y polvoriento. Los acompañantes del mozo que ha estado en Alcorta lo invitan a participar en el juego, pero él se niega con un gesto seco y categórico y se retira al interior del boliche para leer el viejo y arrugado ejemplar de La Protesta que le han hecho llegar amigos de Buenos Aires.

Llega la noche y en el patio comienza a sentirse el olorcito tentador de la vaquillona con cuero que se asa bajo el cuidado de un viejo de mirada vidriosa y chiripá deshilachado. Cerca de él, dos pardas muchachonas espantan las moscas que revolotean sobre unas canastas con empanadas y pasteles, esperando la visita de los parroquianos que ya comienzan a caer para churrasquear, un poco desanimados por la sangría que les han pegado los forasteros.

En el interior del boliche vuelve a escucharse el zapucay penetrante del correntino de golilla roja, que por sexta vez acaba de ganarle la victrola a su paisano: "Jho' á vaí ma güivé, yaguá yepe o cuarú nde rejhé". Al día siguiente, cuando las peonadas hayan partido en los lentos trenes que suben hacia el Norte o que bajan a Buenos Aires, el pueblo volverá a remansarse en sus rutinas cotidianas, a la espera de que el tiempo agrario vuelva a traer otra cosecha, y con ella a esos hombres -mano de obra curtida y relativamente barata- que recorren a lo largo del año el periplo de la zafra, los cortes de trigo, el maíz, la yerba mate, la tala del quebracho, la vendimia, los frutales, las juntadas de castor, etc.

Años 1910, 1914 o 1920. No importa demasiado la fecha ni el lugar en que hemos ubicado, en jornada festiva, este retablo de los juegos que alternan con las duras temporadas de trabajo. Durante uno o dos días, en el intervalo que media entre la finalización de la trilla y la partida en los jaulones atiborrados de las segundas o en los sofocantes vagones de carga, los hombres atezados por el sol de la llanura, los hombres sin propiedad (en un país en el que quince familias atesoran millones de hectáreas fértiles), los hombres sin más bienes que los

amontonados en la bolsa de arpillera o en la desvencijada valija de cartón asegurada con una soga trampeados por el contratista, el fondero y los vividores de las carpas fulleras, han tratado de limpiarse el fino polvo del bálago y de las aventadoras con el trago de caña áspera con la mujer poseída brevemente con el fantaseo traidor de las "paradas" en el que han dejado parte de sus ganancias.

Retablo de una ilusoria Argentina, trampeada por sus propios contratistas, sus fonderos sus vividores de carpa fullera.

Juegos Tradicionales de Argentina - Juegos Aborígenes

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Los hombres que habitaban el territorio argentino antes de la llegada de los españoles poseían un completo repertorio de juegos, deportes y entretenimientos, cuyos objetivos y características generales no diferían sustancialmente de los objetivos y características de los juegos y pasatiempos importados por los colonizadores europeos.

Basta recorrer, para advertirlo, las crónicas que nos han dejado misioneros como Sánchez Labrador, Paucke, Nicolás del Techo, Dobrizhoffer y los numerosos geógrafos, exploradores, naturalistas y viajeros que visitaron estas regiones durante la época colonial y en los primeros años del siglo XIX.

Los mapuches, por ejemplo, practicaban el palín o viñu, que se asemejaba a la chueca o mallo español y al actual hockey. Para Jugarlo se elegía un lugar despejado y plano, de aproximadamente 100 metros de largo por 50 ó 60 de ancho. Los Jugadores, adornados con pinturas especiales y con birretes y borlas de lana coloreada, se repartían en dos equipos de 10 a 12 hombres cada uno.

En los extremos de la cancha se maracaban las metas, amontonando con tal propósito ramas y gajos de arbustos. En el centro del campo se cavaba un hoyo, en el que se introducía una pelota de cuero sobado, rellena con bosta y paja. Cada jugador se proveía de un palo, generalmente de molle o coihue, arqueado en uno de sus extremos. El juego comenzaba cuando dos jugadores expertos, cruzando sus palos, lograban sacar la pelota del hoyo y la lanzaban al campo, y consistía en llevarla, impulsándola con los bastones, hasta la meta del equipo contrario, para marcar con ello un tanto.

El palín había obtenido gran difusión entre las tribus meridionales, y era motivo de afanes semejantes a los que despierta el fútbol entre los aficionados modernos. Existía una frondosa tradición "chuequera", con sus favoritos, sus prácticas mágicas y sus canciones celebratorias, y se lo jugaba con verdadero ardor y entusiasmo. En este sentido refiere A. M. Guinnard, en Tres años de cautividad entre los patagones, que "rara vez concluyen estas diversiones sin que haya piernas y brazos rotos y aun cabezas descalabradas. No hago figurar en la cuenta los latigazos que distribuyen los jueces de campo, desde lo alto de sus caballos, a los combatientes fatigados para que recobren fuerzas y vigor".

Los tobos y maticos del Gran Chaco practicaban, por su parte, un juego muy similar, al que llamaban tol. También cabe mencionar entre las prácticas araucanas al loncoteo, que consistía en tomarse dos hombres de los pelos y propinarse rudos tirones. Otro Juego mapuche era el pillmatún, sa que se practicaba con una pelota de cuero algo mayor que la utilizada para el palín. Se jugaba por parejas, colocados frente a frente los adversarios, y consistía en arrojar la pelota por debajo del muslo, tratando de pegarle al contrincante en la barriga, lo que equivalía a su eliminación.

Los mapuches eran muy aficionados al auarr-cudén, un juego de azar que participaba por igual de características de la payana y los dados . Para jugarlo se utilizaban tres o cuatro habas partidas por la mitad, de lo que resultaban seis u ocho fichas, una de cuyas caras se ennegrecía con humo.

Los jugadores se sentaban en círculo y por turno arrojaban al aire las piezas. Cuando las caras negras eran pares ganaba el tirador y los tantos se computaban mediante un complejo sistema de cuentas de tipo decimal o senario decimal.

El cautivo Guinnard lo describe así "El juego de los dados, o más bien el juego de blanco o negro, se compone de ocho cuadraditos de hueso ennegrecidos en uno de sus lados, éste se juega entre dos. Se coloca un cuero entre los jugadores con el objeto de que sus manos puedan coger de una vez estos cuadraditos que dejan caer, gritando en voz alta y dando palmadas para aturdirse mutuamente. Siempre que el número de los negros es par, el Jugador tiene derecho a proseguir hasta que haga impar; entonces le toca el turno al contrario. La partida puede durar, así, eternamente; pero cuando ya está cansado o atontado, uno de los dos, el que se haya conservado más sereno marca con frecuencia doble punto sin que lo note su compañero, y le gana. Entonces hay casi siempre riña entre ellos, pues por lo regular el que ha salido perdiendo se niega a dar el objeto perdido".

Entre los juegos Infantiles podemos mencionar el kÜme, similar al "juego de mudos en que el primero que habla o se ríe debe pagar una prenda; el trariangue, parecido al "gallo ciego"; el

nútun, un juego de persecución del tipo del "vigilante y ladrón"; el elkaun, o "juego de las escondidas"; el trikokenun, semejante a la "rayuela"; el trentrikatun, en que los participantes calzaban zancos y trataban de voltearse, etc. (v. B. Kossler- 11g, Tradiciones araucanas) . Según los testimonios de Sánchez Labrador en su Paraguay Católico (1770) y los de numerosos misioneros jesuitas que visitaron sus tierras, entre los mocobíes, vilelas y guaicurúes eran muy populares el boxeo colectivo, la realización de carreras pedestres y la natación deportiva, con características muy similares a las modernas.

Con respecto al boxeo Sánchez Labrador refiere lo siguiente:" Píntanse todos a las maravillas, y forman dos partidos. Cada uno de ellos lleva su viejo de padrino. Salen las dos compañías la tarde emplazada y dan una vuelta a los toldos. Después en fila y con paso medurado van a la plaza, toman sus sitios, unos enfrente de otros, dejando lugar capaz para la pelea. Los hombres con las lanzas en las manos cierran la plaza, formando un gran círculo: las mujeres o no salen o se quedan a lo lejos. Dispuesta la tela, sale uno de los jóvenes recién venidos a pasearlas. Llevan todos en las muñecas algunos cascabeles, o pezuñas de puerco, que al bracear forman su sonido. El que salió a provocar halla luego competidor. Este hace lo mismo de registrar el sitio. Antes de arremeterse parecen dos gallos que se disponen a la lucha. Se acercan, se retiran, como si no les diera mucho cuidado. Al fin se acometen a puñadas, de donde diere, y venza el que pudiere. Es juego algo pesado porque algunos salen ensangrentados, y más de una vez dan en las sienes o debajo de la nariz el golpe y el herido cae en tierra atolondrado. Cuando ya ven los padrinos a los combatientes encarnizados, meten el montante, que es la mano, los apartan y hacen que otros dos salgan a medir los brazos. Recorridos todos, se retiran con el mismo orden con que vinieron, tiene una merienda, y quedan tan amigos como si nada hubiera pasado".

Otros juegos menos drásticos eran los que se practicaban con pelotas emplumadas (la pelota debía permanecer en el aire la mayor cantidad posible de tiempo), con argollas que debían ser ensartadas en un bastón, y con garrotes que se arrojaban a distancia y tenían que efectuar una serie de vueltas sobre sí mismos, como los rayos de una rueda (v. Emilio A. Breda, Juegos y deportes entre los Indios del Río de la Plata).

Los indios sentían una verdadera pasión por los juegos de envite o de apuestas, y al igual que los españoles y criollos se complacían en transgredir cotidianamente la previsora norma de aquel personaje que no quería "sacrificar lo necesario con la esperanza de alcanzar lo superfluo".

Esta afición, por cierto, había encontrado aliento y nuevas formas de expresión en los contactos con los blancos y en los tratos de frontera, y puede afirmarse que ya a fines del siglo XVIII los indios habían incorporado a su patrimonio original numerosas formas lúdicas de

procedencia

europaea.

En su Vida entre los patagones el marino británico George Chaworth Musters se refiere a la inclinación que sentían los indios por los juegos de azar, y nos brinda el siguiente testimonio: "Las cartas que se usan a veces es la baraja española, que se obtienen en las colonias, pero lo más frecuente es que los indios usen otras de cuero, fabricadas por ellos mismos. Estas, como los naipes españoles comunes, están marcadas con los numerales hasta siete; pero las figuras son completamente distinta porque, en vez de ellas, se veían monogramas de origen nativo cuyo significado, si tenían alguno, era indecifrable. El as, sin embargo, es un poco parecido al nuestro. Los juegos más comunes son panturga, primero, siete y yaik o fuego, una especie de burro.

Los jugadores se sientan en rueda, con un poncho o una mantilla que representa el tapete verde; sus fichas consisten en pedazos de ramitas o hierba, y su sistema de tanteo es complicado. Yo, por lo general, cuando me permitía el lujo de jugar, lo hacía en sociedad con otro que se encargaba de tantear, pero mi buena suerte constante me quitaba las ganas de aceptar invitaciones a entrar en la rueda. Cuando se pierde la apuesta, ya se trate de un caballo, una tropa de yeguas, una montura, un lazo o cualquier otra cosa, el ganador manda sencillamente a un amigo a buscarla, o va él mismo a tomarla; toda deuda de honor se paga escrupulosamente en seguida. Con frecuencia se pierden y se ganan apuestas de consideración".

Juegos Tradicionales de Argentina - Juegos de velada y sobremesa

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Las noches largas del invierno también eran propicias, especialmente en la ciudad, para la realización de tertulias de sobremesa, que reunían a toda la familia, junto con vecinos y amigos. Estas veladas periódicas, típicas de la clase media urbana, se aprovechaban para conversar, tomar mate, café y licores, y para practicar juegos sencillos, en los que pudiesen participar todos los presentes.

Se elegían juegos de naipes como la escoba, la brisca y la béciga, o se jugaba por monedas a la lotería de cartones, empleando para ello 30 ó 40 cartones de diversos colores y 90 bolas numeradas correlativamente. Cada cartón tenía 15 números distribuidos en tres filas, y se repartían dos o tres a cada jugador, según el número de participantes.

El "cantor" iba sacando las bolillas numeradas de una bolsa, y los jugadores que poseían el

número cantado debían cubrirlo con una ficha o un garbanzo. El primero que conseguía cubrir dos números en una misma fila manifestaba haber hecho "ambo", y luego venían "terna", "cuaterna" y "quina", según se hubiesen cubierto tres, cuatro o los cinco números de cada línea. Hacer "lotería" equivaldría a cubrir los quince números del cartón.

Para "cantar" se elegía a una persona de confianza, y era frecuente que el "cantor" se apartase periódicamente del canto llano para incursionar en los arabescos de la jerga numeraria: la niña bonita, el fraile, el borracho, la desgracia, el pajarito, el muerto que habla, los gallegos, los anteojos, etcétera.

Se jugaba también a las "prendas", y en tertulias menos audaces que las ya mencionadas era de rigor, inclusive entre adultos, el gran bonete, el veo-veo, etc. La ejecución de las prendas constituía uno de los aspectos más regocijantes del juego, y presentaba numerosas variantes, algunas regladas por la tradición y otras resultantes de la imaginación o la picardía de los asistentes.

En Buenos Aires al castigado se lo remitía "a Berlín", esto es, a un lugar apartado. Los restantes jugadores deliberaban y elegían las prendas a imponer, luego de lo cual se lo llamaba ("¡Berlín, Berlín!") y se le preguntaba "Adivina, adivinador, quién dijo que (aquí se mencionaba la tarea impuesta) ". Si "Berlín" no descubría al autor de la prenda debía ejecutarla, caso contrario la cumplía el propio autor.

Si entre los asistentes a la tertulia había algún "habidoso" se improvisaban "sombras chinescas" y trucos sencillos de prestidigitación, o se planteaban problemas, juegos de paciencia e ingenio, charadas, jeroglíficos, sumas mágicas, etcétera.

Las adivinanzas y los "trabalenguas" hacían también su aparición, con aquellos famosos de:

Esta tablita está tarabintanticulada.
El que la destarabintanticulice,
buen destarabintanticulizador será.

María Chusena su choza techaba,
y un techador que por allí pasaba le dijo:
-María Chusena ¿Tú techas tu choza o techas la ajena?
-No techo mi choza ni techo la
[ajena,
yo techo la choza de María Chusena.

En las fiestas de San Juan y San Pedro se jugaban "cédulas", que consistían en papelitos que

se extraían de una canasta y en los que figuraba, en verso, el porvenir de los participantes o algún tema alusivo.

Juegos Tradicionales de Argentina - Juegos y azares en el siglo XIX

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

La pasión colonial por el juego de azar, naturalmente, no fue aventada entre nosotros por los nuevos aires de la época independiente, y puede creerse, hasta cierto punto, que esta herencia se conservó intacta e inclusive, en la mayoría de los casos, se vio formalmente acrecentada por los descendientes de los primitivos comerciantes, funcionarios, soldados y gauderios coloniales, y por los inmigrantes que se incorporaron a partir de Caseros.

Así lo percibía "Un Inglés" en los años que corren entre 1820 y 1825: "Existe mucha propensión al juego en Buenos Aires, pero entre los hombres, únicamente. Los vicios de las damas elegantes de Londres en este respecto no son imitados por las hermosas habitantes del Río de la Plata. No existen casas destinadas públicamente al juego; el gobierno las ha prohibido: pero ¿quién puede contener al jugador empedernido? Pocas noches después de mi llegada visité una casa de juego y en la mesa se jugaba una partida semejante a las nuestras. Llegó la policía. Creí que todos terminaríamos en la cárcel, según la costumbre inglesa; pero fueron más considerados y solo arrestaron a los dirigentes: varios ingleses entre ellos. Si se me ha informado correctamente, hay en Buenos Aires individuos que en el manejo de los dados compiten con los caballeros de la parroquia de St. James, lo que pueden atestiguar algunos diputados sudamericanos que residen en Londres. Hasta los chicos de Buenos Aires sienten inclinación por el juego; sobre todo los lecheritos que suelen volver a su casa sin la ganancia del día" (Cinco años en Buenos Aires).

Jugaban, como se advierte, todas las clases sociales y todas las edades; y se apostaba ciertamente lo necesario y lo superfluo. Una tradición recogida por Rafael Cano en Del tiempo de Ñaupa, quizá llevando las cosas hasta el extremo, asevera que la tarde del 26 de diciembre de 1827, el ministro Manuel Rodríguez y el coronel Marcos A. Figueroa se Jugaron al billar la futura gobernación de Catamarca.

El juego, de todos modos, formaba parte importante de la vida social y política del país. Crecía con él y cambiaba de centro con sus mismos cambios. Así, podía tener indistintamente su centro en la Buenos Aires mitrista o en la Paraná de Urquiza, y en este sentido refiere Lucio V. Mansilla que en la flamante capital de la Confederación "...naturalmente, y así como no hay

sermón sin San Agustín, tenía que haber jugarreta, y más tardaron en llegar los jugadores, las piernas, que los grandes garitos en organizarse".

"Es curioso -observa Mansilla-, en los pequeños centros de población, donde no hay distracciones de espectáculos, se juega por distracción; y en los grandes centros, donde todos son espectáculos, solo la minoría no juega -uno que otro viejo historiador, más o menos periático o atacado de reumatismo: la mayoría juega a las cartas, al dado, al billar, al dominó, al boliche, a la taba, a la argolla y a otros juegos de ensartar, como el balero-, de donde yo deduzco que el jugador nace como el poeta...".

La pasión por el juego podía afincarse también en el corazón de las breñas serranas, trajinadas por personajes como aquel exaltado Fray Macario que, según Eduardo Gutiérrez en *Un viaje infernal* (1899), ofrecía "indulgencias plenarias" a quien le aceptase una tramposa partidita de naipes.

En *Viaje de un maturrango* (1893) Juan B. Ambrosetti anotó la aficción de los milicos por los juegos de apuestas, aficción que llenaba los huecos dejados por el duro servicio y hacía circular de cinto en cinto los mugrientos billetitos que a grandes intervalos dejaba ver el comisario pagador. Sin naipes, "a cara o cruz, con una caja de fósforos o una moneda, a la pajita más larga o más corta; y hasta sirviéndose de los oficiales jugaban; en las cuadras, en la guardia, en el hospital, por todo. El coronel y los oficiales eran blanco principal; sin quererlo, ellos servían para decidir las apuestas; se jugaba a que el coronel o el oficial tal pasaría por tal parte, si entraría a tal pieza con el pie derecho o el izquierdo, si verían al capitán primero que al teniente, y así sucesivamente; la imaginación traviesa de los soldados había inventado mil medios de jugar al verdadero azar, sin necesidad de recurrir al naípe traicionero, manejado generalmente por manos poco escrupulosas... Entre todas las apuestas oí una muy original: dos soldados de la guardia habían jugado a quién se sonaba primero las narices, si el subteniente de guardia o un capitán que se hallaba sentado frente a ellos".

Las prohibiciones, por supuesto, menudeaban tanto en la ciudad como en la campaña: el Bando contra el juego de 1816, el decreto de 1821, la prohibición de Urquiza de 1852, el código rural para los territorios nacionales de 1894, etc. Pero los resultados eran aproximadamente los mismos que en tiempos de la colonia. Se prohibía la lotería, por ejemplo, y Santiago Calzadilla anotaba en *Las beldades de mi tiempo* (1891): "...hemos visto comprar billetes en los coches a caballeros, a empleados y aun a encargados de perseguir a los vendedores. En un tren de paseo hemos visto a generales y vicealmirantes comprar considerable número de billetes (de la lotería de Montevideo)... como broma".

"La vida de los bonaerenses -apuntaba un contemporáneo de la crisis de 1890- es, de día y de

noche, en la plaza, en la Bolsa, o en el salón, una inacabable partida azarosa. Se juega con desenfreno en Palermo, en Belgrano, en el Círculo de Armas, en el Progreso, en el Jockey Club, en los garitos elegantes y populares. Es la Argentina una gran mesa de juego."

Finalmente -por Ley 4097 del año 1902- los juegos de azar fueron penados y perseguidos en forma relativamente efectiva. El autor del proyecto de 1902 fue el diputado Rufino Vareta Ortiz, y los debates, como es fácil de imaginar, fueron intensos y llenos de color. Carlos Pellegrini dijo en aquella oportunidad que "el juego no es, como se ha dicho, un síntoma de corrupción, de degeneración: por el contrario, es más bien un síntoma de riqueza y abundancia... Entre nosotros, en aquella época que se llamó "la crisis del progreso", época de singular abundancia, se jugaba más en un día en Buenos Aires, que lo que se juega hoy en todo un año".

El patrimonio del argentino decimonónico, entretanto, fue tan rico y variado en "envites" y destrezas como el de los españoles y criollos coloniales. Se apostaba en las "cuadreras" y en juegos como el monte, paro, nueve y treinta y una, en las loterías y en las ruedas de la fortuna, precursoras de la ruleta, en las tiradas de taba y en los "reñideros" de gallos, así como el pato, la maroma, la sortija y las boleadas de avestruces constituían ocasión propicia para demostrar la destreza y el arrojo ecuestre de gauchos y "agauchados".

Se agregaron, por entonces, juegos de origen inmigratorio como la pelota, jugada "a mano", "a largo", con "botillo", a "pala" y "guante", con "sare", en "frontón", "trinquete".

La primera cancha de pelota, la Cancha Vieja de Tacuarí al 500, comenzó a funcionar antes de 1850, y desde entonces se habilitaron, a lo largo de la segunda mitad del siglo, numerosos locales como el de Blandengue, en la calle Lima, el "frontón" de Zarria, el de la calle Potosí, la cancha Moreno, la de doña Juanita, la Plaza Euskara, etc., al mismo tiempo que surgían pelotaris legendarios como Pedrito del Once, Tiburcio, Piojito, etcétera.

Precisamente a partir de la caída de Rosas comenzaron también a desarrollarse en forma más sistemática, como veremos, los juegos y deportes de origen británico, que hoy detentan, por así decirlo, el monopolio de nuestra actividad lúdica.

En los capítulos que siguen nos referiremos más extensamente a tres formas de juego y entretenimiento que, no obstante su origen exótico y remoto, parecen resumir las notas más acabadas del espíritu y del estilo criollos: nos referimos al truco, la taba y las riñas de gallos.

Juegos Tradicionales de Argentina - La añeja afición por los juegos de apuestas

Puede decirse que desde antiguo, y en todas las latitudes, los juegos de apuestas -de azar o no- acapararon vivamente la atención de los hombres, transformándose para algunos, a través de la tahurería, en un modo marginal y picaresco de vida, y para otros en una afición obsesiva, renovada constantemente (y otras tantas veces abolida) por los fantaseos de la fortuna fácil.

No en vano en España, en el código alfonsino de las Siete Partidas (1265) y en el Ordenamiento de las Tafurerías, o casas de juego, suscripto en 1276, se legislaba minuciosamente sobre el particular; y es fácil advertir que las previsiones contra el juego ocuparon en forma permanente la atención de monarcas y funcionarios peninsulares, como lo prueba la dilatada lista de leyes que infructuosamente se dictaron, con el propósito de erradicarlo, desde la época de Juan I (1387) hasta los días del "ilustrado" Carlos III (segunda mitad del siglo XVIII).

El tema del juego interesó por igual a tahúres, legisladores, polígrafos y moralistas españoles, registrándose en tal sentido una profusa bibliografía que abarca desde el Libro de los juegos (1283) de Alfonso el Sabio, hasta los Días geniales y lúdricos, del erudito Rodrigo Caro, con obras de especial interés como el Tratado de los juegos (1559) de Fray Francisco de Alcocer, el Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos (1603), de Francisco de Luque Fajardo, y las Capitulaciones de la vida de Corte, de Francisco Quevedo, en las que se describen y fijan las reglas de diversos juegos, se diserta sobre su origen y difusión, se describen los ambientes y modus operandi de la tahurería o se ponen en evidencia, con la fraseología moralizante de la época, los perjuicios materiales y espirituales derivados de su práctica inmoderada.

Pero si la situación era grave en la Península, en América parece haber adquirido desde los primeros días de la Conquista una virulencia inusitada, a favor de la fácil prosperidad que engendraban la riqueza minera y el sistema de las "encomiendas". El tan mentado episodio de Mancio Serrae Leguizano, aquel famoso soldado español que jugó y perdió en una noche la figura del Sol que le había tocado en el reparto de los tesoros del Cuzco, bastaría para suministrar un elocuente indicio de la pasión que suscitaron en estas latitudes los engañosos juegos de envite y de "parar".

En tal sentido una Real Cédula del 23 de mayo de 1608 consideraba que las multas que se aplicaban a las gentes de Indias no bastaban para impedir el juego, pues su monto -relativamente elevado para España- apenas era sentido por hombres que habitualmente doblaban o triplicaban esas sumas en las mesas que pública o privadamente se tendían para el

"desplume"

recíproco.

A título de curiosidad mencionaremos que en su valioso libro sobre los juegos coloniales cordobeses Grenón registra una serie de escrituras, correspondientes al siglo XVII, en las que algunos vecinos se comprometen a no jugar y a pagar multas con destino a la Inquisición, al Hospital o a la Cofradía del Santísimo, en caso de hacerlo. Los firmantes se obligaban espontáneamente por términos variables, reservándose para su entretenimiento, o por "agilitar el cuerpo", algunos juegos "honestos", como las tablas reales, el ajedrez y la pelota. Uno, más cauteloso o menos seguro de sus fuerzas, se reserva "para cada vez que se me ofreciere divertirme, una zanga, rentos y tururo y no más". (P. Grenón, Juegos coloniales.)

Quizá corresponda traer a colación el caso de quienes se enmendaron "ejemplarmente" por efectos del trabajo o de las responsabilidades asumidas, y entre ellos el muy ilustre del ya citado Mancio Serra de Leguizano, que parece dejó de jugar cuando lo nombraron alcalde ordinario de su ciudad (Inca Garcilaso de la Vega, Comentarios Reales).

Pero en la práctica los bandos, cédulas, pragmáticas y escrituras de no jugar, sumados a las delaciones, pesquisas y allanamientos, o a los "ejemplos" individuales como el de Mancio Serra, parecen haber servido de poco a los fines perseguidos, pues se llegó a jugar, e inclusive a instalar "tablaje público", en el propio Cabildo de Córdoba, como surge del testimonio de un testigo indagado en 1654: "... donde está la Real Caja han jugado juegos de naipes, pintas y otros juegos. Y este testigo ha jugado al hombre algunas veces y a los jugadores y a otras personas les dan mates de yerba y cigarros de tabaco". (P. Grenón, op. cit.).

A mediados del siglo VIII, sin embargo, una Real Cédula daba nuevamente instrucciones precisas y reguladoras sobre los juegos de azar "en consideración de los excesos del juego de naipes, dados y otros de suerte y envite, y de juntarse y concurrir a esta pésima ocupación mucha gente ociosa, de vida inquieta y de depravadas costumbres, de que puedan resultar y resultan con frecuencia los mayores inconvenientes y los delitos más atroces en ofensa de Dios Nuestro Señor, con juramentos, blasfemias, muertes y pérdidas de honores y haciendas, de que también se originan alborotos y desasosiegos, que perturban la pública quietud y desatan o rompen los vínculos de la unión y de la tranquilidad de las familias y de los pueblos".

La pertinacia de los jugadores dio origen en 1771 -reinado de Carlos III a una pragmática que resume lo legislado desde tiempos remotos: "Prohibo -dice el rey- que las personas estantes en estos reinos, de cualquier calidad y condición que sean, jueguen, tengan o permitan en sus casas juegos", y agrega una extensa lista de los que se consideran prohibidos.

Esta pragmática del 71 fijaba multas de 200 ducados para los nobles, militares o burócratas, y de 50 ducados para los transgresores de "menor condición". Si los contraventores eran "vagos

o malentretenidos, sin oficio ni arraigo u ocupación, entregados habitualmente al juego, o tahúres, garitos o fulleros" se les imponía presidio por cinco años (preste atención el lector a las palabras subrayadas, pues el concepto se siguió utilizando indiscriminadamente a lo largo del siglo XIX para engrosar las "levas" militares) . Lo arriesgado en los juegos permitidos no podía exceder de "un real de vellón", y se prohibían las "traviesas" o apuestas, así como las posturas de joyas, prendas y bienes raíces.

Los perdedores no estaban obligados a satisfacer las deudas contraídas en el juego, y entre otras previsiones se determinaba que los artesanos, maestros, oficiales y aprendices de "cualesquiera oficios" no podían jugar en días y horas de trabajo, esto es, desde las 6 de la mañana hasta las 12 del día, y desde las 2 de la tarde hasta las 8 de la noche. También quedaba prohibido el juego en "las tabernas, figones, hosterías, mesones, botillerías, cafés y otra cualquiera casa pública", ennumerándose entre los permitidos los de damas, ajedrez, tablas reales, cha quete y billar.

Pero treinta años después, a juzgar por las alarmadas afirmaciones del Telégrafo Mercantil del 3 de junio de 1801, la afición por los juegos de azar no parecía haber experimentado una merma demasiado sensible.

Juegos Tradicionales de Argentina - La Taba

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

También la taba, tan criolla en nuestro sentir; es juego de antigua estirpe, que se remonta a los orígenes de las civilizaciones indoeuropeas y llega a nuestros paisanos en la mano de los conquistadores españoles.

La taba se construía (y se sigue construyendo) con el astrágalo, uno de los huesos que integran el tarso de los animales vacunos y que posee una cara cóncava en forma de S (llamada "carne" o "suerte", a los fines del juego) y otra plana llamada "culo"). Para evitar los deterioros consiguientes al uso, y para equilibrarla perfectamente, se la "calzaba" mediante la aplicación de unas planchas de metal recortado, que ostentaban el monograma del propietario o algún motivo alegórico u ornamental (un corazón atravesado por una flecha, el escudo nacional, una divisa partidaria, un caballito, etc.).

Para que oficiase como "cancha" se elegía un terreno despejado, de varios metros de largo, y se lo cortaba con dos rayas, que delimitaban el espacio que debía recorrer la taba antes de

tocar tierra. El tirador se ubicaba detrás de una de las rayas y tomaba el hueso con la palma abierta, cara al cielo, y el pulgar apoyado en el borde de la parte superior. Medía la distancia "a ojo" y arrojaba el implemento haciéndolo girar hacia atrás (en el sentido de las agujas del reloj) y procurando que diese muchas vueltas en el aire ("tiro de roldana"). Si al "clavarse" quedaba hacia arriba la "suerte", ganaba el tirador, pero si la taba caía mostrando "culo" ganaban los contrarios.

En el lanzamiento se mezclaban por igual el azar y la baquía del tirador, una baquía echa de misteriosa sensibilidad para tantear el peso y los casi imperceptibles desequilibrios de la taba, para discernir la distancia a recorrer y para clavar limpiamente el hueso en la tierra, sin "rodadas" ni "arrastres" innecesarios.

El tucumano Pablo Rojas Paz recogió en Raíces al cielo una viñeta que revela las alternativas del juego y la regocijada actitud de los jugadores: "...Sosegado el paisanaje de estos violentos escarceos, venían los entretenimientos pacíficos; era entonces que se ocupaba el tiempo vacante con la taba y los gallos. Y en el tiro del hueso hacia lo alto brillaba en el aire la chapa de bronce que los paisanos acostumbraban poner en la uña de la taba para que esta se clave mejor. Las apuestas se cruzaban a gritos, diez es al que tira -agarro van veinte - no puedo. Los diestros clavaban el hueso, por la parte de la suerte, en la húmeda tierra entre las aclamaciones de la rueda. Pero no faltaba el torpe que la enviara rodando como una pelota, razón por la que debía soportar los chistes y las chirigotas de los críticos consumados del juego: lindo mozo para... bolear ladrillos -me ha de enseñar la maestría cuando se cansé de hacerla- dicen que lo van a llevar a París para que enseñe - la madre estaría muy contenta de verlo cómo se luce y así las bromas de zahirientes se volvían sarcásticas; y en otras ocasiones se vio manotear el cuchillo. Esta vez no porque todo era en familia Y los tabeadores viejos sopesaban el hueso, ensayaban haciéndolo dar varias veces vueltas en el aire, palpitando la tirada precisa: hasta que por fin la taba describía una parábola y caía justo a los pies del otro contrincante. El Pinino era ya el milagro del juego; era la casualidad colaborando con la suerte; la taba se quedaba parada de canto, en un equilibrio inestable, entre las exclamaciones de júbilo de los que ganaban y las maldiciones de quienes tenían que pagar doble. Dos se habían trezado en el ardimiento del juego; pues ambos querían demostrar la habilidad que poseía cada uno de ellos, para entretenimiento tan habilidoso. El dinero cambiaba a cada rato de mano. Eran primos y jamás se habían visto las caras; uno venía de Colalao y el otro de Embarcación.

"-Dígame, cumpa, ¿quiere que probemos con ésta?, si es buena es buena para los dos."

"-Yo también tengo la mía que no tiene ninguna falla y que no está cargada."

"-Bueno fuera que a una fiesta de familia se viniera con estos fraudes."

Juegos Tradicionales de Argentina - Las Riñas de Gallos

Tan remotas como los juegos de taba y las corridas de toros, las riñas de gallos arribaron a nuestras costas en los pesados galeones de la Conquista y prosperaron hasta que la evolución de las costumbres, las leyes de "protección de animales" y las disposiciones contra los "juegos de apuestas", comenzaron a desplazarlas y concluyeron con su prohibición absoluta.

Hasta el siglo XVIII existieron en nuestro medio algunas "gálleras" precarias, improvisadas, en realidad, en las proximidades de las pulperías o en las casas de vecinos aficionados, con una duración que no excedía la de las peleas concertadas. Entre los primeros "reñideros" estables se cita el que instaló en 1767, en la ciudad de Buenos Aires, el "gallero" José de Alvarado, cerca de la plaza Monserrat (Manuel Bilbao, Tradiciones argentinas), y existen noticias sobre los trámites que se realizaron en 1785 -en tiempos del virrey del Campo- para la habilitación de una Casa de Gallos, proyecto del que fue ferviente animador el aficionado don Manuel Melián.

Se conoce, también, lo relativo a la habilitación de "reñideros" para "pardos y gente baja, para evitar algunas discusiones que hay en el otro reñidero con los señores", trámite que no llegó a prosperar pero, que informa con suficiente claridad sobre la existencia de "líneas" de clase y de color.

Durante el período colonial la existencia de las "canchas", "reñideros" o "casas de gallos" estaba cuidadosamente reglamentada, y las mismas pagaban impuestos especiales, que se destinaban frecuentemente a las llamadas Rentas de Propios y Arbitrios. Entre los "reñideros" que existieron con posterioridad gozó de gran renombre el que poseía el empresario José Rivero en la calle Venezuela, con butacas y amplia gradería de tipo circense.

Para las riñas se empleaban gallos de razas especiales, como la Aseel o Calcuta, de origen indio, la de Brujas (belga), la Inglesa (traída a comienzos del siglo XIX por marineros ingleses, que vendían cada gallo a 30 ó 40 pesos fuertes) y la Malaya; puras o cruzadas entre sí, o con faisanes, para asegurar su ferocidad natural. Se trataba en general de animales de formas magras y estilizadas, de poco peso, cabeza corta, pico ligeramente corvo, ojo vivaz, cogote largo, patas robustas, provistas de fuertes espolones naturales, y plumaje brillante, duro y colorido.

Por el tipo de plumaje se los diferenciaba en giros, blancos, naranjos barbuchos, bataraces, giros reales, colorados, cenizos oscuros, overol, giros negros, congos, torcazos, pintos, giros naranjos, capelos, cenizos giros, etc. Los populares giros se caracterizaban por su reluciente

plumaje amarillo oro o rojizo, con reflejos metálicos (en la golilla, dorso y parte de las alas), con zonas negras, o con pintas negras y blancas (en muslos, lomo, rabadilla y cola).

La tenencia y cría de gallos era afición tan extendida como las mismas riñas, y se los podía ver en gallineros humildes o en -las galleras de grandes criadores como los generales Angel Pacheco y Manuel Hornos, el coronel Hilario Lagos, Manuel Gazcón. Juan Salvador Boucau, Carlos María Bazo y muchos otros. La preparación de los gallos para la pelea constituía una verdadera ciencia, que requería el concurso de "compositores" experimentados y responsables. Entresacando información de diversas fuentes y procedencias, trataremos de ofrecer un cuadro sintético de los complejos y concienzudos "aprontes" que precedían a la riña propiamente dicha.

Al gallo seleccionado, por los antecedentes de su padre, por la estridencia de su canto o por sus manifestaciones espontáneas de agresividad se lo mantenía aparte, en lugar limpio y reparado, generalmente sin contacto con las gallinas, para que "juntase fuerza" y para evitar el contagio del "moquillo", la "pepita" y las "llagas".

Para mantenerlo en peso -entre las 4 ó 6 libras que debía pesar el día de la pelea- se le racionaban el agua y la alimentación, que según Saubidet consistía principalmente en maíz cuarentón, pizingallo blanco y algo de trigo candeal. Periódicamente se lo purgaba con aceite de castor para limpiarlo de impurezas, y se le suministraban friegas en los muslos con aguardiente o alcohol rebajado.

Una vez en estado comenzaban los "vareos", que consistían en una serie de ejercicios que había que realizar con mucha paciencia y habilidad para fortalecerle las patas y las alas. En el "voladero", que era una habitación especialmente dispuesta, se le hacía saltar sobre un cajón y luego se lo arrojaba hacia atrás, en dirección a un bulto de paja o bolsas ubicado a regular distancia, esto último para hacerlo "trabajar" con las alas. En otras ocasiones se lo "manteaba", dejándolo caer sobre un bulto blando o sobre un catre, con el propósito de que adquiriese fortaleza en las patas; o se lo obligaba a caminar, describiendo un ocho, entre las piernas del "compositor".

Un aspecto importante del entrenamiento eran los "golpeos" y "toreos", que se realizaban con la participación de otro gallo, al que se designaba en algunas regiones con el nombre de "mártir".

En Don Fidel y la muerte del general Peyegrini el cuentista jujeño Daniel Ovejero registra, entre otras, esta faz del entrenamiento:

"Cada día de por medio se lo toreaba, ejercicio que consistía en hacer que persiguiera a otro gallo que el toreador tenía en las manos y que esquivaba diestramente cada vez que el toreador iba a alcanzarlo. En el curso del tiempo que duraba el adiestramiento debía ser topado dos veces: el tope era un verdadero combate con otro gallo, pero se forraban cuidadosamente los espolones a fin de evitar las heridas. El primero era duro, o sea largo; el segundo blando, esto es, corto". En Buenos Aires al gallo que actuaba como "mártir" en los "topes" o "golpeos" también se le colocaba "piquera" y "vainillas", para que no dañase con el pico y los "machos" o espolones al animal que debía combatir.

Los gallos recibían nombres muy variados, en relación con su plumaje o con alguna de sus características, pero eran frecuentes los sonoros y marciales, como Kaiser, General, Capitán, o los patrióticos, como General Belgrano y General San Martín, y no faltaban los nombres de políticos, como Alem, Ugarte y Juárez Celman, según noticia del citado Ovejero, con los que se transferían al "reñidero" las tormentas políticas de la época.

El día convenido para la pelea se transportaba al gallo con grandes precauciones, encanastado, enjaulado o simplemente bajo el brazo, con "piquera" y "manea". Se encargaba del animal el propio "compositor" o bien un "corredor", que hacía las veces de "segundo" del gallo. En una pequeña balanza se lo pesaba en libras y onzas, según era corriente, y se le calzaban los "puyones" o púas de metal que usaría en el combate. A continuación el juez procedía a revisarlo para descubrir algún posible "moquillo" o treta destinada a aventajar al contrario (aceite en el cogote, "unto" de zorro o león, etc.).

Antes de la pelea se advertía a los presentes sobre el estado de ambos animales, si eran turtos o "reparados", si eran "despicados", esto es con el pico roto, si se trataba de un "pollo" (animal no destroncado y de pata tierna) contra un "jaca" (destroncado), etc., y se los colocaba en el "reñidero", cuyo diámetro habitual era de 3,50 m, para dar comienzo al encuentro.

Las apuestas se concertaban de antemano, pero entre los asistentes era frecuente que se aguardasen los primeros momentos de la riña para advertir cuál de los dos gallos era más rico" y acometedor, e inclusive que las apuestas continuasen hasta los lances finales, a favor de sus alternativas.

En la jerga gallera bonaerense existían numerosos modismos para designar las diversas alternativas y lances de la riña. Así, se llamaba "tope" al ataque con las patas, "puñalada" al golpe de púa, y "mordida" a los golpes de pico. "Careo" era el enfrentamiento de ambos gallos, separados por una distancia no mayor de una cuarta. "Llegar a pico" era atacarse los animales con el pico, en los momentos preliminares, y "tiro de crédito" era la maña o golpe, generalmente mortal, que constituía la fama de determinados gallos (una "puñalada de toque" o

un "tiro de revoleo", por ejemplo).

"Salidas" eran las huidas del bicho frente a un ataque a fondo, y se decía que estaba "torcido" cuando se mareaba o fatigaba por el ímpetu del contrario. "Peinar" al gallo era rasarle la cabeza para reanimarlo, maniobra que solo se podía cumplir por indicación del juez; y "hasta rematar" era hacerlo combatir hasta la muerte o fuga del adversario, para lo cual se los "rozaba", obligándolos a embesirse y "dar pico".

Cuando uno de los gallos quedaba ciego, por acción de los puazos y "mordidas" recibidos durante el combate, se afirmaba que estaba peleando "a oído" y si esto le ocurría a los dos, como era frecuente, se los introducía en el "tambor", un recipiente de diámetro reducido que facilitaba el encuentro. Con la voz "tablas" se designaba al empate, y se decía que había "clavado el pico" el gallo derrotado.

Las variadas alternativas de la lucha y la participación no siempre leal de los "corredores" daban lugar, como es natural, a discusiones y protestas que los jueces del reñidero no siempre podían resolver satisfactoriamente. Para ayudarlos en su tarea y fijar, de paso, el patrón a que debía sujetarse el espectáculo, se redactaron varios reglamentos especiales, como el Oficial de 1861, el suscripto en 1870 por el Juez de Paz don Rafael Trelles u otro, que se publicó en La Plata en 1935, a manera de testimonio de la supervivencia casi clandestina del "reñidero".

El francés Alfred Ebelot consignó, en su libro La Pampa (1890), el espectáculo vibrante y sangriento de la "gallera" rural. En nuestra literatura tocaron el tema, entre otros, Leopoldo Lugones (el capítulo "Jarana" de La guerra gaucha), Ricardo Güiraldes (Don Segundo Sombra, capítulo XIII), el ya mencionado Daniel Ovejero y Luis Franco, que lo aborda en su recomendable Desquite.

Juegos Tradicionales de Argentina - Los demonios del juego

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Años 1930: caída de Yrigoyen, ruina de un mundo y quiebra de las ilusiones de la clase media portuaria. Años del Pacto Roca-Runciman, de la Coordinación de Transportes, del Banco Central, del Palomar, de las Juntas Reguladoras, del Instituto Movilizados, de la CADE, de Bemberg, de

Bunge y Born, de Dreyfus, de Ruggierito, de Barceló y Justo.

Años de depresión y de metafisiquería sobre el "ser" de los argentinos, pero al mismo tiempo de descubrimiento de las claves de nuestra dependencia. El porteño del 30 se repliega para rumiar a solas el fracaso de sus ilusiones: un hombre que se parece al "hombre de Corrientes y Esmeralda" de Scalabrini Ortiz, al Erdosain de Arlt, a muchos personajes de los hermanos Discépolo y a algunos de los "hombres en soledad" de Manuel Gálvez. Un hombre contradictorio y complejo, que se abroquela en la humillación, o que desciende al sótano de FORJA para descubrir el porqué de su fracaso, o que se enclaustra en el café para fustigar la soledad con los "demonios" del juego.

Scalabrini Ortiz apunta en *El hombre que está solo y espera* (1931) : "El jugador porteño es un sórdido atesorados de sensaciones. Ninguno de ellos codicia dinero, aunque todos hablan de él como del objeto de sus devaneos. Todos los timberos tienen la certeza de que en el juego no harán fortuna". Roberto Arlt redacta sus "aguafuertes" sobre las vicisitudes lúdicas del habitante de Buenos Aires: *El turco que juega y sueña*, *La mujer que juega a la quiniela*, *Jugadores tramposos*, *La sed del jugador*, etcétera.

¿Cuál es esa sed?, se pregunta Arlt; y esboza una respuesta: "...estoy seguro que si a mi jugador viniera el diablo y le ofreciera una fortuna a cambio de no jugar, este hombre movería la cabeza, dudaría, aceptaría el dinero, firmaría y al otro día perdería el alma al entrar a una timba, por haber faltado a lo estipulado".

A la mesa del café -café del Centro, con espejos descascarados, aserrín en el piso y vapores de máquina "express"- el porteño del 30 lleva el tema de los aprontes y las proezas de "Mineral" y "Payaso", la descripción del nuevo hipódromo de San Isidro, alguna anécdota de "Mingo" Torterolo, un "dato" de buena fuente, la admiración por el triunfo de Juan Carlos Zabala, el éxito de Santa Paula en polo, la "piña" de Justo Suárez, la formación de Boca para el domingo, la discusión aquella, interminable y absurda, sobre las habilidades de Masantonio y Bernabé Ferreyra.

El murmullo velado de las charlas es cortado por el rítmico golpeteo de los cubiletes y el desgranarse de los dados sobre las mesas de madera. Como los sitiadores de Troya, estos sitiadores de la esperanza juegan con pequeños cubos de hueso, y apenas se les percibe un destello de imprecisa alegría cuando los dados se clavan en alguna de las codiciadas suertes del juego elegido.

En las mesas delanteras varios grupos cenicientos de horteras, periodistas de lance, empleados nacionales, cesantes, supernumerarios y corredores sin empleo, "matan el tiempo" con interminables partidas de generala, bidú, pulí-pull, píojito, poker, as en la olla, rayita, etcétera.

Acodado junto a la ventana, con elejemplar de Crítica abierto y plegado en la página de carreras, junto al "capuchino" ya frío, un viejo "catedrático" de saco lustroso y luto en la manga se abstrae en la loca elaboración mental de una "redoblona" infalible, que le ha exigido rastrear el "pedigree" y los "tiempos" de tres generaciones de caballos.

En una mesa retirada un grupo de cafishios, que regresan de una excursión por San Fernando, juega en silencio al pase inglés. Uno de los jugadores -con todo el aire del Rufián Melancólico de Arlt- banca mientras echa "buena", y a la primera "mala" o "barranca" le pasa los dos dados a su vecino con un gesto indiferente. Todos juegan contra el ocasional "banquero" y hacen sus apuestas subrepticamente, para despistar a los tiras que periódicamente relojean el local. Los lances se repiten con monotonía isócrona: si se clava un 7 ó un 11 gana la "banca"; si sale un 2, un 3 ó un 12, que son "malas", pierde. Si por el contrario se clavan 4, 5, 6, 8, 9 O 10, 'que son "puntos de banquero", el jugador tiene que repetir el número (si sale antes que el 7 gana; pero si el 7 se da primero la "banca" pierde). Atados a las posibilidades invariables y reiterativas de los dados, los arrugados billetes que les han entregado sus loras cambian de mano por debajo dela mesa.

En un rincón del mostrador, amortiguando la voz nasal, un "levantador" de quiniela pasa jugadas por el teléfono de candelero que el patrón reserva para algunos clientes de confianza.

En el primer billar del fondo dos estudiantes "rateros" practican "bandas", 'retrocesos", "corridas", "pasebolas", piqués y massés bajo la mirada aparentemente ausente de un tendero maricón que se hace lustrar los botines. Algo más atrás, en la mesa que está junto a los baños, un italiano afinador de pianos y un tipógrafo que tose constantemente juegan a la Carolina en una mesa con "troneras". Taqueadas con habilidad las dos bolas blancas y las tres de colores se desplazan por la mesa haciendo "carambolas", "tantos" y "billas". A intervalos regulares el italiano, que fue campeón de casin en un club de Floresta, se queja de la dureza de las bandas y añora la mesa mitológica del famoso "club social y recreativo", que fundieron un par de "vivillos" de la Comisión Directiva.

Fuera del centro, en los cafés, despachos de bebidas y cantinas que hacia el sur y el oeste de la ciudad bordean Chiclana, Boedo, Tellier y Gaona, o se recuestan en esquinas demoradas en el tiempo, como la de Corro y San Eduardo, predominan los juegos de baraja, los más rancieramente criollos y los traídos por la inmigración.

Frente a esas mesas, en las que abunda la ginebra y el vaso de vino tinto con salvajes coloraciones de campeche, recalán carreros y chateros, albañiles, herreros y forjadores, peones de las fábricas de fósforos y ácido sulfúrico, alpargateros, curtidores, matambros de los frigoríficos, estibadores, picapedreros, peones municipales, choferes de taxi, guardas de tranvía, mecánicos, carpinteros, pintores, etc. Manos de laburantes que retumban sobre las mesas en los

lances del truco, y que se mueven con soltura en las peripecias del tute, del tute cabrero, del tute remate y del codillo -el mismo que "llenaba" el almacén, al decir de Homero Manzi en Barrio de tango-, peripecias despiadadas, con algo de "ley de la selva", como metáforas del mundo egoísta que los explota.

Sobre las mesas curtidas del almacén se trenzan y destrenzan, en noches de sábado y mediodías del domingo, los descartes del mus, los "envidos" y "revidos", los "órdagos", las idas y venidas de los "amarracos"; y sino es mus, truco o codillo, se juega a la brisca, a la escoba, a la béciga, al chorizo, al siete y medio, al tres sietes, al golfo, con una intensidad que parece buscar en la imaginaria de los naipes ese cielo clausurado por la vida sin demasiadas ilusiones.

Con cierta frecuencia el orden rutinario del almacén es perturbado por alguna "pelotera" nacida del juego, o por las apuestas, que se cruzan generalmente entre ursos de faja negra a la cintura y escépticos de la estirpe de Santo Tomás: entonces los parroquianos abandonan las barajas para asistir admirados a alguna proeza de los tiempos míticos (en el fondo otra forma del juego), como la del estibador entrerriano que se comía seis docenas de huevos duros sin pestañear, o la de aquel albañil lombardo que levantaba una bolsa de azúcar con los dientes, o aquella casi increíble del polaco que masticaba vasos de cerveza.

Del juego del tute y de la cultura del almacén la ciudad extrajo un puñado de expresiones que se incorporaron a la colorida charla popular y que con el tiempo fueron ampliando su dominio y diversificando su sentido: "acusar o cantar las cuarenta" (cuando se juntan 'un rey y un caballo del mismo palo se acusan "veinte", y si ambas cartas son de triunfo se cantan las "cuarenta"); "pescar en un renuncio" (durante las últimas seis bazas los jugadores tienen la obligación de "servir"; si no lo hacen, teniendo cartas del palo jugado, se dice que "renuncian"); "estar en las diez de últimas" (el jugador que hace la baza final se agrega diez puntos); "hacer capote" (hacer todas las bazas); "andar fallo" (no tener cartas del palo que se juega de mano), etcétera.

Ezequiel Martínez Estrada tituló Las 40 a uno de sus libros, escrito en 1957 "para repetir antes de callar para siempre, a manera de testamento, mi última categórica voluntad de negar los dioses nacionales e inducir a la juventud al ateísmo cívico" (la segunda parte del libro se llama, significativamente, "Las diez de últimas").

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

En Argentina la arcaica costumbre de "velar a los angelitos" en medio de cantos, bailes y abundantes libaciones, existió con plena vigencia en ciertos medios rurales hasta bastante avanzado el presente siglo. Esta modalidad, curiosa y con ribetes ciertamente macabros, causó estupor a numerosos viajeros, quienes la anotaron en sus libros, como es previsible, con abundancia de reflexiones escandalizadas y moralizantes.

En Viaje por Buenos Aires, Entre Ríos y la Banda Oriental, realizado entre 1826 y 1827. J. A. B. Beaumont refiere sus experiencias en un "velorio de angelito" celebrado en San Pedro, provincia de Buenos Aires: "Una noche fuimos invitados a un baile en casa del alcalde, dado para celebrar la muerte de un niño, su único hijo y heredero. El motivo de esta fiesta nos pareció extraordinario y repudiable, pero, con todo, aceptamos la invitación. Al entrar en la sala encontramos el recinto lleno de damas y caballeros bien vestidos, danzando bailes españoles y minuets con su acostumbrada gracia y viveza. Una orquesta de cuatro músicos animaba la reunión. El mate circulaba en copas de plata, que eran ofrecidas por los esclavos. En un extremo de la sala, y sobre un plano inclinado, estaba colocado el cadáver del pequeño, vestido de seda, con adornos de plata y además decorado con cantidad de flores y velas de cera. Una esclava, de pie hacia un lado, le enjugaba la materia que exudaba por los ojos y la boca. Entretanto, la familia y todos los invitados se mostraban muy contentos por la forma en que había sido arreglado el cadáver, y la danza continuó hasta la una de la mañana.

Se nos informó después que esa costumbre proviene de la creencia, común entre estas gentes, de que, si un niño muere antes de haber alcanzado la edad de siete años, va al cielo, con toda seguridad. Se supone que antes de esa edad el niño no ha adquirido los defectos propios de la naturaleza humana; apartado así en sus primeros años, de las inquietudes y perturbaciones que experimentan los de mayor edad, el tránsito de esta vida a la otra se mira como favor especial del Todopoderoso: de ahí que se les designe con el nombre de ángeles. Esta creencia es en algo similar a la de los antiguos, tal como nos la ha transmitido Heródoto".

Complemento casi obligado, aunque no exclusivo, de estos saraos, como lo confirma Romain D'Aurignac en 1877, y como hemos podido establecerlo a través de testimonios orales, eran los juegos de naipes y en particular los "juegos de prendas", que gozaban de enorme popularidad

en los medios rurales de la "pampa húmeda".

Es fácil comprender que en un medio en el que no abundaban las ocasiones de solaz y esparcimiento, un "velorio de angelito", al igual que una yerra, un casamiento, el levantamiento de la cosecha o una fiesta cívica o religiosa, era ocasión inmejorable para sacar a relucir, en su totalidad, el arsenal de las prácticas sociales y lúdicas más corrientes.

Junto con las coplas, las libaciones, los rezos y los bailes de rigor aparecían, en algún momento de la larga velada, las apreciadas "adivinanzas formuladas generalmente mediante dísticos o cuartetos de carácter enunciativo y alegórico; o bien los "juegos de prendas", que daban vía franca a la chuscada o al rasgo de humor criollo.

En lo que se refiere a los velorios de adultos el profesor Augusto Raúl Cortazar señala en su artículo Usos y costumbres (Folklore Argentino, Humanior, 1959) una práctica funeraria corriente en la región norteña: las llamadas tabeadas por rezos, observadas por Ambrosetti a fines del siglo pasado entre los indios puneños: "Así como en la ciudad los asistentes a un velorio se reúnen apartados para charlar y beber café y licores, así en el Norte se forman grupos para practicar las tabeadas por rezos; esto no siempre significa el juego de la taba propiamente dicho; el conocido astrágalo puede usarse a modo de dado o de cualquier otra manera convencional. La que sería la »prenda« consiste en rezar un cierto número de veces determinada oración: padrenuestro, avemaría, etc.; quien pierde en cada tabeada debe abandonar la rueda, entrar en la habitación del velatorio y cumplir su pena, o bien dirigir el coro del rosario, por ejemplo, rezado por los demás." (Cortazar, loc. cit.) .

Ambrosetti extiende esta práctica al Día de Animas, en que los parientes del difunto, reunidos en el cementerio, "juegan a la taba tirándola por sobre la tumba al través. El que gana, de pie y con los brazos puestos en cruz, pronuncia la oración, mientras que el que pierde demuestra tristeza con semblante de compungida aflicción".

En el terreno de los cultos mortuorios del Día de Animas debemos recordar también los juegos de naipes que matizaban, junto con las libaciones de chicha y aguardiente, el "velatorio" de la "comida de las Almas", que se verificaba en los valles Calchaquíes el 2 de noviembre.

Otra práctica lúdico-ceremonial, destinada esta vez a "sacar ánimas del Purgatorio", era la noroestina de hamacarse en un columpio especialmente preparado entre los árboles, y arrancar en cada envión las ramitas y gajos más altos. La consignan Ambrosetti, Cano y Vivante, entre otros, y en una nota a su Cancionero Popular de Jujuy Juan Alfonso Carrizo la describe así:

"Alrededor de treinta personas se reunieron en una casa de la vecindad, donde había un árbol

alto y coposo, a su sombra pusieron mesas con botijas y jarras de chicha y bancos o troncos para sentarse. Mientras se ubicaba la concurrencia, un hombre trepó al árbol y ató fuertemente dos sogas largas que llegaban hasta el suelo; al extremo de éstas aseguraron un palo e hicieron un columpio. Este instrumento es el vehículo para sacar las almas. En efecto, un muchacho, como de veinte años, se sentó en el travesaño, otro tomó las cuerdas con las dos manos y retrocedió unos pasos para dar el primer impulso; cuando creyó oportuno soltó las cuerdas y empezó el vaivén por los aires. Al principio solo subía seis u ocho metros, pero, como era poca altura para alcanzar las hojas, le dieron un nuevo empujón al columpio, y éste subió hasta los diez metros. Ahora el muchacho llegaba a la copa del árbol, estiraba el brazo para cortar una ramita o una hoja pero no podía, volvieron a empujarlo hasta que consiguió, en medio de la expectativa y ansiedad de todos, cortar una hoja, esta fue la primera alma que sacó del Purgatorio, grandes aplausos resonaron festejando la liberación de esa ánima en pena. Después subió una niña, ella por ser más liviana alcanzó a mayor altura y cortó una ramita, nuevos aplausos festejaron su triunfo, pues consiguió rescatar de las llamas del Purgatorio como cincuenta almas a un tiempo. Se repitió la escena ininidad de veces y a medida que la chicha les subía cabeza el columpio subía también más arriba. A veces las almas eran salvadas por legiones porque algunas que quedaban prendidos de las ramas gruesas caían sobre la mesa en las tinajas con la mitad del Purgatorio en las manos."

Hemos mencionado los "velorios de angelito" y los Días de Animas como oportunidad no desdeñada para práctica de juegos cúltricos y entretenimientos regocijantes. Pero estas macabras "solemnidades", por los motivos apuntados, no eran lógicamente las únicas que servían como excusa (cúltrica o no) para tales fines.

En la festividad de San Santiago, como hemos visto, se practicaban en región noroestina las "tiradas de cuartos" y el "gallo ciego". En la de San Juan, las clásicas "fogatas" con saltos sobre el fuego y "empujones que terminaban por chamuscar a los más desprevenidos o menos ágiles. En la Novena de Santa Rita era frecuente "rematar" la reunión con una discreta "partidita de baraja", y sobre el particular el ya citado Rafael Cano refiere en Del tiempo de Ñaupá:

"Las mismas viejas que momentos antes demostraron tanta unción en sus rezos, levantan en un abrir y cerrar de ojos el catre y lo colocan en medio de la pieza. Santa Rita ha quedado relegada a segundo término.

"Para no manchar la florida sobrecama, que da la impresión de un florido jardín, ensillan el catre con sobrepelos, caronas y pellones. "Siete personas entre hombres y mujeres, se sientan a la vuelta del mismo y comienzan a barajar un naipe grasiento para jugar a la Pandorga. "Previamente separan 28 cartas, de las cuarenta que lo componen, eliminando del juego las siguientes: cuatro reyes, cuatro caballos, dos sotas y dos sietes.

"El As de Oro representa la Pandorga y tiene la ventaja el que lo posee, o mejor dicho, al que le toca en suerte, de poder darle cualquier valor.

"Cada jugador recibe cuatro cartas y el juego se inicia por la mano, o sea el primero de la derecha del que da las cartas. Este juega un as, es decir, la carta número uno, y también si tiene, el dos, tres, etc. Pero si no posee la carta que por orden numérico le piden, por ejemplo: corresponde jugar un cinco y sólo tiene un seis, la jugada pasa al siguiente y así, hasta que se desprende alguno de las cuatro cartas.

"Se proclama ganador al que consigue irse primero de todas sus cartas. El premio se estipula de antemano, y suele consistir en un puñado de nfrueles, o bien, una rifa, de chorizos, sartas de pasas, tabletas, pan, etcétera.

"Los concurrentes después de comer chorizos exquisitos, ante cuyo olor a adobe solamente, ya se hace agua la boca, los asientan con aloja y tintillo. Excitado por el alcohol, don Emilio, el mayordomo de ese día, empieza a tocar el acordeón o la guitarra."

Juegos Tradicionales de Argentina - Los Naipes

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Los naipes, como muchos de los elementos empleados en los juegos y entretenimientos que anotamos en este catálogo, tienen un origen incierto y por momentos polémico. Tal como sucede, por ejemplo, con los diagramas de la rayuela o con las fichas de la payana, se los ha vinculado sucesiva o alternativamente con los mitos, la magia, las prácticas religiosas y propiciatorias, la ciencia hermética, etc., o se los ha considerado descendientes de los primitivos astrágalos, a través de los dados o bien de los trebejos del juego de ajedrez.

Por nuestra parte nos limitaremos a puntualizar estas dificultades, sin ahondar en ellas, porque las abundantes discusiones eruditas y filológica que se han urdido, hasta el presente no han conseguido arrojar luz sobre los puntos oscuros y las numerosas dudas que rodean al nacimiento de los naipes.

Para nuestros fines bastará con mencionar que diversas miniaturas y dibujos medievales nos permiten asegurar que, ya entonces, se los conocía y empleaba en la mayor parte de Europa bajo

formas muy similares a las modernas, aunque existen evidencias documentales que ubicarían su invención, introducción o perfeccionamiento, en un momento cronológico muy anterior.

Se conservan, en museos y colecciones privadas, una cantidad apreciable de primitivos naipes dibujados y coloreados a mano sobre pergamino vitela y papel, y se conoce la existencia (y en algunos casos las labores) de verdaderos naiperos, como el valenciano Juan Climent y el sevillano Diego Alfón, que se consagraron a este oficio en el siglo XV.

La técnica empleada por los primeros fabricantes se asemejaba a la usada por los miniaturistas e iluminadores de códices, referencia que nos permite calcular el tiempo que demandaba la confección de cada mazo y su elevado costo. Esta paciente artesanía llegaba a su más alto punto de refinamiento cuando los naipes eran grabados, por encargo de algún cortesano fastuoso, sobre delgadas láminas de marfil o sobre metales preciosos.

A fines del siglo XV la invención de la imprenta permitió abaratar sensiblemente el precio de las barajas (lo que significó una democratización de los juegos de naipes), mediante la estampación con grabados de cobre, y dio origen a un conjunto de procedimientos de fabricación que se mantuvieron prácticamente sin cambios hasta fines del siglo pasado.

Las "caras" (figuras) de la baraja y la "mosqueta" (parte posterior) se imprimían a mano en tórculos primitivos, sin tímpano ni arquetas. Una vez realizada esta operación se procedía a pintar las "caras" a la aguada, mediante el empleo de brochas, patrones y moldes recortados, usando para ello tintas confeccionadas a base de colorantes vegetales. Predominaban el amarillo, el azul y el rojo, aplicados en este orden y de los que resultaban los colores secundarios correspondientes. Luego de secados, los pliegos eran glaseados y bruñidos con la ayuda de polvo de jabón y piedras especiales, y a continuación se los cortaba a mano. Seguían a éstas las delicadas operaciones de seleccionar los naipes, por tonos y calidades de impresión, de formar los mazos y finalmente de empaquetarlos, todas las cuales eran encomendadas preferentemente a mujeres.

En el Río de la Plata fue tal el consumo de naipes que hacia fines de la época colonial llegaron a faltar por completo los producidos por la Real Fábrica de Macharabiaya, y fue necesario reemplazar los ya muy resobados y ennegrecidos por mazos traídos a gran precio desde Chile. En los primeros tiempos de la Independencia se autorizó su fabricación en los establecimientos de Manuel José Gandarillas y José María Quercia y Posi, a quienes se puede considerar, por consiguiente, entre los primeros naiperos argentinos.

Pequeña zoología lúdica

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

Pero no solamente toros y caballos proporcionaron ocasión lúdica a los criollos, desde los tiempos coloniales hasta mediados de este siglo. Entre los juegos menores que requerían la participación de animales, vivos o muertos, recordaremos dos, mencionados por Rafael Cano en su libro *Del tiempo de Ñaupá: el gallo ciego noroestino y la tirada de cuartos*, que era una forma de cinchada en la que se reemplazaba al lazo por medio chivito recién carneado.

El gallo ciego, que se practicaba preferentemente en las provincias de Catamarca, Jujuy y Salta, consistía en enterrar un gallo vivo, dejándole fuera el cogote. A uno de los participantes se le vendaban los ojos y se le dar varias vueltas para desorientarlo. Una vez hecho esto se le entregaba un garrote, con el que tenía que pegarle al gallo. El candidato mareado por la girada, comenzaba repartir trancazos en los lugares más inesperados, hasta que el gallo lo orientaba con un oportuno cloqueo.

Para la tirada de cuartos (que se realizaba en la misma zona en ocasión de ciertas fiestas religiosas, como de San Santiago) se faenaban varios cabritos, partiéndolos luego en medias reses, sin quitarles el cuero. "Luego -refiere Cano- forman parejas de hombres con hombres y mujeres con mujeres. Por turno, cada pareja estira su correspondiente media res de cabrito, tomándola por los extremos, la que mantienen suspendida mientras dura el juego.

"Cuando todos están listos, a una señal convenida y con acordes de corneta, forcejean en sentido contrario para arrebatar la presa, al mismo tiempo que dan un paso adelante y otro atrás.

"Pero en cuanto silencia la música tiran con fuerza y sin miramiento alguno, hasta que se corta y cada uno queda con su cuarto de cabrito, ganado legalmente... Muchas veces realizan torneos a caballo para tirar los cuartos, y entonces la lucha adquiere extraordinario interés y emoción, triunfando siempre el que monta mejor pingo y demostró mayor habilidad para arrebatar la res al adversario".

En Allá lejos y hace tiempo, Guillermo E. Hudson relata el mimético "juego del avestruz", que parece haber ocupado la atención de los gauchitos rioplatenses de mediados del siglo XIX, junto con las carreras, los simulacros de batallas y los "visteos" con cuchillos de palo:

"Uno de nuestros pasatiempos favoritos de aquella época -el único que hacíamos a pie con los chicos nativos- era la boleada del avestruz. Para este juego habíamos fabricado boleadoras, diferentes a las que usa el cazador... Las bolas, en lugar de ser plomo, eran de madera liviana, para no lastimarnos. Generalmente, el muchacho más veloz hacía de avestruz, alejándose y vagando por la llanura, a imitación de éste, haciendo como que comía el trébol, caminando en posición encorvada, dando corriditas y moviendo los brazos como si fueran alas e irguiéndose para imitar el zumbido que produce el ñandú macho cuando llama a la cuadrilla.

Luego, las boleadoras entraban en acción. Comenzaba la caza. El seudo avestruz corría presurosamente haciendo gambetas procurando disimularse detrás de los cardos, arrojándose al suelo para levantarse cuando oía los gritos de los perseguidores que se acercaban y volviendo a correr. Por momentos las boleadoras volaban por el aire. El las esquivaba hasta que, al final, alguna de ellas se le enredaba en las piernas echándole por tierra. Entonces los cazadores lo rodeaban y, sacando los cuchillos, empezaban las operaciones, imitando el acto de cortarle la cabeza. Después hacían como que se dividían el cuerpo, quitándole la pechuga y los alones, que son los mejores trozos para comer, hablando mientras tanto de le condición y edad del ave. Enseguida venía la parte más interesante o sea el momento de abrir el buche y de examinar su variado contenido. Más adelante se oía un grito de regocijo cuando uno de los muchachos afirmaba que había realizado un descubrimiento importante -una gran moneda de plata, un patacón-, armándose una discusión y, a veces, hasta una pelea, revolcándose en el pasto para tomar la moneda imaginaria".

Existían también, especialmente entre los "niños" de las familias más acomodadas, los juegos con careros que arrastraban cochecitos de mimbre y la afición por los "petizos". Rafael Obligado recuerda a los primeros en su Autobiografía (1856-1885):

Fue por entonces mi corcel primero,
no el piafador romántico alazán:
un lanudo y magnífico carnero,
de grandes cuernos y apostura audaz.

Lucio V. Mansilla, a su vez, nos ofrece un interesante testimonio en sus reveladoras Memorias:

"Cuando las sirvientas que tomaban el fresco en la puerta de calle gritaban: Ahí viene el paquete Garmendia, los que jugábamos a la rayuela en el patio o en la vereda interrumpíamos la diversión para ver desfilan tan apuesto y gentil caballero. Parecida sensación producía Pepe

Guido, menor que yo, en su petizo, yendo para la quinta o viniendo de ella para el centro. Los sirvientes me chafaban si alguna vez, herido en mi amor propio, decía: A mí también me van a traer un petizo del Rincón de López» (la estancia de mi padrino Gervasio Rozas). No mentía.

Me habían repetido tatita y mamita:
"Si tienes juicio tendrás el petizo, y si no, no".
"Al fin lo tuve".

"Pero me ajustaban las piernas con correas; otro motivo para que los sirvientes me mortificaran cuando no andábamos bien: ¡qué vergüenza!, me decían, el niño Pepe y los Livingston, muchos más chicos que vos, al galope solitos; y vos, vestido de militar, atado como un mono, al paso, dando vueltas por la manzana, cuidándote tío Tomás."

"La verdad, era ridículo, siendo la diferencia de edad considerable"

"Lo de éste es un "canguñías", se repetía, dando a ello lugar mis miedos de todo y el exceso de cuidados, de prohibiciones. Era la vida en un fanal".

A esta pequeña zoología lúdica podemos agregarle, recurriendo ya a los animalitos más ínfimos y más bellos, la caza de pajaritos con pega y trampera, la caza de mariposas y la de tucu-tucus (*Pyrophorus punctatissimus*), estos últimos para adornarse con sus lucecitas, para correr carreras y para hacerlos saltar, como se estila en las provincias del Norte.

Juegos Tradicionales de Argentina - Retablo de los juegos infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 6

Hemos dejado para el final la consideración más extensa y detallada de los juegos infantiles. El momento elegido para enmarcar este inventario es impreciso: un momento que, para alcanzarlo con nuestra experiencia o con la memoria de nuestros abuelos, puede ubicarse entre los albores del siglo XX y los primeros tramos de la década de 1940; descontando, por supuesto, que estos mismos juegos, como ya hemos dicho, tienen en su mayoría un origen remoto, que puede rastrearse desde el neolítico hasta mediados del siglo XVIII -pasando por el Medioevo y el Renacimiento, como momentos de gran densidad lúdica que aportan sus propias formas de juego-, con implicancias genéticas de tipo mágico, religioso o puramente lúdico, y con cunas que varían desde lo popular hasta lo cortesano, así como localizaciones geográficas primarias y líneas de difusión y adaptación sumamente variadas.

El límite señalado por la década del 40, que marca la decadencia de muchas de estas formas de juego infantil, coincide con la afirmación de un doble proceso que tiene evidente impacto en los niños -como Integrantes de la sociedad global-: por un lado, el desarrollo y crecimiento de la Industria del juguete (rama "menor" de la industria de consumo que pasa del nivel artesanal a la complejidad de los juguetes mecánicos y electrónicos de nuestros días), y por otro, la expansión de los medios de comunicación masivos, que comienzan a captar y a orientar en otras direcciones a amplias capas de la infancia urbana. Este límite no indica, por cierto, la caducidad total de estos juegos, que en muchas zonas (inclusive urbanas) se siguen practicando aisladamente como relictos de un tipo de sociedad tradicional, regida por pautas arcaicas, frente a la moderna sociedad de consumo.

También es impreciso el espacio que hemos elegido. Indistintamente -salvando eventuales diferencias de nomenclatura y de técnica- el lector puede ubicarse en un barrio de Buenos Aires, en la ciudad de Córdoba, en Salta, en las afueras de Rosario, en Renca o en cualquiera de los pueblos y ciudades que cubren la denominada "pampa gringa". Apenas puntualizaremos que el atardecer de verano y los patios de la casa familiar o del conventillo, o el trozo de vereda sobre el que los altos paraísos filtran el sol ya manso de la "tardecita", pueden constituir la escenografía sobre la que se monta, en nuestra memoria, el retablo bullicioso de los Juegos infantiles.

Tratemos de recuperar Imaginariamente ese fragmento de nuestra infancia, o de aglutinar en él la suma de múltiples experiencias dispersas en el tiempo y en el espacio, aunque sutilmente vinculadas por el hilo de la emoción lúdica: En el fondo de esa tarde el sol parecía detenido en una espera atemporal, ilustrando escenas arcaicas, que tal vez entreviera muchos siglos atrás - con el mismo o con distinto significado- en un palacio de Micenas, en los arrabales de Tebas, en un jardín de Samarkanda, a orillas del río Amarillo, en la meseta de Anahuac, en las calles de Roma, junto a los muros de Avila, en un conventillo rumoroso y pendenciero del Este londinense... Un grupo de niñas, tomadas de la mano, Iniciaba un juego de ronda y comenzaba a girar rítmicamente, mientras otra, que se habla quedado "afuera", entablaba con ellas el siguiente diálogo:

- Don Juan de las Casas Blancas.
- ¿Qué dice su Señoría?
- ¿Cuántos panes hay en el horno?
- Veinticinco y un quemado.
- ¿Quién lo quemó?
- Este pícaro ladrón.
- ¡Ahorquenlo por traidor!

El grupo se deshacía bulliciosamente al llegar a este punto porque era necesario "ahorcar" al "traidor". Pasado el alboroto la ronda volvía a formarse, pero esta vez la niña, ubicada en el centro cantaba:

Yo soy la viudita
del barrio del Rey,
me quiero casar
y no sé con quién.

Las integrantes de la ronda, sin dejar de girar, le respondían:
Si eres tan bella
y no sabes con quién,
elige a tu gusto
que aquí tienes cien.

La ronda se detenía y la "viudita" procedía a elegir:
Con esta si,
con esta no,
con esta señorita
me caso yo.

La elegida pasaba a hacer de "viudita" en la vuelta siguiente, aunque casi de inmediato, con rara unanimidad, el grupo resolvía Jugar a aquello de:
Buenos días su Señoría,
mantantira lirolá.
¿Qué quería su Señoría?
mantantira lirolá.
Yo quería una de sus hijas...

O bien formaban rueda para contrapuntear con una solista, que alternativamente sacaba a bailar a cada una de sus compañeras:

Solista: Déjenja sola, solita y sola,
que la quiero ver bailar,
saltar y brincar,
andar por los aires
y moverse con mucho donaire.

Coro: Busque compañía, busque compañía,
que la quiero ver bailar,

saltar y brincar,
 andar por los aires
 y moverse con mucho donaire.

Las niñas descansaban unos minutos, hasta que una de ellas proponía "contar" para determinar quiénes formarían "puente" en el Martín Pescador. Para elegir a la primera se ponían en círculo y contaban, señalando con el dedo o golpeando en el pecho, a cada palabra, a las participantes: "Unía, dosía, tresía, cuartana, / olor de manzana, verdugo la te, / contigo son diez". Para la otra usaban la fórmula "una, dena, trena, cadena, / surquito de vela, velita, velón, / contalas bien que las diez son". Las dos niñas elegidas se ponían, en secreto, un nombre de fruta cada una, y se tomaban de las manos con los brazos en alto, formando un arco o puente. Las restantes, en fila india, pasaban bajo el arco mientras cantaban "Martín Pescador, ¿me dejará pasar?", a lo que respondían las del arco: "Pasará, pasará, pero el último quedará". Al pasar la última, en efecto, las niñas bajaban los brazos y la apresaban entre ellos, formulándole la pregunta: "¿qué fruta te gusta más, pera o manzana?". Según la respuesta, la niña "prisionera" se tomaba de la cintura de la "fruta" elegida o de la última "prisionera", y así hasta formar dos filas (que al terminar el juego podían "cinchar" para dirimir supremacías).

Alguien anunciaba entonces que se jugaría a la paloma, y las niñas se aprestaban para iniciar la nueva ronda:

Estaba la paloma blanca
 sentada en un verde limón,
 con el pico cortaba la rama,
 con la rama cortaba la flor.
 Ay, ay, ay, ¿cuándo veré a mi amor?
 Ay, ay, ay, ¿cuándo veré a mi amor?

Al llegar a este punto se soltaban y mimaban lo siguiente, en dos filas enfrentadas que sugerían reminiscencias del minué cortesano o de la "firmeza" criolla:

Me arrodillo a los pies de mi amante,
 me levanto constante, constante.
 (bis)

.....

Darás un paso atrás,
 harás la reverencia.
 Dame la mano,
 dame la otra,

dame un besito
sobre la boca.

Aquí hacían un mohín pudoroso y respondían:

Pero no, pero no, pero no,
porque me da vergüenza.
Pero sí, pero sí, pero sí,
porque te quiero a ti.

Retablo de los juegos infantiles - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 6

Algo más lejos un grupo vocinglero pasaba cantando La Farolera:

La farolera tropezó
y en la calle se cayó.
Al pasar por un cuartel
se enamoró del coronel.
Alcen la barrera
para que pase la farolera...
Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho,
y ocho diez y seis,
y ocho veinticuatro,
y ocho treinta y dos.
Anima bendita
me arrodillo en vos,

y en un patio de baldosas blancas y negras otra ronda giraba entonando Sobre el puente de Aviñón, mientras un niño colocado en el centro de la rueda mimaba un oficio determinado, con movimientos que eran imitados por los otros participantes: "Hacen así, así las planchadoras, / hacen así, así me gusta a mí". A este juego le sucedía La Torre en guardia, con una coreografía y reglas algo más complicadas. Se elegían para jugarla al Rey, a los soldados y a dos niñas, que cumplían el papel de "torre", colocadas frente a frente y con las manos

enlazadas. Una niña giraba alrededor de ellas y se suscitaba este diálogo cantado:

Niña:	La	Torre	en	guardia,		
la	torre		en	guardia,		
la	vengo		a	destruir.		
Torre:	Pues	yo	no	temo,		
pues	yo		no	temo,		
ni	a	ti	ni	a	tus	soldados.
Niña:	Me	voy	a	quejar,		
me	voy		a	quejar,		
al	gran	Rey	de	Borgoña.		
Torre:	Pues	vete	a	quejar,		
pues	vete		a	quejar,		
al	gran	Rey	de	Borgoña.		

Al recibir esta respuesta la niña se dirigía al Rey, que se encontraba con sus soldados y solicitaba ayuda:

Niña:	Mi	Rey,	mi	Príncipe,	
mi	Rey,		mi	Príncipe,	
te	vengo		a	suplicar.	
Rey:	Mi	capitán,	mi	coronel,	
¿qué	es	lo	que	me	pides?
Niña:	Lo	que	te	vido,	
lo	que		te	vido,	
es	parte	de	tu	guardia.	
Rey:	Pues	vaya	mi	guardia,	
pues	vaya		mi	guardia,	
la	torre		a	destruir.	

Los "Soldados" se lanzaban sobre la "torre" y trataban de destruirla separándole las manos, para lo cual se dividían a su vez en dos bandos que forcejeaban tomados de la cintura. Se jugaba, seguidamente, al gallo ciego, cuya antigüedad y universalidad los chicos por supuesto desconocían. Para jugarlo se le vendaban los ojos a un niño y se le colocaba en el centro de la rueda.

El niño tenía que atrapar a uno de los jugadores e identificarlo, y para ello las variantes eran múltiples: en unos casos el atrapado debía emitir un sonido en falsete, en otros dejarse tocar el rostro, las ropas, etc. La iniciación del juego era precedida, frecuentemente, por un breve diálogo entre los integrantes (de la ronda y el "gallo ciego"):

-Gallito ciego, ¿qué se te ha perdido?
 -Una aguja y un dedal.
 -Mirá para arriba, mirá para abajo. Yo te lo tengo
 y no te lo voy a entregar.

El grupo que había pasado cantando La Farolera volvía, las niñas tomadas por la cintura y saltando rítmicamente sobre uno y otro pie:

A la lata, al latero,
 a la chica del chocolatero.
 Botellita, botellita de licor,
 hay de menta, hay de rosa,
 para la niña buena moza.

El grupo se detenía bajos los árboles de mitad de cuadra e improvisaba sobre el rectángulo de la vereda el juego de las esquinitas- Cuatro jugadoras ocupaban los ángulos de la vereda y otra se ubicaba en el centro, en el cruce de las dos diagonales imaginarias. Las niñas de las esquinas intercambiaban posiciones a la carrera, desplazándose a lo largo o en diagonal, y el "centro" trataba de ubicarse a su vez en uno de los ángulos circunstancialmente desocupados. La niña que quedaba sin lugar debía ocupar, a su turno, el centro. Cuando se insinuaba el cansancio se jugaba a las estatuas, para lo cual se ubicaban en fila, de espaldas a la pared. Una de las niñas procedía a "sacar" a las participantes, acción que cumplía haciéndolas pasar al cordón de la vereda -luego de preguntarles "¿sal, aceite, vinagre o picante?"- con un giro suave o violento, según lo elegido. Las "sacadas" tenían que permanecer en la posición en que se habían detenido, o bien adoptar una actitud estilizada y "estatuaria". Al concluir se elegía a la mejor "estatua", que pasaba a ocupar el lugar de la "sacadora".

Un juego menos hierático era el oficlo mudo, que consistía en mimar los movimientos y actitudes características de los distintos trabajos humanos para que los demás adivinasen. A la galería de los juegos imitativos pertenecía también el Antón Perulero (o "al don pirulero" que es la forma usada corrientemente en el Río de la Plata), o bien las visitas, las comiditas y el doctor, en los que los chicos asumían papeles de adultos y remedaban las situaciones típicas de medio familiar y de la vida de los mayores, con las consiguientes notas sexuales.

Sobre las baldosas percutidas y grises de la vereda una mano infantil trazaba con tiza los casilleros de la rayuela, repitiendo candorosamente un gesto milenario y de compleja significación, cuyas claves quizá se mezclan en algún momento arcaico con las raíces de la poesía y del arte. La niña que había trazado el diagrama ignoraba que el juego que se aprestaba a practicar con la ayuda de un pequeño tejo ya era conocido en la Grecia clásica con

el nombre de ascolias, y en la Roma Imperial con el de juego de las odres, y seguramente le hubiesen causado mucha gracia los nombres con que se lo conoce en otras partes del mundo: infernáculo, pata coja. calajanso o tejo en España; truccino, paradiso o strangallucce en Italia; hop scotch en Inglaterra; munzenwurfspiel en Alemania; marop en la India, etc.

Arcaica y universal, la rayuela constituye, como muchos otros juegos, un pequeño enigma etnológico para los estudiosos, que no se han puesto todavía de acuerdo sobre sus orígenes y le han atribuido, como a los naipes, significados míticos, mágicos, religiosos, cabalísticos, etc., relacionándola con los progresos del alma, con ceremonias y ritos de pasaje, con el laberinto y la
espiral,
etcétera.

El arraigo y difusión de la rayuela en América, a partir de la Conquista, ha sido notable. Se la juega en Chile con el nombre de luce o mariola, en México con el de tejo pijije, en Santo Domingo con el de trucameló, en Colombia con el de coróza, en Argentina con los de rayuela, tejo, luce, gambeta, tilín tuncuna, etc., y así sucesivamente. El antropólogo argentino Eduardo Menéndez ha realizado un valioso análisis etnológico del tema, que hemos seguido para elaborar esta reseña, y en el que apunta para nuestro país aproximadamente 15 tipos de diagrama; básicos, al mismo tiempo que variantes como las rayuelas "Caracol", "cuadrada" y "aeroplano".

juegos Tradicionales de Argentina - Retablo de los juegos infantiles - Pág. 3

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 3 de 6

En el citado trabajo (Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela, publicado en 1963 en los Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología), suministra una completa descripción de sus características sobresalientes: "Se traza en el suelo (de tierra, piedra o suelo artificial) un diagrama constituido generalmente por una serie de rectángulos coronados por un semicírculo.

El número de casillas varía en nuestras rayuelas entre 6 y 16, predominando las que están constituidas por 9 u 11 compartimientos; las rayuelas recogidas bibliográficamente para el resto de América dan aproximadamente los mismos resultados. Para el Viejo Mundo, en cambio, parecen predominar las rayuelas constituidas por 7 ó 9 casillas, lo cual como luego veremos, se relaciona con ciertas hipótesis existentes respecto del origen de este juego. "Se numeran los distintos compartimientos, a los que también suelen dáseles diversos nombres.

Los jugadores, que pueden ser dos o más, poseen tejos personales o colectivos, hechos de

madera, piedra, hierro, etc., que van arrojando a las sucesivas casillas de donde tendrán que ser sacados. El modo de hacerlo es el siguiente: el primer jugador arroja su tejo al primer compartimiento, entra a pie cojo, y lo pateo o lo levanta, para luego salir en la misma forma en que entró; lo mismo hace con las otras casillas, hasta llegar a la última. El tejo puede ser sacado de uno o varios puntapiés.

"En algunas de las casillas que reciben el nombre de Descanso así como en la casilla final, que generalmente se denomina Cielo, Gloria o Paraíso, el jugador puede asentar ambos pies. En otras casillas, que generalmente reciben el nombre de Infierno o Mundo, no se puede hablar, y algunas veces deben saltarse, es decir, ni el tejo ni los jugadores pueden tocar dichos compartimientos.

"En una zona caracterizada por un cuadrado o rectángulo, dividido por diagonales y que generalmente ocupa los números centrales, el jugador debe saltar con las piernas abiertas, colocando cada pie en los triángulos laterales que se constituyen.

"El jugador pierde cuando asienta ambos pies en casillas donde ello no es permitido, cuando pisa las líneas del diagrama, cuando el tejo al ser pateado sale lateralmente y no por el trazado de la figura, cuando al arrojar el tejo éste queda sobre una raya o en una casilla distinta de la prefijada, cuando habla en los distintos lugares donde debe permanecer callado, cuando equivoca el recorrido del diagrama.

"El juego puede concluir en el primer recorrido, o más frecuentemente, pueden repetirse las vueltas, pero añadiéndose algunos elementos que hacen cada vez más difícil llegar a la última casilla sin perder; por ejemplo, llevar el tejo sobre el pie, en la mano, en un dedo (generalmente el índice) o en la frente, atravesar el diagrama con los ojos vendados o cerrados, avanzar de espaldas saltando a pie cojo.

"Casi siempre el juego implica competición, pero a veces pareciera no existir tal actitud; el juego se limitaría a que todos llegasen al final sin que importe demasiado quién gane".

Si luego de este recorrido sobre el diagrama de la rayuela volviésemos a ese atardecer veraniego de las rondas, simétrico de otros atardeceres rurales o urbanos, encontraríamos, seguramente, los restantes juegos de nuestra infancia:

La mancha, por ejemplo, con su "pido", que al ser proclamado rodeaba al jugador con una inmunidad casi mágica, y con sus variantes: venenosa (los chicos debían apoyar la mano en la parte tocada), helada (el chico tocado debía permanecer en la posición en que se encontraba en el momento de ser tocado), agachada (si el chico se agachaba no podía ser tocado), pared (si conseguía llegar hasta la pared no podía ser tocado). el vejito de la veredita o el patrón de

la vereda (había que atravesar a la carrera una zona de peligro, ocupada por un niño que hacía las veces de "viejito" o "patrón"), etcétera. O el ¿lobo está?, en el que uno de los niños asumía el papel del "lobo" recluso en su cueva y sostenía este diálogo con los miembros del coro, mientras se "vestía" cuidadosamente:

Coro: Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está.
¿Lobo está?
Lobo: Me estoy poniendo los pantalones, etc.

Diálogo que se rompía cuando el "lobo", revestido con todas sus prendas, salía de su reducto e iniciaba la cacería de los "preguntones". Recuperaríamos, en esta vuelta imaginaria, la ingenuidad teológica, de auto sacramental primitivo, del pisapisuela, en el que una niña que hacía de "Madre" elegía a los "Angeles" con una cuenta de pisar:

Pisa, pisuela, / color de ciruela, /vía, vía, este pie- / No hay de menta, / ni de rosa, / para mi querida esposa. / que se llama doña Rosa / y que vive en Mendoza, / y se acaba de casar / con un palo de a-ma-sar.

La niña cuyo pie había sido tocado en el momento de pronunciar la última sílaba debía levantarlo. Si volvía a resultar tocada era elegida "Primer Angel", y debía apartarse del grupo. En esta forma eran elegidos los restantes "Angeles", que se alineaban detrás del primero. La niña que quedaba resultaba "Diablo". Llegado el juego a este punto la "Madre" llamaba a los "Angeles":

Madre: Primer Angel, ven a mí.
Angel: No puedo porque está el Diablo.
Madre: abre tus alas y ven a mí,

El "Angel" debía atravesar a la carrera el lugar que ocupaba el "Diablo". Este le arrojaba entonces una pelota o bolitas de papel. Si lo alcanzaba con sus proyectiles el "Angel" quedaba prisionero del "Diablo", y en caso contrario pasaba al bando de la "Madre". Ganaba la figura que había reunido más "Angeles".

Descubriríamos también el vigilante y ladrón (que daba lugar al estentóreo "¡Abajo la policía!"), y todas las variantes de los juegos de persecución; o acaso el fideo fino, que se practicaba en pareja y era una forma de girar con las manos tomadas y los brazos cruzados; o la gata parida, que consistía en un violento forcejeo destinado a desalojar de la fila (o de un grupo compacto) a uno de sus integrantes; a la sillita de oro, en la que dos niños llevaban a un tercero, sobre sus manos entrelazadas, y cantaban: "a la sillita de oro, / donde se sienta el loro..."o bien, como

complemento de Se me ha perdido una niña:

Aquí se la traigo en sillita
cataplin, cataplán, cataplero,
aquí se la traigo en sillita,
del fondo del jardín.

En el rango, que se reservaba para los varones, volveríamos a saltar sobre otro chico, colocado como caballete, con la cabeza gacha y las palmas de las manos apoyadas sobre las rodillas, impulsándonos limpiamente a los gritos de: "la primera sin tocar"... "la segunda rodilla en tierra". .. "cuarta tiro mi manta"... "quinta recojo la cinta"... etc.

La llegada de las primeras sombras de la noche ofrecía el marco propicia para las escondidas, que exigían la complicidad de los portales, los rincones a media luz y los troncos protectores.

Para jugar a las escondidas se elegía al chico que ocuparía la "piedra" (un punto ideal en la pared, sobre el que debía apoyarse con un brazo flexionado y los ojos cerrados descansando sobre éste, para no "espiar"), y se aprovechaba la "cuenta" que él debía efectuar para buscar un escondite adecuado. Mientras trataba de orientarse por los cuchicheos y las carreritas de los rezagados, el chico contaba: "uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez... punto y coma, el que no se escondió se embroma"; hecho lo cual se lanzaba la búsqueda. Cuando encontraba a un niño ("¡Piedra libre para Carlitos que está detrás del árbol!") se iniciaba entre ambos una carrera hasta la "piedra": si el "descubierto" llegaba primero y gritaba "piedra libre", quedaba, en efecto, "libre", y en caso contrario quedaba "prisionero" del guardián de la "piedra".

Podía ocurrir que en alguno de estos alejamientos exploratorios uno de los "escondidos" saliera furtivamente de su lugar y tocando la pared profiriese el grito liberador y solidario de "piedra libre para todos mis compañeros", con lo que terminaba ese juego y el guardián volvía a "contar". Las rondas y juegos que hemos mencionado hasta ahora solo exigían, salvo en el caso de la rayuela, la participación del cuerpo y de la imaginación y el conocimiento de algunas reglas o estribillos organizadores. Otros, por el contrario, requerían la participación, siquiera mínima, de los elementos más variados: carozos de durazno, piedritas, varillas, pelotas de goma, esferitas de vidrio, sogas, argollas, pedazos de madera torneada, tejos, aros, trozos de cartulina, recortes de metal, hilos, alambres, trapos, etc., y suponían la utilización lúdica de una porción del mundo de los objetos.

uegos Tradicionales de Argentina - Retablo de los juegos infantiles - Pág. 4

[Indice General](#) | [Volver](#)

Muchos de los juegos que hemos mencionado y que mencionaremos a continuación, han perdido vigencia y arraigo en el mundo contemporáneo, desplazados por los nuevos entretenimientos y juguetes que se fabrican a escala industrial y se destinan a un mercado infantil científicamente manejado por los organizadores del consumo, hasta el punto de que solo se los recuerda con una vaga melancolía arqueológica -frecuentemente reaccionaria- como "ingenuos" ingredientes del universo de nuestros abuelos. Los niños modernos han perdido, ciertamente, el sabor y la técnica de numerosos juegos, que parecen irremisiblemente condenados a desaparecer al cabo de una existencia fecunda y en muchos casos milenaria, a pesar de su encanto y de su probada efectividad lúdica.

Volvamos los ojos sobre uno de los escasos y transitorios sobrevivientes: dos chicos están sentados sobre el umbral de una puerta; entre ellos, ocho piedritas brillantes, del tamaño de porotos de manteca. Uno de ellos alza las piedritas, las coloca sobre el dorso de la mano derecha y las arroja con fuerza hacia arriba. Con rapidez vuelve a girar la mano y las recibe en la palma, sin poder evitar que algunas caigan al suelo.

El chico toma una de las que ha recibido en su mano y la vuelve a arrojar, mientras trata de recuperar las caídas. Consigue alzar dos y gira la mano para recibir en ella la que ya cae; y así varias veces, con velocidad increíble, hasta que falla y debe pasar las piedritas a su compañero.

La escena ocurre en los suburbios de Berisso o Tucumán, pero con características muy similares pudo registrarse dos mil años antes en un caserío de la isla de Creta, o siglos más tarde en una aldea mochica, quizá como parte de un desconocido ritual mágico-agrario. Los chicos juegan al tinenti, o payana, o también pallana, que no es otro que los cantillos españoles, la chapana ecuatoriana o la chinata de la isla de Cuba, y que en nuestro país tiene numerosas variantes, según el jugador emplee cinco en lugar de ocho piedritas, o las levante de a uno, de dos en dos, de tres y una, con golpes de pecho intercalados, con las piedritas a determinada distancia, etc.

El diablo era un juego de destreza, presumiblemente de origen chino y llevado a Europa en el siglo XVIII por los misioneros católicos. Gozó de gran favor a lo largo del siglo pasado y comienzos del presente, pero en la actualidad prácticamente se lo desconoce. Consistía en dos varitas de 20 centímetros de largo, unidas en dos de sus puntas por un cordel de largo convencional. El jugador tomaba las varitas en sus manos y colocaba en el centro de la cuerda, que descansaba en tierra, al diablo propiamente dicho (dos conos unidos por sus vértices). Hecho lo cual comenzaba a impulsarlo, con un movimiento ascendente-descendente

de las varitas derecha e izquierda, para que lograra cierta velocidad de rotación. Una vez alcanzada, arrojaba el diablo hacia lo alto y lo volvía a recoger con el cordel, repitiendo esta operación tantas veces como su destreza se lo permitiera. La pericia en el manejo de los implementos permitía, por supuesto, un número apreciable de variantes y "finezas" acrobáticas, que constituían el punto más alto del arte.

El juego con aros exigía munirse de un gran arco de mimbre y de una o dos varillas para mantener lo vertical e impulsarlo a la carrera ("aro rodante"), o bien para lanzarlo al aire y volver a recogerlo ("aro volante") lo que se realizaba en forma individual o bien por parejas o equipos. Sucedáneos de los aros de mimbre eran las llantas de triciclos o bicicletas, que se impulsaban mediante la ayuda de un trozo de alambre, retorcido en uno de sus extremos. Se jugaba también con argollas y arandelas de madera o metal, a ensartarlas en una estaca clavada en tierra o en el cuello de una botella; o con tejos, a introducirlos en un hoyo, a arrimarlos o hacerles traspasar una raya trazada a distancia convencional de los tiradores.

Una forma emparentada con estos juegos, aunque más complicada desde el punto de vista de la utilería que debía emplearse, eran los bolos, en que los jugadores tenían que abatir cierto número de clavos de madera (o boliches") con una bocha del mismo material.

Los chicos más grandes y más fuertes se munían de un rollo de sogas y organizaban cinchadas para dirimir la potencia y supremacía de cada equipo. Un poco más tarde, con esa misma soga, las chicas saltaban al ritmo de "sal, aceite, vinagre, picante", aumentando la velocidad de la comba a cada palabra.

Luego jugaban a la pasadita o al nombre de María: "Al nombre de María (se levanta la soga), que cinco letras tiene (se vuelve a levantar la soga), M, A, R, I, A (se levanta la soga a cada letra)". Otras preferían el botecito, con la soga moviéndose de derecha a izquierda: "Al botecito que papá compró, / tiene siete velas, una de color: / lunes, martes, miércoles, / jueves, viernes, sábado, / domingo..." (la niña saltaba al mencionar cada día de la semana). O bien la viborita, con la soga culebreando en zig-zag; o la manzanita: "¿Manzanita del Perú, / cuántos años tienes tú? / Todavía no lo sé, / pero pronto lo sabré: / 1, 2, 3, 4, 5... etc." (la "edad" de la manzanita quedaba establecida por el número de saltos que podía realizar la niña, con la cuerda girando en redondo).

Los niños eran notablemente industriosos, y suplían con maña las eventuales cortedades del hogar. Con dos listones de madera o con un par de escobas viejas, algunos clavos y dos travesaños para apoyar los pies, se fabricaban zancos, que exigían gran dominio del equilibrio y servían para pasearse o para correr carreras; y esa misma industriosisidad encontraba su cima artesanal en la fabricación de barriletes, tarea que coincidía con la temporada ventosa y que

abandonaba sobre el campo- cuando un estrépito de vidrios rotos o las imprecaciones de algún vecino alcanzado por el desaprensivo palito volador informaba, con su inapelable rotundez, que el jugador había "chingado" la puntería.

Juegos Tradicionales de Argentina - Retablo de los juegos infantiles - Pág. 5

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 5 de 6

Parte de la industriosisidad infantil se volcaba también en la fabricación de hondas o gomeras, que servían para agenciarse los "pajaritos" de la polenta, para dirimir las interminables y peligrosas guerrillas de "barrio contra barrio" o para descalabrar, desde las sombras, a algún incauto que se había internado en barrio non sancto; sin contar, naturalmente, las canónicas experiencias balísticas contra faroles y lamparitas.

Los trompos, tan viejos que ya Virgilio los mencionaba en la Eneida, tenían también su gracia, aunque se los compraba "hechos" en la librería de mitad de cuadra o en el almacén del pueblo. Los había con punta, púa o rejón de hierro (lo que los españoles llamaban peón) o sin ella (la peonza). Junto con el trompo los chicos se agenciaban un metro de piola para arrollarla desde la espiga hasta la púa (o como se decía, para "fajarlo") y hacerlo bailar en la palma de la mano. Por su forma se los distinguía también como "pepinos" o "batatas", y se llamaba "troyero" al trompo de madera dura (quebracho santiagueño o urundel) con púa de acero, que se lanzaba sobre el trompo contrario con la intención de romperlo. "Cascarria", por el contrario, era el trompo viejo, agrietado y deslucido que se empleaba como blanco de los "troyeros" o que algunos se obstinaban, por afecto o necesidad, en hacer bailar. El éxito del trompo dependía en gran medida de la forma de "fajarlo" y de la habilidad para tirarlo en el "corral" o "trova", con un movimiento preciso y seco de mano y brazo.

Existían también, en los interiores burgueses, lejos de la calle, unos trompos de lata, con música, de los que dijo el poeta Horacio Rega Molina en un poema de La víspera del buen amor (1925)

Automático pájaro que trina.
Musiquita de ripio y de falsete.
Así debió sonar como un juguete,
el clavicémbalo de Palestrina.

También los baleros se compraban, y había misteriosas temporadas o "modas" del balero,

como las había del trompo y de las bolitas, en que estos elementos pululaban, sin que nadie supiese cómo y por qué, en los comercios y en las manos de los chicos. Los había lustrosos y perfectos, generalmente de cedro, y los había de maderas ásperas y ordinarias, pero unos y otros servían fielmente al propósito de "embocar" el mango en la cavidad de la bocha, cavidad que algunos rodeaban con lujosas tachuelas de cabeza redonda para facilitar la introducción.

La inventiva de los chicos suplantaba frecuentemente la bocha de madera por una latita de conserva, aunque en estos casos el exagerado diámetro de la boca le quitaba a la "embocada" algo de su prestigio. Había, como en todos estos menesteres lúdicos, jugadores llanos, que se limitaban a dominar el arte de la "embocada", pero otros, con maya baquía, se deleitaban con los firuletes barrocos de la "puñalada la "lapicera", la "vuelta al mundo", la "porteña", las "catorce provincias", etc como para demostrar que dos simple trozos de madera unidos por un cor del podían servir como punto de partida para los mayores refinamiento técnicos. Se jugaba en forma individual, por el mero placer de la "seguidilla", o en grupo, con tanteo y sujeción a ciertas reglas simples, ganando el que embocaba mayor número de veces.

Patrimonio aparente de los chicos, el balero es en realidad un viejo juego cortesano, practicado por los adultos en los ocios de las Cortes europeas con costosos implementos de oro y plata, maderas finas y marfil, hasta el punto de que a lo largo de su historia fue sostenido en no pocas ocasiones por manos insospechadas y ciertamente nada infantiles.

Lucio V. Mancilla aporta al respecto un dato de interés, en una de las causeries recogidas en Entre-Nos. El autor de Una excursión a los indios ranqueles, sobrino de Rosas e hijo del héroe de Obligado, se refiere a un episodio de su juventud:

"....cinco minutos después, a media rienda, yo llegaba, encontrándolo a mi padre paseándose, indefectiblemente, balero en mano. El y yo éramos muy fuertes en ese juego. Yo no he conocido más rival que Juan Cruz Varela. Hacíamos una partida o más, hasta que un pardo, Castro, asistente de confianza, venía y le decía: "Señor, ya está la sopa en la mesa"."

Transparentes, luminosas, las bolitas relucían en grandes frascos sobre el mostrador de las librerías y jugueterías. Relucían en una profusión fantástica de amatistas, rubíes y esmeraldas que provocaban verdaderos delirios en los más chicos. Eran ciertamente tentadoras aquellas bolitas, y solo había dos o tres caminos obligados para llegar hasta ellas: la moneda recibida a cambio de un "mandado" o de un deber escolar bien hecho, el trueque, con valores y proporciones perfectamente reglados por la costumbre, o bien los juegos en que se confiscaban las bolitas del perdedor.

Los partidos se iniciaban casi siempre citando alguno de los chicos, con los bolsillos cargados, profería desde lejos la clásica invitación de "¡bolita cola!", con la que se reservaba el derecho

de tirar en último término. De inmediato se acondicionaba sobre la tierra el rectángulo o triángulo rayado que oficiaba de cancha y se limpiaba o profundizaba el "hoyo".

Aparecían entonces las bolitas de "ojito", con pequeñas gotas de aire en su interior, las "lecheras", blancuzcas y lechosas como ciertos cristales de Murano, las "cachuzas", que eran aquellas desportilladas y picadas que se arriesgaban con menos escrúpulos, y si era el caso también los gordos "botones" multicolores que se jugaban con una técnica especial.

El "puntero" hincaba una rodilla en tierra y con el torso echado hacia adelante y apoyado "estilísticamente" sobre la palma de la mano izquierda o sobre la punta de los dedos, se disponía a tirar (la bolita era sostenida entre el pulgar y los dedos índice o medio y se la impulsaba desde mayor o menor altura con un vigoroso y calculado "tinquíazo" del pulgar) para hacer "hoyo", esto es, para ocupar con su bolita la depresión así llamada, apertura a la que seguían las "quemadas", los "chantes", etcétera. Los jugadores empleaban una jerga particular para referirse a las incidencias del juego y a sus particularidades más sobresalientes: el "repe" por ejemplo, era el golpe de rebote, en tanto que el "chante" era el efecto de desplazar a la bolita contraria para ocupar su lugar, lo que algunos casos se hacía con una bolita especial llamada "bochón".

El yo-yo, más moderno, aparecía también por temporadas, y obligaba a desplegar cierto arte calculado, con amplio marco para finezas estilísticas como la "vuelta al mundo", el "dormilón", la "corridita" y otros prodigios que se han conservado hasta el presente merced a su inesperada reimplantación comercial.

En los días de lluvia, de enfermedad o de encierro forzoso, hacían su aparición los juegos de naipes sencillos, como el "par con par", el "culo sucio", el "desconfío", el "pinche" y "escoba". Se desempolvaban, en esos días, los tableros del ludo, la oca, las damas, que eran juegos de reposo y concentración; o se trazaban en una hoja de cuaderno el cuadrado, cruz y las diagonales del te-te-ti, bajo juego de construcción tetráctico que Ovidio llamaba tit-tat-to en los primeros años de nuestra Era.

Cuando la puerta quedaba franca volvía a los juegos de la calle, patio y el potrero, que eran los que expresaban más genuinamente la personalidad lúdica de los chicos y apenas se suspendían en estos casos y en ciertas estaciones del año perseguir a los codiciados "galerones" y "lecheras", con la ramita del paraíso pelada y cimbreante.

En 1893 -peldaño inicial hacia una nueva configuración de nuestras preferencias lúdicas y deportivas, a la vez que signo de nuestro creciente anglicismo- se constituye la Argentine Association Football League y se organizaron los primeros campeonatos de carácter amateur. A partir de este momento, a través de sucesivas alternativas incluyen la creación de la Asociación

Argentina de Football y posteriormente la "profesionalizaciOn" de este deporte, la afición por el fútbol fue ganando adeptos hasta convertirse, por excelencia, en el "deporte" de los argentinos. A las primitivas agrupaciones, como Alumni.

Belgrano y Lomas Athletic, se le fueron sumando con el correr de los años un núcleo de clubes con definida personalidad futbolística, como Boca Juniors, River Plate, San Lorenzo de Almagro, Racing, Huracán, Independiente, etc., junto con otros que ya pertenecen al recuerdo como Columbian, Sprrtivo Porteño, Progresista del Plata, Sportivo Palermo, etc.

A partir de figuras legendarias como Buruca Laforia y los Brown, los chicos comenzaron a identificarse con los grandes nombres del fútbol argentino, y puede afirmarse que los famosos 'picados' de potrero y calle, y los no menos famosos "cabeza", testimoniaron en parte, a lo largo de varias generaciones, el fervor despertado por el talento futbolístico de jugadores como Zumelzú, Perinetti, Bidoglio, Tesorieri, Tarascone, Onzari, Stábile, Bernabé Ferreyra, Arico Suárez, Roberto Cherro, Herminio Masantonio, Distéfano, Gualco, Labruna, Loustau, Farro, Pontoni, Tucho Méndez, Boyé, Martino, Sarlanga, Pedernera, Moreno, Néstor Rossi, Amadeo Carrizo y tantos otros cracks.

La pelota de cuero fue reemplazada en el "picado" por la pelota 'pulpo', de goma, o por la más modesta de trapo, atada con piolines. Sobre el polvo del potrero las reglas entrevistas en la cancha dieron lugar a un fútbol intuitivo, pero muchas veces cargado de habilidad personal, de imaginación e inclusive de sutileza estilística.

Juegos Tradicionales de Argentina - Retablo de los juegos infantiles - Pág. 6

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 6 de 6

La escuela, por su parte, le sumó a la pelota del "picado" una serie de nuevas aplicaciones, parcialmente adoptadas fuera de su ámbito específico. Nos referimos a los juegos por equipos como la "guerra" y el "fortín", y a toda la línea de los denominados de pelota "bateada", "quemante", "carrera" "schimbo" "botella" "fuga" "rebote", "cabeceada", "castillo", etc.

A comienzos de siglo algunos fabricantes de cigarrillos (los de Vuelta Abajo, entre otros), pusieron en circulación unas figuritas de papel o cartulina litografiadas en colores, con motivos diversos que acompañaban a los atados y servían como propaganda o como vales para la obtención de premios de diverso carácter.

Más tarde, especialmente en las décadas del 30 y 40, imitaron su ejemplo los fabricantes de golosinas, y se hicieron populares de esta manera las "figuritas" que acompañaban a diversas marcas de chocolates; pequeños círculos o rectángulos troquelados, con temas bélicos, futbolísticos o educativos, que se coleccionaban en álbumes especiales y que se cambiaban por juguetes en los negocios del barrio.

La aparición de las "figuritas" dio lugar a la creación de una gran variedad de juegos, similares en líneas generales a los que se practicaban con tejos, bolitas y monedas. Una forma típica de estas pequeñas timbas infantiles era la "arrimada", en la que se arrojaban las "figuritas" hacia una pared o línea trazada en el piso y ganaba la que llegaba más cerca. Otra era el "espejito", que consistía en apoyar una "figurita" contra la pared y tratar de voltearla arrojándole otras.

Para el "chupe" se disponían las figuritas en el suelo, con la cara dibujada hacia arriba, y había que darlas vuelta golpeándolas con la palma de la mano. En la "tapadita" el juego consistía en tapar un número determinado de "figuritas" del contrario con las propias, arrojándolas al plano desde el cordón de la vereda o desde un lugar designado de antemano. Una variante de la "tapadita" era el "puchero", para el cual se trazaba una línea en la pared, a un metro aproximado del suelo, y desde allí se dejaban caer las "figuritas", llevándose todas el que "tapaba" primero. Según la zona o el barrio estos lances se practicaban en forma independiente, o bien se los combinaba: "tapada" con "puchero", por ejemplo, o bien, "arrimada" con "espejito", etc.

En casi todos los casos el ganador se llevaba las "figuritas" del contrario, lo que provocaba un fluido intercambio de bolsillo a bolsillo y los sobresaltos y lloriqueos consiguientes. Otra forma de incrementar el propio patrimonio, como ocurría con las bolitas, era el "cambio", que se realizaba trocando las "repetidas" y fijando un valor convencional a las "difíciles" (las que aparecían con menor frecuencia) o a determinados motivos temáticos (los jugadores de un equipo famoso, por ejemplo).

Las peripecias de las "figuritas" dieron origen a dos locuciones de típico sabor popular: "no te hagas la figurita difícil" que se usa para instar a alguien a que abandone sus melindres, rarezas o cavilaciones; y "es una figurita repetida", para significar que alguien ya es muy conocido, o que aparece con sospechosa frecuencia en determinados círculos o ambientes en ambos casos con evidente intención peyorativa.

En los comercios se vendían también unas planchas de papel ilustración o cartulina abrigada con figuras troqueladas. Estas estampas, de origen alemán, francés, o inglés, venían impresas a todo color, con motivos florales, escenas pastoriles, siluetas de damas y caballeros, pájaros, ángeles, alegorías, etc., y eran usadas casi exclusivamente por las chicas. Se las colocaba entre las páginas de un libro o cuaderno y había que adivinar "cara" o "ceca".

Las figuritas arriesgadas pasaban a poder de la ganadora.

La relativa extratemporalidad de ciertas preferencias infantiles -o lo que podríamos llamar el "tiempo largo" de los juguetes-- surge con claridad de un fragmento del ya citado Mariluz Urquijo, en el que acota que "al lado del tradicional muñeco de trapo de fabricación casera, figuraban otros mas perfeccionados, como aquellos 960 juguetes que, cual un nuevo Rey Mago, trajo de Hamburgo la fragata Los dos Gisbertos en enero de 1799.

En algunas listas de embarques de la época encontramos cañoncitos de bronce de distintos tamaños, soldaditos de estaño, baleros, perinolas de hueso. comoditas de juguete, caballos de palo, una *madama maromera*, cajitas de ratones. figuras de barro y madera para nacimientos e instrumentos musicales como flautas de palo grandes y chicas, panderetas, tambores de hoja de lata charolada y pequeños tamboretas" (El Virreinato del Río de la Plata en la época del Marqués de Avilés).

En el terreno del juguete moderno solo enumeraremos sucintamente a los soldaditos de plomo, las muñecas, los triciclos, las bicicletas (la primera llegó al Río de la Plata en 1886, traída por Benito Sassenus para su hijo Carlos), los monopatinos, los revólveres de cebita, los trencitos a cuerda, los caballitos de madera, los rompecabezas, los tambores, los mecanos, etc., a los que más tarde se sumaron numerosos juguetes a cuerda o pila, hasta llegar a los actuales portentos de la electrónica.

La presencia y el desarrollo de estos juguetes constituye un tema aparte, que debería ser examinado, con estadísticas en la mano, desde el punto de vista de la modernización global de la sociedad, de la estructuración de una auténtica industria, de la imposición de ciertas formas de consumo y del consiguiente desplazamiento de pautas y patrimonios tradicionales, propios de la cultura rural o de la urbana incipiente.

También merecerían capítulo aparte los toboganes, hamacas, "subibajas" y calesitas de plazas y potreros, pero solo nos detendremos por última vez para escuchar la música cristalina y volvedora que muele una calesita que parece pintada por Figari o por Thibon de Libian, y que se recuesta en el baldío de una esquina remota, bajo una amarilla luna de kermesse:

"La milonga se ha perdido
la salieron a buscar,
veinticinco granaderos
y la guardia nacional;
pobrecita, la milonga,
si la llegan a encontrar."

Juegos Tradicionales de Argentina - Toros, cañas, carreras y patos

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 2

Las primeras corridas de toros se realizaron en el Río de la Plata a comienzos del siglo XVII, y tuvieron por escenario a las "plazas mayores" de las incipientes ciudades, despejadas y embanderadas para tal efecto como en días de solemne festejo. Participaban en estas primitivas corridas, que se combinaban habitualmente con "juegos de cañas" y con otras destrezas ecuestres, los caballeros y personajes linajudos, en reemplazo de los profesionales peninsulares, cuyo arribo a estas costas -por distancia y por falta de ruedos estables- era fenómeno curioso.

Puede afirmarse que tampoco en este orden alcanzó el Río de la Plata la brillantez de los virreinos de México y del Perú, verdaderos imperios mineros con un fuerte núcleo cortesano y una arraigada tradición de refinamiento y boato, en los que estas fiestas taurinas lograron con frecuencia puntos más encumbrados que en la propia España. Buenos Aires recién poseyó su primera y modesta plaza de toros -la de Monserrat- en 1791, plaza que debió ser demolida por las insistentes quejas de los vecinos y a la que reemplazó, en 1799, la del Retiro, construida según diseño morisco por el alarife y maestro carpintero Francisco Cañete.

Al margen del toreo clásico, con sus "suertes" a pie y a caballo, se practicaban modalidades como el llamado "toreo a la americana", que consistía en montar en pelo a los toros bravos, las "mojigangas", parodias de la corrida clásica que gozaban de gran aceptación, y las suertes del "Dominguillo", un muñeco de cuero con pies de plomo que se colocaba en medio del ruedo y que se incorporaba por sí mismo al ser embestido por el toro.

Pero desde los albores de la etapa independentista el interés por las corridas fue decayendo paulatinamente la última en el ya caduco Retiro se verificó en 1819), hasta que en 1822 el gobernador Martín Rodríguez prohibió su realización sin el consiguiente permiso policial, que solo podía autorizar la faena de animales descomados. Esta circunstancia, que quitaba al espectáculo los estimulantes del riesgo mortal, concluyó por alejar a los ya dispersos aficionados, y las corridas se hicieron cada vez más raras, hasta cesar por completo con la que se realizó "a beneficio" en 1899, ocho años después del dictado de la Ley 2786, de protección de animales.

Los juegos de cañas a que nos hemos referido eran suertes antiguas -relacionadas a la vez

con la escuela árabe de la "jineta" y con las prácticas caballerescas de simulación y adiestramiento ecuestre- que se celebraban en los días festivos y en ocasión de solemnidades. Para realizarlos se formaban dos equipos de jinetes que se enfrentaban, luego de hacer caracolear y "rayar" a sus cabalgaduras, arrojándose cañas. Los jinetes, lujosamente vestidos y asistidos por ayudantes, corrían en parejas y se defendían con adargas. Se trataba de un espectáculo vistoso y de profundo sabor bárbaro-caballeresco, que ha sobrevivido parcialmente en algunas partes de España y América, a través de fiestas como las "batallas entre moros y cristianos", las "chegancas de mouros", etcétera.

La actual afición de los argentinos por las carreras de caballos tiene raíces indudablemente añejas, que se remontan a la llegada de los ejemplares equinos traídos por Mendoza y por los colonizadores que le siguieron.

Las primeras que se realizaron en el Río de la Plata, en días jubilaires, entre una vaquería y una corrida a los indios, fueron "cuadreras", a la antigua usanza, y no se apartaban mucho de las comentadas más tarde por Azara, los Robertson, Vidal, Mantegazza y la mayoría de los viajeros más o menos ilustres que convivieron con nosotros desde comienzos del XIX.

Crónicas y viejos papeles judiciales, como los exhumados oportunamente por Grenón, permiten reconstruir algunas de las características de estas primitivas "cuadreras", que gozaron de gran favor popular (inclusive los indios las adoptaron) y de la censura de legisladores y funcionarios.

Entre otros detalles curiosos cabe consignar que las carreras se ganaban "con luz" entre ambos caballos, o a lo sumo con la condición de que el hocico del perdedor no debía pasar, al cruzar la raya, del cuadril del animal puntero. Estaba penado empujar fuera de la cancha y cortar camino al contrario, y existía la costumbre de "castigar" en el tramo final, regla cuya inobservancia podía atribuirse a una "maula" o "mula" convenida de antemano entre los corredores para hacer perder al caballo.

La relativa variedad de las modalidades regionales y los discutibles resultados de ciertas carreras "a la oreja", eran obviados mediante arreglos previos, en los que se establecían las reglas a que debían someterse los corredores, o bien mediante el expeditivo procedimiento de repetir la carrera, dentro de un plazo prudencial y bajo las mismas condiciones. En sus Cartas de Sud-América los hermanos Robertson consignaron en detalle el tipo de carreras que se realizaban, aproximadamente sobre el filo del primer cuarto del siglo XIX, en el concurrido camino de San José de Flores:

"Los espectadores son estancieros de aspecto serio montados en lustrosos caballos, no pocos gauchos, uno que otro inglés, hombres de la ciudad a caballo y algunos extraños. Cruzan entre los grupos las apuestas que alcanzan a veces cifras elevadas, mientras todos esperan sentados la carrera o carreras que habrán de divertirlos. De pronto un movimiento y bullicio general anuncia que los caballos están ya en la cancha, listos para la prueba del día. No corren nunca más de dos caballos y la carrera más larga suele ser de ciento cincuenta yardas, a veces trescientas.

Muy rara vez corren hasta seiscientas yardas. Los caballos en pelo son montados por gauchos expertos. Helos aquí ahora, uno junto al otro, listos para la partida. Podría uno creer que, para distancia tan corta, el asunto debía cumplirse con la rapidez del relámpago. Pero no es así. La primera habilidad del corredor consiste en arreglarse para una buena partida. Estas partidas son interminables y ambos corredores quedan en realidad libres para decidir cuál será la verdadera y decisiva. Empiezan por ensayar una partida, pero no es esa la definitiva y vuelven al punto de donde salieron. Inician otra, pero tampoco da resultado y en eso se están por espacio de una hora y a veces dos sin ponerse de acuerdo para largar. Más aun, a veces pasan toda la tarde en ese trabajo infructuoso. Entretanto, estancieros y gauchos miran todo aquello con flemática paciencia, hasta que se dispersan cuando, según ellos y según lo dicen en su jerga especial, no van a largar. "Cuando por fin se deciden a partir, los caballos están naturalmente muy excitados, en buen tren de velocidad, y para la corta distancia que hacen, corren una buena carrera..."

También se disputaban carreras en la Calle Larga (hoy Montes de Oca), y entre ellas fueron célebres las corridas en el "almacén de la Banderita", como más tarde llegaron a serlo las que se verificaban en los "bajos" de la Recoleta y del Retiro.

Hacia 1850 el Club de Residentes Extranjeros fomentó la práctica organizada, al estilo británico, e instaló en San Isidro una pista estable, que gozó de cierta reputación entre extranjeros y criollos. Dentro de ese espíritu de transformación se trajo en 1853 al caballo Azael, un colorado pura sangre destinado a mejorar la raza y adecuarla al nuevo estilo hípico.

A partir de este momento la afición por las carreras tomó dos rumbos excluyentes. Por un lado, el espectáculo "a la europea", estilo "Derby", eminentemente urbano y cortado, como lo demuestra la fundación del Jockey Club (1882) y el ulterior desarrollo de la práctica, de los modelos propuestos por los hipódromos de Epsom y Longchamps. Por otro, la supervivencia de las "cuadreras", rurales y apegadas al viejo estilo tradicional.

El interés por los juegos de cañas fue tempranamente desplazado en nuestro país por el que suscitara el pato, convertido desde comienzos del siglo XVII en uno de nuestros juegos rurales más característicos. De origen ciertamente nebuloso -aunque no cueste gran esfuerzo

relacionarlo con las modalidades de la cultura caballeresca en su estadio primitivo- consistía en la disputa, por parte de dos, tres o cuatro cuadrillas de jinetes bien montados, de una bolsa de cuero con manijas o cuerdas, en la que se encerraba un pato.

El juego, que se practicaba sin reglas fijas, comenzaba cuando los capitanes de las cuadrillas asían el artefacto por las manijas o cuerdas aludidas y comenzaban a "cinchar", sin otro apoyo que el recado y los estribos, para quedarse con él. Quien lo lograba debía salir al galope, perseguido por las cuadrillas, para llevar el bulto hasta un lugar designado de antemano. Como es fácil imaginar, los restantes Jugadores trataban a su vez de adueñarse del "pato" mediante "pechadas", forcejeos y recursos no siempre limpios.

Para la disputa del "pato" no se fijaban límites estables, pues las corridas se verificaban a campo abierto, para alarma de haciendas y viajeros, como en el episodio famoso del Lazarillo de ciegos caminantes en que unos jinetes que corren tras el "pato" desbaratan una tropa de mulas y se adueñan -para no perder la ocasión- de una valiosa carga de oro (op. cit., cap.IX).

"Por supuesto -acota Daniel Granada en su Vocabulario razonado de 1890- que nunca pasaban estas diversiones sin que hubiese que lamentar fracturas de brazos y piernas y porrazos tremendos; acabando ordinariamente a tiros y cuchilladas."

Juegos Tradicionales de Argentina - Toros, cañas, carreras y patos - Pág. 2

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 2 de 2

La violencia, en efecto, parece haber sido una de las características más notables del Juego, hasta el extremo de que ya en los lejanos tiempos de la colonia su práctica fue enjuiciada y perseguida por las autoridades españolas, como lo demuestran, entre otras, las resoluciones adoptadas por el Cabildo de Santiago del Estero en 1739, por el gobernador de Córdoba del Tucumán, en 1784, y por la justicia eclesiástica de Luján, en 1796, en este último caso con amenaza de excomunión, expulsión del templo y negación de sepultura eclesiástica "a aquellos que por su desgracia llegasen a fenecer en tan bárbaro juego".

Pero en el trasfondo de las prevenciones contra el "bárbaro juego" o la "diversión bárbara", como la llamara otro de sus detractores, el naturalista Azara, subyacen perceptibles razones de

orden económico, que tienen que ver fundamentalmente con el creciente valor de los ganados y de las labores agropecuarias a lo largo de los siglos XVIII y XIX.

Precisamente en esa línea y con el propósito de preservar "las sementeras y guarda de ganados" lo prohíben el Virrey Avilés mediante los bandos de 1799 y 1800, la Junta Grande (20/6/1811), el gobernador Martín Rodríguez (21/6/1822) y más tarde don Juan Manuel de Rosas (1840).

Al margen de prohibiciones y reservas se lo siguió considerando, junto con las "cuadreras", las corridas de sortija y las boleadas de avestruces, como una de las expresiones más genuinas del espíritu lúdico-ecuestre de nuestros gauchos. En este sentido fue reivindicado poéticamente por Bartolomé Mitre en "El Pato" (1839), una composición de costumbres incluida en 'Armonías de la pampa', libro segundo de sus Rimas (1854), y en 1887 vuelto a cantar por Rafael Obligado en El Himno del Payador (insertado en la edición de 1906 de las Poesías), en escena que precede la aparición de Santos Vega.

Por iniciativa de aficionados y cultores de nuestras formas deportivas tradicionales, como Alberto del Castillo Posse, y despojado de su carácter bárbaro y violento por un reglamento que conservaba, sin embargo, sus cualidades básicas de vigor, destreza y movilidad ecuestre, se volvió practicar el pato en forma privada a partir de 1937. Para hacerlo públicamente fue necesario, no obstante, derogar el artículo que desde 1889 lo incluía entre los juegos prohibidos en el Código de Policía de la provincia de Buenos Aires, lo que ocurrió por mediación oficial el 26 de abril de 1938.

Otros Juegos Ecuestres

Con el caballo se practicaban otras suertes, como la maroma, la sortija y las cinchadas, en las que se ponían paralelamente de manifiesto la habilidad y el coraje de los jinetes y la resistencia de las cabalgaduras. Para la primera, en la que Rosas parece haber sido eximio, nos remitimos a la clásica descripción efectuada por Miller: "...colocan una barra a una altura proporcionada en la única entrada que tiene el corral, la cual es tan estrecha que no cabe más que un caballo a la vez. Un peón se pone encima abierto de piernas y se deja caer perpendicularmente sobre el lomo de uno de los potros que pasan al galope por debajo y se sostiene en pelo, sin silla ni brida, asegurando sus largas espuelas contra la barriga del potro, el cual principia a hacer corcovos, a dar coces, dar brincos, levantarse de manos, etcétera..." Para la sortija, juego de destreza de origen español, se requería una cancha de regulares dimensiones, terminada en un arco de cuyo centro pendía una cinta con una argolla de pequeño diámetro. El jinete debía avanzar al galope y ensartar dicha sortija con una varita, para lo cual necesitaba vista aguda, buen pulso y gran dominio del caballo, ya que no era raro

que el esfuerzo que debía realizar para cumplir la suerte lo desmontase limpiamente.

Las cinchadas se concertaban para dirimir la fortaleza y resistencia de dos animales y suponían generalmente la existencia de una "parada" en dinero. Una litografía del italiano José Aguyari, ejecutada posiblemente durante la década de 1870, ubica la escena de la cinchada en el "Bajo", casi a orillas del río. Los dos caballos están unidos por un lazo sujeto a las respectivas

monturas y hacen fuerza en sentido contrario, cada uno en su rumbo. Uno de los jinetes, con el rebenque en alto, se dispone a "chirlear" a su cabalgadura para obligarla a quebrar, de un envión, la tenaz resistencia que le opone la otra. Un tercer jinete, a distancia, parece actuar como juez del encuentro.

A esta forma de la típica cinchada criolla se le agregaron más tarde, con la incorporación a fines del siglo XIX de los fornidos percherones de origen francés y el gran movimiento de vehículos de carga que esperaban turno en los aledaños del puerto, las barrancas y los galpones ferroviarios, las memorables cinchadas entre carros o chatas playeras, con apuestas fuertes y menudeo de latigazos propinados desde el pescante por carreros de lengue y alpargata bordada.

Juegos de Africa

Abumbutan - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Nigeria.
Materiales: Un palo de unos veinticinco centímetros.
Dónde jugar: Sitio exterior, con el suelo de arena. Se designa un lugar como «casa».
Número de Jugadores: Entre cuatro y ocho.

2.Objetivo

Conseguir eliminar a todos los demás jugadores.

3.Desarrollo

Se entierra el palo en un montón de arena de forma que sobresalga unos diez centímetros. Los jugadores deciden el turno de juego. Al que le corresponde comenzar toma un puñado de arena del montón y lo deja en un lado.

El siguiente jugador toma otro puñado y hace lo mismo. El proceso se repite hasta que el palo cae al suelo. En ese momento el jugador que dejó caer el palo sale corriendo perseguido por el resto. Su objetivo es llegar hasta un lugar designado como «casa» antes de comenzar el juego. Puede ser un árbol, una piedra, etc.

Si consigue llegar hasta la «casa» sin que nadie lo toque, no sucede nada y el juego vuelve a comenzar. Si, por el contrario, alguien consigue tocarlo antes de que alcance la «casa» se anota un punto de penalización.

Cuando un jugador tiene un número de penalizaciones previamente acordado, queda eliminado.

4.Variante

Existe también la variante no competitiva del juego donde el punto de penalización es sustituido por una penitencia que suele consistir en transportar sobre las espaldas a todos los jugadores, desde el espacio designado como casa hasta el lugar donde se encuentra el palo. En este caso, cumplida la penitencia, el juego vuelve a empezar y no hay eliminados.

Adán y Eva (Adam and Eve) - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Sudáfrica.
Materiales:	Dos	telas.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: Entre diez y cuarenta.		

2.Desarrollo

Todos los jugadores forman un corro alrededor de dos, un chico y una chica, que llevan los ojos tapados con una tela. El chico hace de Adam («Adán») y la chica de Eve («Eva»).

Cuando el juego comienza, el chico trata de llegar hasta la chica y ésta, su vez, intenta que esto suceda lo más tarde posible.

Ninguno de los dos jugadores puede salir del círculo, las personas que lo forman hacen de barrera.

Cada vez que el chico grita: «¡Eva!», la chica debe gritar: «¡Adán!», lo que les permite al uno y a la otra intuir la posición de su compañero.

Cuando el chico logra llegar hasta la chica, dos nuevos jugadores son elegidos para hacer de Adán y Eva.

Agiyé - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Marruecos.
Materiales:		Ninguno.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: Entre siete y veinte.		

2.Desarrollo

Todos los jugadores se sientan en el suelo, formando un círculo, excepto uno que ocupa el centro del círculo.

El que está en el centro coloca sus manos en su nuca y se desplaza a la pata coja tratando de tocar, con su pie de apoyo, a cualquiera de los jugadores que están sentados. Estos pueden moverse, retirándose hacia atrás pero no les está permitido levantarse.

Cuando el que está en el centro toca con su pie a alguno de los que forman el círculo, ambos jugadores intercambian sus papeles.

3. Nota

El nombre del juego, «agiyé» («grito»), es debido a que los jugadores que forman el círculo gritan durante todo el juego para provocar al que está en el centro.

Antoakyire - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:				Ghana.
Materiales:	Una	tela	por	jugador.
Dónde		jugar:		Amplio.
Número de Jugadores:	Ocho o más.			

2. Desarrollo

Se designa un espacio o un objeto como refugio: una línea, un árbol, una pared, etc. A una cierta distancia del refugio cada jugador sujeta una tela a la que previamente ha hecho un nudo en uno de sus extremos.

Todos los jugadores, excepto uno, se colocan de pie formando un círculo y mirando hacia el centro. El jugador elegido se pasea por fuera del círculo, dando vueltas siempre en el mismo sentido. Mientras lo hace, se establece el siguiente diálogo cantado entre el que está fuera y el resto:

El	elegido:	«Apto	akyire	o	anto	akyire	o».
Los	que	forman	el	corro:	«¡Yie,	yie,	yie!».
El	elegido:	«Anto	akyire	o	anto	akyire	o».
Los	que	forman	el	corro:	«¡Yie,	yie,	yie!».
El	elegido:	«Obiba			bewu		o».
Los	que	forman	el	corro:	«¡Yie,	yie,	yie!».
El	elegido:				«Kapo		poi».
Los	que	forman	el	corro:	«¡Yie,	yie,	yie!».

En un determinado momento, el elegido deja su trozo de tela detrás de cualquier jugador. Si éste se da cuenta, comienza a correr tratando de tocar con su trozo de tela al jugador que lo dejó antes de que éste de una vuelta completa al corro y ocupe la posición vacía en el círculo. Si no lo consigue, el jugador que se quedó sin sitio repite el proceso.

Ahora bien, si el perseguidor logra tocar con su trozo de tela el cuerpo del perseguido antes de que éste alcance su meta, todos pueden golpearlo con sus telas hasta que el perseguido llegue al refugio.

Esto también sucede si el elegido deja su tela detrás de alguien, éste no se da cuenta, y el elegido logra dar una vuelta completa al círculo recuperando del suelo el trozo de tela. En este caso, lógicamente, el jugador perseguido por todos es el distraído.

En estas dos situaciones, el juego se reinicia quedándosele al jugador que huyó hasta el refugio.

3. Nota

Existen juegos similares ampliamente difundidos por todo el mundo. En el juego descrito destacamos la peculiaridad del refugio y la acción de juego que conlleva.

En Ghana se conoce con el mismo nombre una variante del juego cuyas reglas son las mismas que las del juego indio «Sota Pani». El nombre del juego viene a significar algo así como «No puede estar tras de ti».

1.Introducción

Origen:				Níger.
Materiales:		Una		pedra.
Dónde	jugar:		Lugar	exterior.
Jugadores :	Más de ocho.			

2.Objetivo

Conseguir que la piedra caliente no caiga al suelo hasta que, una vez enfriada lo suficiente, haya alguien capaz de sujetarla con las dos manos.

3.Desarrollo

Los jugadores forman un círculo alrededor de una hoguera donde se ha puesto a calentar una piedra o bien de donde se saca un trozo de madera incandescente que los participantes en el juego hacen circular tan rápido como pueden para evitar quemarse.

4.Nota

Existe otra versión en la que la persona a la que se le cae la piedra caliente debe realizar una prueba de castigo antes de proseguir el juego. Este juego recuerda a otro que se hacía en Europa y Norteamérica donde lo que se hacía circular alrededor del corro era una patata caliente, de ahí su nombre, la cual en la actualidad ha sido sustituida por un balón.

Atambulú - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

1.Introducción

Origen:	Etnia	Himba,	Namibia,	Angola.
Materiales: Dos ramas por jugador y un fruto silvestre del tamaño de un tomate que recibe el nombre de matangululu.				
Dónde	jugar:			Indiferente.
Número de Jugadores: Entre dos y ocho.				

2.Desarrollo

Los jugadores se disponen por parejas; un miembro de la pareja defiende y el otro ataca. El atacante lanza contra el defensor matangululus que el defensor trata de evitar que le golpeen, bien esquivándolos, bien cubriéndose con sus ramas a modo de escudo. Cuando un matangululu impacta en su cuerpo, ambos jugadores intercambian sus papeles.

3.Nota

Cuando los matangululus se terminan son sustituidos por palos o pequeñas piedras.

Este juego se puede practicar también en equipos de dos, tres o cuatro jugadores. Existe, además, otra versión del juego en la que los jugadores defensores se colocan en cuclillas.

Babucha - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Marruecos.		
Materiales:	Babuchas	o	zapatillas.
Dónde jugar: Terreno exterior y libre de obstáculos. Se traza una línea en el suelo.			
Número de Jugadores: Entre cinco y doce.			

2.Desarrollo

Un jugador se la queda y se coloca con las piernas abiertas pisando con ambos pies la línea trazada en el suelo. El resto de los participantes se sitúan tras él y, por turno, lanzan una de

sus babuchas tan lejos como pueden, siempre por debajo de las piernas del que se la queda. Una vez efectuado el lanzamiento, el jugador se coloca junto al lugar donde se paró su babucha, la cual no puede tocar todavía.

Cuando todos han lanzado, el que se la queda lanza, desde detrás de la línea, una de sus babuchas tratando de que golpee sobre cualquiera de las depositadas en el suelo.

Si lo consigue, el dueño de la babucha golpeada la coge y corre a cruzar la línea trazada en el suelo, perseguido por el resto de los participantes, los cuales pueden golpearlo con sus respectivas babuchas una vez recuperadas éstas del suelo. En este caso, el juego se reinicia quedándosele el dueño de la babucha que recibió el impacto de la otra.

Si, por el contrario, el que se la queda no consigue golpear ninguna de las babuchas con la suya, debe ir a recuperar su propia babucha, tomarla del suelo y regresar hasta la línea de lanzamiento. En todo ese trayecto puede ser golpeado por las babuchas del resto de los jugadores. En este segundo caso, el juego se reinicia quedándosele el mismo jugador.

Béréta - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Guinea.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente. Se traza en el suelo un círculo de unos cincuenta centímetros de diámetro.
Número de Jugadores:	Dos o más.

2.Objetivo

Obtener más puntos que sus oponentes.

3.Desarrollo

Los participantes deciden el turno en el juego. Al que le corresponde empezar coge su oreja

derecha con la mano izquierda e introduce su brazo derecho por el agujero que forma el otro brazo. Así, apoya su mano derecha en el interior del círculo y de esta guisa intenta dar vueltas alrededor del mismo, sin perder el equilibrio y sin pisarlo. Por cada vuelta se anota un punto.

Cuando el jugador pisa el círculo, levanta la mano de apoyo o pierde el equilibrio, cede su turno al siguiente que repite el proceso.

Bivoe Ebuma - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Angola.
Materiales:	Una pelota.
Dónde jugar:	Indiferente. Se traza en el suelo una línea larga.
Número de Jugadores:	Entre seis y veinte.

2.Objetivo

Pasar la pelota tan rápido como puedan, de forma que se genera una especie de baile colectivo donde el ritmo se marca con las palmas y los golpes de pies contra el suelo.

3.Desarrollo

Los participantes se reparten en dos equipos, cada uno de los cuales se sitúa a un lado de la línea trazada en el suelo. Uno de los jugadores tiene una pelota que lanza hacia un jugador del otro equipo. Si éste logra atrapar la pelota, el resto de los jugadores dan una palmada y, al mismo tiempo, golpean con sus pies en el suelo. Si la pelota se le escapa nadie hace nada.

A continuación, el jugador que ahora tiene la pelota la lanza hacia otro participante del otro equipo y se repite el proceso una y otra vez.

4.Nota

«Bivoe ebuma» significa algo así como «pelota palmada».

Boma - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Etnia	Yoruba,	Nigeria.
Materiales:			Ninguno.
Dónde jugar:	Lugar exterior y muy amplio, con numerosos lugares donde poder esconderse. Se traza en el suelo	un círculo	cuyo diámetro varía.
Número de Jugadores:	Entre nueve y diecisiete.		

2.Desarrollo

Un jugador hace de Boma (especie de ogro). En el suelo se traza un círculo que simboliza la guarida de Boma y el que se la queda se sitúa dentro de ella con los ojos cerrados.

El resto de los jugadores se agrupan por parejas, tomados de la mano, y se sitúan alrededor de la guarida de Boma. En cada pareja uno hace de madre y otro de hijo.

El que se la queda comienza a cantar: «Boma, boma de» («Los ogros están aquí»). Las parejas comienzan a caminar alrededor de la guarida de Boma. Esta estrofa se repite varias veces, una vez la dice el que se la queda y, a continuación, la repiten los demás participantes.

El que se la queda va dictando una serie de acciones que las parejas tienen que realizar mientras siguen caminando alrededor del círculo:

- «Egbe magni pan» («Transportad a vuestro hijo»). La madre transporta al hijo sobre su espalda.
- «E to ju omagni» («Cuidad a vuestro hijo»). La madre acaricia al hijo.

- «E fu omagni lonje» («Dad de comer a vuestro hijo»). La madre simula dar de comer al hijo.
- «Kissi fu magni» («Besad a vuestro hijo»). La madre besa al hijo.
- «E ma lo» («Escapad»). Las parejas, sin soltarse de la mano, huyen y se esconden.

El que se la queda repite varias veces «E ma lo» y emite onomatopeyas y gruñidos con una cierta gracia. Finalmente, dice: «Oba do» («Hasta luego») y «Bo li» («Se acabó»). En ese momento, abre los ojos y trata de capturar a alguna pareja.

Las parejas, por su parte, intentan meterse en la guarida de Boma, sin ser tocados por él para estar a salvo.

Si una pareja es tocada por el que se la queda o si las personas que la componen sueltan sus manos se considera capturada y debe dirigirse a un lugar previamente determinado.

Si el Boma logra capturar a todas las parejas repite el juego en su papel de Boma. Si, por el contrario, una o varias parejas logran salvarse, cuando no queda ninguna pareja escondida, bien porque ha sido capturada, bien porque se ha salvado metiéndose en la guarida del ogro, se elige un nuevo Boma entre las personas que han conseguido salvarse.

Castanha - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Mozambique.
Materiales:	Castañas.
Dónde jugar:	Se hace un agujero y a unos 7 m. de él se traza una línea.
Número de Jugadores:	Entre dos y ocho.

2.Desarrollo

Cada jugador, por turno, lanza una castaña tratando de que quede dentro del agujero. Aquel

que lo consigue se queda con todas las castañas que en ese momento estuvieran fuera.

El juego se reinicia lanzando una castaña el jugador que anteriormente consiguió meter la suya en el hoyo.

3.Nota

En Marruecos se practica un juego similar con monedas llamado «Frank».

Caza de asnos - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Senegal.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio amplio. Se trazan dos líneas paralelas separadas una cierta distancia.
Número de Jugadores:	Entre ocho y treinta.

2.Desarrollo

Los jugadores se distribuyen en dos equipos, uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas. Éstos son los asnos, y el otro equipo, en el espacio situado entre ambas, son los propietarios. Los asnos tratan, a una señal, de atravesar el campo de juego y cruzar la otra línea. Los propietarios, por su parte, tratan de atraparlos en el camino.

Ni asnos ni propietarios pueden retroceder. Todo asno atrapado debe transportar sobre sus espaldas al jugador que lo capturó hasta el punto de partida.

El juego se reinicia desde la otra línea. Los asnos que consiguieron escapar y los propietarios que consiguieron atrapar a algún asno hacen de propietarios. El resto de los jugadores hacen de asnos.

3.Variante

En una variante del juego, descrita en el libro de Paola Maniotti "Il mondo in gioco", ambos equipos invierten sus papeles, independientemente de si un asno escapó o fue atrapado por los propietarios.

Charapé - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Camerún.
Materiales:	Piedras	pequeñas.
Dónde jugar:		Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre dos y seis.	

2.Desarrollo

El juego se inicia colocando seis piedras, aunque a veces se juega colocando sólo cuatro, en el suelo. El primer jugador coloca otra piedra en su mano y la lanza al aire; entonces, debe coger una piedra del suelo y recibir la que estaba en el aire evitando que caiga. Si lo consigue, vuelve a lanzar la piedra al aire, pero esta vez tiene que coger dos piedras del suelo y luego evitar que la piedra lanzada toque el suelo.

El proceso se repite cogiendo tres piedras la tercera vez, cuatro la cuarta y así sucesivamente. Si en algún momento de este proceso, alguien falla, cede su turno a otro jugador. Si alguien completa el proceso, se anota un punto.

3.Variante

En otra versión mucho más difícil del mismo juego, cuando alguien ha completado el proceso anterior prosigue lanzando dos piedras al aire, tomando una del suelo y recogiendo las dos piedras lanzadas antes de que caigan a tierra; después, siempre lanzando dos piedras al aire,

va recogiendo otras dos del suelo, tres, cuatro, etc. Si lo consigue, prosigue lanzando tres piedras al aire y recogiendo una, dos, tres,...

Luego lanzará cuatro, luego cinco..., hasta terminar lanzando todas al aire y reuniéndolas sin que ninguna toque el suelo. Ganará el juego el primero que lo consiga. En esta versión, cuando un jugador falla cede su turno a otro, pero cuando le vuelve a tocar reinicia su juego donde falló la vez anterior.

Cheia - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Mozambique.
Materiales: Una pelota y una botella de plástico.
Dónde jugar: Lugar exterior, se trazan dos líneas paralelas separadas unos diez metros. En el centro se coloca un montón de arena.
Número de Jugadores: Entre ocho y doce.

2.Objetivo

Conseguir más puntos que el equipo contrario.

3.Desarrollo

Junto al montón de arena se coloca una botella vacía. Los participantes se dividen en dos equipos. Un equipo se la queda, toma la pelota y sitúa a sus jugadores enfrentados, detrás de cada una de las líneas trazadas en el suelo. El otro equipo coloca a un jugador junto al montón de arena y el resto esperan su turno.

El juego comienza cuando los jugadores enfrentados del equipo que se la queda se pasan la pelota. A partir del tercer pase tratan de golpear con ella al jugador adversario mientras éste trata de introducir arena en la botella a la vez que evita la pelota. Cada vez que el jugador logra llenar la botella con arena sin haber sido tocado por la pelota lanzada por el equipo contrario, la

vacía por completo y cuenta en alto hasta cien, siempre esquivando la pelota. Si lo consigue, su equipo obtiene un punto.

El jugador intenta, entonces, repetir el proceso tantas veces como pueda.

Si el jugador que está en el centro es golpeado por la pelota pero logra agarrarla, evitando que caiga al suelo, la lanza, hacia una de las líneas, tan lejos como puede para disponer de más tiempo para llenar la botella. Si, por el contrario, la pelota le golpea y a continuación bota en el suelo, el jugador es sustituido por un compañero de equipo.

El juego prosigue hasta que todos los jugadores del equipo que trata de llenar la botella han sido eliminados. Los equipos intercambian entonces sus papeles.

4.Nota

Este juego es practicado principalmente por niñas.

Chidhange Chidhange - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Sudáfrica.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre cuatro y ocho.

2.Desarrollo

Un jugador hace de hiena, otro de madre y el resto de niños.

Los niños se sientan en el suelo formando un círculo en el centro del cual se sitúa la madre. La hiena espera a una cierta distancia.

La madre cuenta a los niños que se tiene que ir a trabajar y les advierte de que tengan cuidado

con la hiena. A continuación dice: «Chidhange chidhange» («Hiena, hiena»), a lo que los niños responden: «Amai ndiyamwe mukaka muchena». Luego simula dejarles algo de comida y se aleja.

Entonces, la hiena se aproxima al círculo e intenta engañar a los niños imitando la voz de la madre. Dice: «Chidhange chidhange», a lo que los niños responden: «Mazimbare» («Cola negra»). La hiena les ofrece comida e intenta hacerles reír. Si alguno acepta la comida voluntariamente o se ríe, es capturado por la hiena, que se lo lleva.

A continuación, regresa la madre y se repite todo el proceso. El último niño que queda es considerado el más inteligente del grupo.

Chiwewi - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nigeria.
Materiales:	Una cuerda con una bolsita lastrada con arena atada a uno de sus extremos.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre cuatro y doce.

2.Desarrollo

Un jugador se la queda y se coloca, con la cuerda, en el centro de un círculo que forma el resto de los jugadores colocados en pie.

El jugador que se la queda sujeta la cuerda por el extremo contrario al que lleva atada la bolsita y comienza a hacerla girar de forma que la bolsa esté, en todo momento, en contacto con el suelo. Los jugadores saltan la cuerda, evitando que les toque, ya que si sucediera esto quedarían eliminados. El último jugador que queda toma la cuerda en la siguiente ronda del juego.

3.Nota

En España y en algunos países de América Latina se practica un juego que recibe el nombre de «El relojito» que es exactamente igual que «Chiwewi» con la única diferencia de que, a veces, la cuerda no lleva atada ninguna bolsita. Existe una variante no competitiva de este juego en la cual el jugador al que le toca la cuerda no se elimina, sino que intercambia su puesto con el que se la quedaba.

Cho, Cho, Chuckie - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:				Benin.
Materiales:	Un	trozo	de	tela.
Dónde	jugar:		Lugar	exterior.
Número de Jugadores:	Entre seis y doce.			

2.Desarrollo

Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo. Un jugador es elegido y da vueltas alrededor del círculo con un trozo de tela en la mano, al tiempo que dice «Cho, cho, chuckie», como si estuviera llamando a unos pollitos.

Cuando quiere deja caer el trozo de tela detrás de uno de los jugadores. Este lo toma del suelo, se levanta y persigue al que tiró la tela. Si este último logra dar una vuelta al círculo y ocupar el lugar que ha quedado vacío, sin ser tocado por el que le persigue, permanece en él apoyando un solo pie, mientras que su compañero de juego repite el proceso. Los jugadores que van quedando a la pata coja pueden cambiar el pie de apoyo pero no pueden apoyar los dos pies a la vez. Si alguien lo hace y es descubierto por el elegido en ese momento, intercambia su puesto con él. El elegido sólo puede dejar el trozo de tela detrás de un jugador sentado.

Poco a poco, el número de jugadores que permanecen apoyados sobre uno de sus pies va aumentando. Cuando todos los jugadores están de pie, se grita «It's raining!» («Está

lloviendo») y todos colocan una mano sobre su cabeza y escapan del que se la queda en ese momento.

Cuando el elegido logra atrapar a alguien, se reinicia todo el juego quedándose el jugador atrapado.

Cuatro Jefes (Four Chiefs) - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nigeria.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio exterior y muy amplio. Se designan cuatro lugares como casas de los cuatro jefes.
Número de Jugadores:	Más de veinte.

2.Desarrollo

Se eligen cuatro personas como jefes, cada una de las cuales se sitúa en un lugar concreto y permanece allí durante todo el juego. Cada jefe elige a dos personas como soldados. Los soldados se colocan al inicio del juego a izquierda y derecha de su jefe. El resto de los jugadores se distribuye libremente por todo el espacio.

El juego comienza con los jefes mandando a sus soldados a capturar gente. Estos persiguen a los jugadores libres tratando de tocarlos.

Si un jugador es tocado, es acompañado por el soldado que lo capturó hasta la casa de su jefe y permanece allí hasta la finalización del juego.

El objetivo de cada jefe es tener el mayor número de prisioneros cuando todos los jugadores han sido capturados.

3.Nota

En una variante de este juego, el objetivo de los jefes y de sus soldados correspondientes es ser los primeros en capturar a un número de prisioneros determinado con anterioridad al inicio del juego.

Dayim Es-Sân - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:									Túnez.
Materiales:	Un	hueso	largo,	generalmente	de	tibia	de	oveja.	
Dónde			jugar:		Sitio			exterior.	
Número de Jugadores:	Entre cuatro y diez.								

2.Desarrollo

Un jugador tiene un hueso largo y lo lanza mientras el resto permanecen de espaldas. A continuación, todos salen a tratar de encontrar el hueso y el que lo logra es el encargado de lanzarlo en la siguiente ronda.

3.Nota

Este juego se practica en las noches de luna y según la tradición sirve para mejorar la vista de los niños.

Deweke - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Bostwana.
Materiales: Una pelota, un balde y varias latas.
Dónde jugar: Sitio exterior y libre de obstáculos. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas una determinada distancia.
Número de Jugadores: Tres.

2.Desarrollo

Dos jugadores se sitúan enfrentados. Cada uno de ellos se sitúa detrás de una de las líneas trazadas en el suelo.

Uno de estos jugadores tiene una pelota. Entre ambas líneas se colocan el balde y las latas dispersas por el suelo. También se coloca el tercer jugador. El objetivo de este jugador es lograr introducir todas las latas en el balde sin que le golpee la pelota que lanzan los otros dos compañeros de juego.

Además, tiene el problema de que sólo puede tocar las latas con los pies. Si lo consigue, el juego vuelve a comenzar sin que haya cambio de roles. Si, por el contrario, le golpea la pelota antes de que haya conseguido introducir todas las latas en el balde, intercambia su puesto con el jugador que la lanzo y el juego se reinicia.

3.Nota

Existe una versión competitiva de este juego en la cual el jugador que está en el centro se anota tantos puntos como latas ha logrado introducir en el balde antes de ser golpeado por la pelota. El objetivo de cada jugador es alcanzar un número de puntos determinado con anterioridad.

Don Don Ba Ji - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Sudán.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre ocho y catorce.

2.Desarrollo

Un jugador es elegido para ser la «cabra» y otro para ser la «hiena». El resto de los jugadores forman un corro agarrándose de las manos. La cabra ocupa, entonces, el interior de ese corro y la hiena se sitúa fuera del mismo. El jugador que hace de hiena trata de entrar dentro del círculo que forman los otros jugadores, los cuales se mueven, en uno u otro sentido, tratando de evitarlo.

Cuando la hiena logra entrar en el corro y atrapar a la cabra dos nuevos jugadores son elegidos para hacer esos papeles, reiniciándose el juego de la misma manera.

El baile del palo - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Etnia	Himba,	Namibia,	Angola.
Materiales:		Un		palo.
Dónde jugar:				Indiferente.
Número de Jugadores:	Cuatro o más.			

2.Desarrollo

Todos los jugadores forman un círculo y comienzan a cantar y a dar palmas. Un jugador tiene un palo y baila libremente en el centro del corro hasta que decide ceder el palo a otra persona. En ese instante ambos jugadores intercambian sus papeles, prolongándose el juego hasta que los niños se cansan.

3.Nota

Este juego tiene su origen en la imitación que hacen los niños de una ceremonia festiva de los adultos.

El león en la guarida (Lion in the Den) - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nigeria.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Lugar amplio. En el suelo se traza un círculo de unos dos metros de diámetro.
Número de Jugadores:	Entre cinco y veinte.

2.Desarrollo

Un jugador se la queda, hace de león y se sienta en el interior del círculo trazado en el suelo que simula ser su guarida. El resto de los jugadores se coloca en el exterior del mencionado círculo.

Cuando el que se la queda quiere, abandona su guarida y trata de tocar a alguno de sus compañeros. El jugador tocado se sienta en el interior del círculo junto al que hace de león y, a partir de ese momento, le ayuda a atrapar a los demás.

Las normas básicas del juego son dos:

- la primera es que siempre el primer jugador en abandonar la guarida debe ser el que se la quedaba al inicio del juego.
 - la segunda es que en cada ronda sólo se puede atrapar a una persona, con independencia de que lo haga el león inicial o cualquiera de sus ayudantes; de esta forma, cuando alguien atrapa a un jugador libre, el juego se detiene y todos los leones vuelven a su guarida.
-

El león en la guarida (Lion in the Den) - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nigeria.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Lugar amplio. En el suelo se traza un círculo de unos dos metros de diámetro.
Número de Jugadores:	Entre cinco y veinte.

2.Desarrollo

Un jugador se la queda, hace de león y se sienta en el interior del círculo trazado en el suelo que simula ser su guarida. El resto de los jugadores se coloca en el exterior del mencionado círculo.

Cuando el que se la queda quiere, abandona su guarida y trata de tocar a alguno de sus compañeros. El jugador tocado se sienta en el interior del círculo junto al que hace de león y, a partir de ese momento, le ayuda a atrapar a los demás.

Las normas básicas del juego son dos:

- la primera es que siempre el primer jugador en abandonar la guarida debe ser el que se la quedaba al inicio del juego.
 - la segunda es que en cada ronda sólo se puede atrapar a una persona, con independencia de que lo haga el león inicial o cualquiera de sus ayudantes; de esta forma, cuando alguien atrapa a un jugador libre, el juego se detiene y todos los leones vuelven a su guarida.
-

El león y el antílope - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Sudán.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio exterior, amplio, con numerosos lugares donde poder esconderse.
Número de Jugadores:	Más de cinco.

2.Desarrollo

Un jugador hace de león y se esconde. El resto de los jugadores hacen de antílopes y se dispersan por el terreno sin saber dónde está escondido el que hace de león. En un determinado momento, el león sale de su escondite y persigue al antílope que tiene más cerca. Cuando lo atrapa el juego se reinicia, pero ahora ambos son leones y se esconden.

El juego finaliza cuando todos los jugadores son cazados. Cuando el juego vuelve a empezar hace de león el último en haber sido atrapado.

3.Nota

Encontramos en Serbia y Montenegro un juego similar llamado «dragi vuchic» («querido lobo»), también conocido en otros lugares con diferentes nombres. La única diferencia con el juego descrito es que, cuando el que hace de león inicialmente atrapa a otro jugador, ambos jugadores intercambian sus papeles, reiniciándose el juego. Sólo hay, por tanto, una persona que hace de león cada vez.

El mordisco de la serpiente - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Egipto.
Materiales:	Ninguno.

Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: Más de cinco.		

2.Desarrollo

Todos los jugadores forman un círculo alrededor de un jugador elegido al azar. Éste se mueve saltando a la pata coja mientras el resto tratan de agarrarle el pie libre. El que lo consigue cambia su puesto con él y el juego comienza de nuevo.

El-Mèdfèn - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Etnia	ghrib,	Túnez.
Materiales:			Ninguno.
Dónde jugar:	Lugar exterior	con gran cantidad	de arena.
Número de Jugadores: Entre tres y seis.			

Los Ghrib son una etnia seminómada que habita en el Sáhara tunecino.

2.Objetivo

El objetivo del juego es que tanto el «enterrado» como los otros jugadores puedan mostrar su fuerza, su agilidad y su habilidad para reaccionar rápidamente, así como su resistencia al malestar y al dolor.

3.Desarrollo

Se elige un jugador que es enterrado por sus compañeros en una duna hasta la altura de las rodillas. El resto de los jugadores dan vueltas a su alrededor y tratan de golpearlo, mientras

que él se defiende agitando sus brazos rápidamente. Cuando el «enterrado» se cansa o quiere cambiar de papel indica a otro de los participantes que ocupe su lugar.

Enu - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Nigeria.
Materiales:		Ninguno.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Dos.	

2.Desarrollo

Dos jugadores se sitúan frente a frente con el objetivo de tocar con su mano cualquiera de los tobillos del jugador contrario. Gana el que lo consigue.

3.Nota

Este tipo de lucha es frecuente entre varias etnias de Nigeria. Generalmente, en el poblado se forma un círculo donde no deja de sonar la música. El ganador permanece en el interior del círculo y el perdedor lo abandona, entrando inmediatamente una nueva persona que lo reta.

Foutbol Nient Kamp - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1



1.Introducción

Origen: Senegal.
Materiales: Un balón pequeño y ocho palos.
Número de Jugadores: a partir de cuatro.
Dónde jugar: Un cuadrado de unos diez metros de lado, liso.

2.Desarrollo

Sobre un terreno liso y algo arenoso se clavan los ocho palos formando cuatro porterías, de aproximadamente un metro de largo, dispuestas como se representa en la ilustración.

Cada jugador defiende una portería y trata de marcar gol en cualquiera de las otras tres. Para ello el balón se puede jugar con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos y brazos.

No hay límites definidos, por tanto, no existen los fuera y el balón está en todo momento en juego, excepto cuando alguien recibe una falta o cuando alguno marca un gol.

En el primer caso, el jugador que recibió la falta es el encargado de reiniciar el juego y, en el segundo caso, esta labor le corresponde a la persona que marcó el gol. Cuando un jugador recibe tres goles, abandona el juego y deja a otra persona su puesto.

3.Nota

Si hay varias personas esperando para jugar, el cambio de un jugador por otro se realiza cada vez que alguien marca un gol.

Si no hay más que cuatro jugadores, existe una variante del juego en el cual cada jugador trata de anotar un gol en cada una de las otras tres porterías, ganando el que lo consigue.

Gadha - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

1.Introducción

Origen:			Sudáfrica.
Materiales:	Una	cuerda	larga.
Dónde		jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Tres.		

2.Desarrollo

Los jugadores deciden el turno de participación en el juego. Así, el que actúa en primer lugar salta, mientras sus dos compañeros sujetan la cuerda por sus extremos y la hacen girar.

Desde el instante en que comienza a saltar, sus compañeros cuentan en lengua Tswana: «Poshi, piri, tatu, china, ¡pasi!» («Uno, dos, tres, cuatro, ¡abajo!»). Al llegar al quinto salto el saltador se coloca en cuclillas y continúa saltando en esta posición hasta llegar a «gadha» («veinte»).

Si lo consigue, se anota un punto. Si, durante este proceso, la cuerda se le traba, no consigue ningún punto. En cualquiera de los dos casos cede su turno al siguiente jugador. La secuencia se repite hasta que alguien alcanza una puntuación determinada previamente.

Gadidé - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:			Benin.
Materiales:			Ninguno.
Dónde	jugar: Indiferente. Se traza en el suelo un círculo de unos 2 m. de diámetro.		
Número de Jugadores:	Entre ocho y treinta. Un número par.		

2.Objetivo

Tener más prisioneros que el equipo contrario cuando el juego finaliza.

3.Desarrollo

Los participantes se reparten en dos equipos que se colocan enfrentados. Uno de los jugadores entra en el círculo trazado en el suelo, y a continuación, un jugador del equipo contrario hace lo mismo.

Los dos jugadores se enfrentan con el objetivo de sacar al contrario del círculo. Están permitidos los agarres y empujones, pero no los golpes o patadas. El jugador que consigue su objetivo se lleva al contrario como prisionero. A continuación, dos nuevos jugadores entran en el círculo y se repite el proceso hasta que todos han luchado.

Gariir - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Somalia.
Materiales: Doce piedras, una de ellas fácilmente distinguible de las otras.
Dónde jugar: Lugar exterior. Se hace un pequeño hoyo en el suelo.
Número de Jugadores: Entre dos y seis.

2.Objetivo

Completar todo el proceso antes que los demás jugadores.

3.Desarrollo

Los jugadores deciden el turno de juego y se sientan en el suelo formando un círculo alrededor de un pequeño agujero excavado en el suelo, en el cual han colocado doce piedras. La persona que inicia el juego toma del hoyo la piedra que es distinta de las otras, por estar pintada por ejemplo, y la lanza al aire con una mano. Antes de que caiga toma del hoyo una de las piedras y recoge la piedra lanzada evitando que caiga al suelo.

Si la piedra lanzada cae al suelo, cede su turno al siguiente jugador. Si recoge la piedra pero ha tomado en su mano más de una piedra del hoyo, tiene la oportunidad de volver a lanzar la piedra, dejar en el agujero las piedras sobrantes hasta quedarse sólo con una y recoger la piedra lanzada, siempre utilizando únicamente una mano. Si lo consigue continúa con el segundo nivel; en caso contrario, cede su turno al siguiente jugador.

En el segundo nivel, las piedras son tomadas de dos en dos, en el tercer nivel de tres en tres, en el cuarto de cuatro en cuatro, etc.

Si durante todo este proceso un jugador falla, cede el turno al siguiente jugador. Cuando todos han jugado corresponde actuar nuevamente al jugador que inició el juego, que lo hace empezando todas las acciones correspondientes al nivel en el que cometió el fallo.

4. Nota

Este juego es similar a otro practicado en Zimbabwe denominado «lguni», donde, en lugar de sacar las piedras del hoyo, hay que ir las introduciendo en él.

Gele - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:						Mali.
Materiales:	Un	palito	o	una	pelota	pequeña.
Dónde			jugar:			Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre ocho y treinta.					

2. Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos. Una persona neutral al juego esconde el palito o la pelota y grita para que todos vayan a buscarla. El objetivo de ambos equipos es llevar la pelota

al jugador que la escondió para lo cual pueden pasársela, quitársela al jugador del equipo contrario que la lleva empleando cualquier método, o llevarla disimuladamente, evitando que nadie se dé cuenta de que un determinado jugador la tiene. El equipo en conseguirlo se anota un punto. Cuando el juego finaliza, gana el equipo que más puntos tenga.

3. Nota

Este juego suele finalizar cuando los jugadores se cansan de jugar, sin que haya una puntuación límite. Curiosamente, aunque el juego es competitivo, lo normal es que los jugadores no lleven la cuenta de los puntos.

Un juego muy similar a éste lo encontramos en Marruecos con el nombre de «Far ágshod». Este juego se inicia con todos los jugadores de cara a una pared. El jugador neutral, también de cara a la pared, lanza el palo hacia atrás. Los dos equipos buscan, entonces, el palo con la intención de golpear con él una lata situada en una posición alejada. Por regla general, el jugador que lo consigue pasa a ser el jugador neutral en la siguiente ronda del juego y el jugador neutral pasa a formar parte del equipo que consiguió su objetivo.

Hada - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Marruecos.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Cinco o más.

2. Desarrollo

Un jugador se la queda y persigue al resto, tratando de tocar a alguno. Todo jugador tocado se transforma en estatua.

Las estatuas no se pueden mover, pero sí tocar a un jugador libre convirtiéndolo, a su vez, en una nueva estatua. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido tocados. El último jugador en ser transformado en estatua pasa a quedársela y el juego se reinicia.

3.Nota

Curiosa variante del juego de la tula o tiente, donde las estatuas no sólo no pueden ser rescatadas sino que pasan a ayudar al que se la queda.

Haga Gaba - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Sierra Leona.
Materiales: Tabla de madera con tres agujeros de distinto tamaño y un saquito relleno de arena o de semillas.
Dónde jugar: Sitio exterior, con un árbol o una piedra grande. Se apoya la tabla sobre la piedra o el árbol, formando un ángulo de 45°. A unos pasos de la tabla se traza una línea en el suelo.
Número de Jugadores: Entre dos y seis.

2.Objetivo

Tener más puntos que el resto de los jugadores después de un número de rondas determinado con anterioridad.

3.Desarrollo

Los jugadores deciden los turnos de lanzamiento. Al que le corresponde iniciar el juego se coloca detrás de la línea trazada en el suelo, toma el saquito relleno y lo lanza contra la tabla, procurando que pase por alguno de sus agujeros. Si lo consigue obtiene un número de puntos previamente acordado y que es inversamente proporcional al diámetro del agujero. Si no lo consigue, no obtiene ningún punto.

A continuación, corresponde lanzar al siguiente jugador que repite el proceso.

Hanege - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Etnia	Nubia,	Sudán,	Egipto.
Materiales:				Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio exterior. Se traza un círculo en el suelo de unos dos metros de diámetro.			
Número de Jugadores:	Entre ocho y veinticuatro.			

2.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos; uno será el atacante y el otro el defensor.

El equipo atacante designa a uno de sus componentes como «el novio». Su objetivo es conseguir que el novio llegue hasta el círculo dibujado en el suelo. El equipo defensor tratará de impedirlo.

Todos los jugadores se mueven a la pata coja, agarrando con una mano el pie que no toca el suelo. Si un jugador toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo excepto el pie de apoyo, queda eliminado. Está permitido empujar con el cuerpo o la mano libre a los jugadores del equipo contrario.

Si el equipo atacante logra su objetivo, el juego se reinicia sin cambio de roles. Si, por el contrario, el equipo defensor lo impide, ambos equipos intercambian sus papeles antes de que el juego se reinicie de nuevo.

Hwai, Hwai - Reglamentos de Juegos Infantiles

1.Introducción

Origen:	Sudáfrica.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio amplio y libre de obstáculos. Se delimita un gran rectángulo dividido en dos partes.
Número de Jugadores:	Entre nueve y treinta.

2.Desarrollo

Un tercio de los jugadores hacen el papel de «mapene» («lobos»), los otros dos tercios hacen de «hwai» («ovejas»). Las «hwai» ocupan una de las partes en las que se ha dividido el rectángulo de juego y los «mapene» se sitúan en la otra parte. El juego se inicia con el siguiente diálogo:

Mapene: «Hwai, hwai uyai»	Lobos: «Ovejitas, podéis venir»
Hwai: «Tinoty»	Ovejas: «Tenemos miedo»
Mapene: «Munotyeyi»	Lobos: «¿De qué?»
Hwai: «Mapene»	Ovejas: «De los lobos»
Mapene: «Mapene akaenda Wedza»	Lobos: «Los lobos han emigrado a Wedza»

A partir de ese momento los que hacen de oveja deciden cruzar el espacio de los lobos, tratando de alcanzar la línea de fondo. Todo aquel que es tocado por algún lobo se transforma en lobo. El proceso se repite, haciendo de ovejas sólo aquellas personas que han conseguido cruzar el espacio de los lobos, el resto hace de lobos.

El juego finaliza cuando todos han sido transformados en lobos.

1.Introducción

Origen:	Argelia.
Materiales:	Dos palos, uno de unos 70 cm de longitud y el otro de unos 25 cm.
Dónde jugar:	Lugar exterior, amplio y libre de obstáculos.
Número de Jugadores:	Entre ocho y dieciséis.

2.Objetivo

Tratar de atrapar en el aire el palo lanzado, evitando que toque el suelo para conseguir puntos.

3.Desarrollo

Los participantes se dividen en dos equipos, los cuales se disponen uno frente al otro, separados unos diez pasos. Un equipo ataca y el otro defiende.

Un jugador del equipo que ataca lanza al aire el palo corto y lo golpea con el largo tratando de mandarlo tan lejos como pueda. Los jugadores del equipo que defiende tratan de atrapar en el aire el palo lanzado, evitando que toque el suelo. Si lo consiguen se anotan puntos en función de cómo ha sido atrapado:

- Si ha sido agarrado con las dos manos obtienen 100 puntos.
- Si ha sido agarrado con una mano anotan 500 puntos.
- Si ha sido agarrado con dos dedos obtienen 1.000 puntos.

Si, por el contrario, el palo toca suelo, se mide la distancia desde donde cayó hasta el punto desde donde fue golpeado. Se mide con el palo largo, teniendo en cuenta que cada medida del palo equivale a 100 puntos, los cuales se anotan en el marcador del equipo atacante.

Después de cada golpeo, los equipos intercambian sus papeles, finalizando esta fase cuando todos los jugadores de ambos equipos han bateado. Lógicamente, cada vez batea uno distinto.

La segunda fase del juego se desarrolla de la misma manera salvo que, en vez de lanzar al aire el palo corto, éste es depositado sobre una piedra, de forma que sobresale un extremo. Así, se golpea suavemente el extremo saliente con el palo largo para que el palito se eleve y pueda ser golpeado en el aire.

En ambas fases, el jugador que batea tiene tres intentos, si falla ninguno de los equipos obtiene puntuación alguna.

Finalizada la segunda fase del juego, el equipo que menos puntos ha obtenido debe cumplir una penitencia, por ejemplo, llevar a caballo a los jugadores del equipo contrario.

eu de Mouchoir - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Costa	de	Marfil.
Materiales:	Un	trozo	de tela.
Dónde	jugar:		Indiferente.
Número de Jugadores: Más de cinco.			

2.Desarrollo

Los jugadores forman un círculo, uno tras otro. Uno de ellos coloca un trozo de tela sobre uno de sus hombros.

Mientras suena una música, los jugadores avanzan a pasos muy cortos, moviendo su cuerpo al ritmo de la música. Todos llevan sus brazos extendidos hacia los lados y hacia arriba.

El jugador que está detrás del que tiene la tela sobre uno de sus hombros la coge, se la coloca sobre uno de sus hombros y extiende nuevamente sus brazos. El jugador que está detrás de él repite el proceso y así sucesivamente. De esta forma la tela va pasando de unos a otros.

Cuando la música se detiene pueden pasar dos cosas:

- **Primero:** que un jugador tenga la tela en una de sus manos. En este caso el jugador sale del círculo y se incorpora a los que cantan, dan palmas y tocan diferentes instrumentos de percusión.
- **Segundo:** que un jugador tenga la tela sobre uno de sus hombros y tenga sus brazos extendidos. En este caso es el jugador que está detrás de él el que tiene que salir del círculo.

El juego finaliza cuando sólo queda un jugador en el círculo.

Jlal - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Marruecos.
Materiales: Entre cinco y siete latas de distinto tamaño y una pelota.
Dónde jugar: Con una pared. A unos cinco metros de la misma se traza una línea en el suelo paralela a la pared.
Número de Jugadores: Entre seis y diez.

2.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos. Un equipo defiende y forma una torre con las latas, colocándolas una sobre otra, aproximadamente a un metro de la pared. Todos los jugadores se sitúan detrás de la línea trazada en el suelo.

Los jugadores del equipo que ataca lanzan, uno tras otro, la pelota tratando de derribar la torre de latas. Si ninguno lo consigue, ambos equipos intercambian sus papeles, reiniciándose el juego. Si, por el contrario, alguno de los jugadores logra derribar alguna de las latas el juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Los jugadores del equipo defensor tratan de dar con la pelota a alguno de los jugadores del equipo atacante; para ello, pueden correr con la pelota o pasársela unos a otros. Todo jugador atacante que sea tocado por la pelota va a una zona muerta y espera la finalización de esta fase del juego.
 - Los jugadores del equipo atacante tratan de volver a construir la torre; esto lo pueden hacer en una o en varias tentativas. Si lo logran, salvan a todos sus compañeros y el juego se reinicia de la misma forma; en caso de que todos hayan sido enviados a la zona muerta, el juego se reinicia con ambos grupos intercambiando sus papeles.
-

3. Nota

Este juego parece una adaptación de otro, «seba tizra» (Líbano), a las características del entorno de juego. Sin embargo, según me comentaron los propios jugadores, ellos siempre lo han jugado así, salvo cuando no disponen de pelota que utilizan una babucha.

4. Variante

En Rumania se practica un juego llamado «Castunelul» («El castillo»). Se juega como «Jlal» con una salvedad, el equipo que derriba la torre es el encargado de impedir que el otro la reconstruya. Si lo consigue se anota un punto; en caso contrario, el punto se lo anota el otro equipo. En ambos casos se intercambian los papeles.

El objetivo de los dos equipos sería alcanzar un número de puntos determinado con anterioridad al inicio del juego.

Jogo de Chamar - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Cabo	Verde.
Materiales:	Un palo de aproximadamente 1 m. de longitud.	
Dónde jugar:	Preferentemente lugar exterior. Se traza en el suelo un círculo de 1 m. de diámetro.	
Número de Jugadores:	Entre cuatro y doce.	

2. Desarrollo

Los participantes forman un corro, uniendo sus manos, alrededor del círculo trazado en el suelo. A una señal, todos intentan que un compañero pise en el interior del círculo.

La persona que lo hace debe abandonar el juego. Si dos personas sueltan sus manos, ambas deben abandonar el juego también.

El proceso se repite hasta que únicamente quedan dos personas. En ese momento se clava en el suelo un palo de aproximadamente 1 m. de longitud y los dos jugadores se toman de ambas manos dejando el palo entre ellos. A una señal cada uno intenta que su oponente toque el palo. El que consigue su objetivo gana el juego.

Juego de la corbata - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Zimbabwe.
Materiales:	Una	corbata.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Dos.	

2.Desarrollo

Se coloca una corbata en el suelo, la cual a menudo es sustituida por una tira de tela resistente. Dos jugadores se arrodillan y colocan el dorso de sus manos en su cintura. Mientras suena una música de tambores se mueven y agitan sus brazos como si fueran gallinas, sin separar nunca las manos de su cintura. Cuando la música cesa, ambos tratan de hacerse con la corbata agarrándola con los dientes por un extremo y tirando hacia ellos.

3.Nota

Normalmente el que lo consigue permanece en el juego y otro jugador sustituye al que no logró su objetivo.

Kameshi ne Mpuku - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Etnia	Luba,	Congo.
Materiales:			Ninguno.
Dónde		jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: Entre dieciocho y cuarenta.			

2.Desarrollo

Todos los jugadores se colocan formando varias hileras, de pie y con los brazos extendidos, de forma que las manos de uno toquen las manos de los jugadores que tiene a sus lados y que representan un bosque de árboles. Un jugador hace de león y persigue a otro jugador que hace de antílope.

El antílope corre entre los árboles perseguido por el león.

Si un jugador, designado previamente entre los que hace de árbol, grita «¡Viento!» todos los árboles giran 90° y vuelven a extender sus brazos, dificultando así la labor del león.

Cuando el león consigue atrapar al antílope, éste hace de león y el león anterior tiene que escoger a un compañero para que haga de antílope.

Katsuro Mugomba - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Zimbabwe.
Materiales:		Ninguno.
Dónde		jugar: Indiferente.
Número de Jugadores: Cuatro o más.		

2.Desarrollo

Los participantes se colocan en cuclillas y van realizando diferentes gestos según indica la siguiente canción:

Canción	Traducción
«Katsuro Mukomba, karere, karere Katsuro Mukomba, karere, karere»	«Pequeña liebre en el agujero estás durmiendo, estás durmiendo»

Todos en cuclillas hacen el gesto de dormir.

«Ndive here unorwara kana tomuka.» «¿Eres tú la que se embruja cuando todos nos queremos levantar?»

Todos se quedan quietos.

«Toti tomuka, tomuka, tomuka.» «Levantémonos, levantémonos todos»

Todos saltan arriba y abajo hasta el final de la canción.

3.Nota

El nombre del juego se traduce por «liebre pequeña en el agujero».

Kbaiba - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Campamentos	de	refugiados	saharauis,	Argelia.
Materiales:			Una		pelota.
Dónde jugar:	Sitio exterior.	Se	designa	un espacio	como meta.
Número de Jugadores:	Cuatro o más, siempre un número par.				

2.Desarrollo

Los jugadores se distribuyen por parejas. Dentro de cada pareja, uno hará de jinete y el otro de caballo. Los jinetes, montados en sus cabellos, se pasan una pelota, a veces libremente, a veces en un orden determinado. Cuando la pelota cae al suelo, los jinetes saltan de sus caballos y corren hasta el espacio designado como meta.

Los que hacían de caballos cogen la pelota y les persiguen tratando de golpear con ella a alguno antes de que todos alcancen la meta. Para ello pueden correr con la pelota o pasársela de unos a otros.

Si consiguen golpear con la pelota a alguno de los jinetes antes de que llegue a la meta, ambos grupos intercambian sus papeles. En caso contrario, el juego se reinicia de la misma manera.

3.Nota Este juego también se conoce en el Sáhara Occidental y en el sur de Marruecos.

Khaldi Lekhyaar - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Mauritania.
Materiales: Palos o piedras y una pelota.
Dónde jugar: Lugar exterior. Se traza en el suelo una circunferencia de unos siete metros de diámetro.
Número de Jugadores: Entre cinco y doce.

2.Desarrollo

Se clavan tres palos, o se colocan tres piedras, en el interior de la circunferencia trazada en el suelo. Un jugador se la queda y se sitúa en el interior del círculo. El resto de los participantes se distribuyen libremente por el exterior del mismo.

Los que están fuera tienen una pelota que lanzan tratando de que golpee alguno de los palos clavados en el suelo. El que se la queda trata de evitarlo desviando la trayectoria de la pelota con cualquier parte de su cuerpo.

Cuando un jugador derriba alguno de los palos, intercambia su puesto con el que se la quedaba, reiniciándose el juego.

Kholo Eveawo - Reglamentos de Juegos Infantiles

1.Introducción

Origen:	Togo.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: Un número impar entre nueve y treinta y uno.	

2.Desarrollo

Los participantes forman dos filas paralelas, separadas dos metros aproximadamente. Cada jugador forma pareja con el compañero de la otra fila que tiene al lado. Un jugador es elegido para colocarse un par de metros por delante de las dos filas y de espaldas a ellas.

Cuando el elegido grita «¡Mele kholo dim!» («¡Estoy buscando un amigo!»), dando, al mismo tiempo, una palmada, la última persona de cada fila corre por el exterior de la misma hasta donde está el que gritó, pasa por delante de él y regresa a su posición por el espacio comprendido entre las dos filas.

El que esta adelante de las dos filas, una vez que han pasado por delante de él, los persigue tratando de tocar a uno de los dos antes de que vuelvan al final de su fila. Si lo consigue, el jugador tocado pasa a estar delante de las dos filas; en caso contrario, sigue el que estaba antes. En ambos casos, la primera pareja de la doble fila pasa al final y el proceso se repite una y otra vez.

3.Nota

Este juego, cuyo nombre significa «los dos amigos» también es conocido y practicado en Ghana

Kiboko Mjinga - Reglamentos de Juegos Infantiles

1.Introducción

Origen:	Tanzania.
Materiales:	Veinte piedras pequeñas que pueden ser sustituidas por semillas o frutos secos.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre dos y ocho.

2.Desarrollo

Cada participante inicia el juego con veinte piedras. Un jugador se la queda y se coloca de espaldas al resto de los participantes. Éstos se colocan formando una hilera, uno al lado del otro, y cada uno de ellos esconde en una de sus manos un número de piedritas que puede ir de cero a cuatro y extiende dicha manos con el puño cerrado.

El que se la queda se gira y se detiene delante del primero de sus compañeros de juego, golpea suavemente su mano e intenta adivinar cuantas piedras ha escondido dentro de ella. Si acierta todas las piedras escondidas, pasan a ser de su propiedad. Si su compañero no tuviera ninguna piedra escondida y él lo acierta, recibe dos piedras.

Si falla, debe entregar a su compañero una piedra, salvo que diga «cero» y hubiera alguna piedra en la mano. En este último caso debe entregarle dos piedras.

El que se la queda repite el proceso con el resto de las personas que forman la hilera. Al finalizar, otro jugador se la queda y repite todo el procedimiento.

El juego finaliza cuando un jugador se queda sin piedras, aunque a veces este jugador es eliminado y el juego prosigue hasta que una persona se hace con todas las piedras de los demás.

3.Nota

El nombre del juego, «kiboko mjinga», significa «hipopótamo tonto» y es el nombre que recibe el jugador que pierde.



1.Introducción



Origen: Costa de Marfil.
Materiales: Ninguno.
Dónde jugar: Lugar liso y libre de obstáculos. Se trazan cuatro líneas paralelas O dos cuadrados, según la ilustración.

2.Desarrollo

Se forman dos equipos, cada uno de los cuales se sitúa en su campo. Uno de los equipos recibe el nombre de Koffi y el otro el de Konan. En la zona neutra se coloca un niño, el cual grita «¡Koffi!» o «¡Konan!». Los jugadores del equipo nombrado corren hasta su refugio, perseguidos por los jugadores del otro equipo.

Todo jugador tocado antes de alcanzar su refugio se elimina. El juego prosigue de la misma forma hasta que un equipo se queda sin jugadores.

3.Variante

En una variante no competitiva de este juego, los jugadores tocados pasan a formar parte del otro equipo. El juego finaliza cuando todos los jugadores pertenecen al mismo equipo.

Además, en Italia y Grecia existe una variante sin eliminados del juego donde los jugadores capturados deben transportar a sus raptos «a caballito» hasta el punto de partida antes de reiniciar el juego. En Italia se conoce con diferentes nombres, uno de ellos es «Rossi e verdi» («Rojos y verdes»). En Grecia se llama «Ostrakindra».

1.Introducción

Origen:	Etiopía.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Lugar exterior, con numerosos lugares para esconderse.
Número de Jugadores:	Entre cuatro y ocho.

2.Desarrollo

Se designa un espacio como base al que se le da el nombre de mariam. Mariam puede ser un lugar elevado, un montón de ropa, un árbol o incluso otro niño que no participe activamente en el juego.

Un jugador se elige como kukulu, y espera en mariam a que el resto de los participantes se escondan. Mientras se esconden es frecuente escuchar «alnegam» («todavía no ha amanecido») para decir que aún se están escondiendo o «nega» («luz de día») para decir que ya están todos escondidos. En ese momento, el kukulu sale a buscar al resto tratando de tocar a alguno.

Un jugador está a salvo si consigue tocar la base sin ser tocado por el kukulu. En este caso espera la finalización del juego.

Cuando el kukulu consigue tocar a algún jugador, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego se reinicia.

3.Nota

Ésta parece ser una combinación de dos juegos universalmente conocidos, el escondite y la tiente o tula.

Cuando hay un número de jugadores superior a los ocho, existe otra versión de «Kukulu» en la cual se eligen dos personas.

1.Introducción

Origen: Argelia.
Materiales: Sirve cualquier cosa que pueda ser lanzada a una cierta distancia: un palo, el tapón de una botella, una pelota, etc.
Dónde jugar: Espacio amplio, con muchos sitios donde poder esconderse.
Número de Jugadores: Entre seis y doce.

2.Objetivo

Esconderse con un objeto y que los demás traten de encontrarlos.

3.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos. Para iniciar el juego, una persona cualquiera se coloca de espaldas al resto y lanza el objeto. El jugador que se hace con él se esconde con el objeto mientras los demás cierran los ojos y esperan.

Cuando se ha escondido grita: «kut» y todos salen en su busca. La persona que lo encuentra le pide el objeto y su equipo decide qué jugador de su grupo se esconde con el objeto la siguiente vez.

4.Nota

Este juego tiene dos elementos dignos de mención: por un lado, que sólo se esconde una persona, y por otro, que el premio de haber encontrado a la persona escondida no recae en la persona que lo encontró, sino en su equipo, que es el que decide quién se esconde la siguiente vez.

Juegos de América

A la tabla de maní picao - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Cuba.
Materiales: Una piedra pequeña y dos tablas o palos.
Dónde jugar: Indiferente. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas una cierta distancia.
Número de Jugadores: Entre seis y catorce.

2.Objetivo

Que la tabla de cada equipo supere la línea del equipo contrario.

3.Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos que se colocan enfrentados detrás de cada una de las líneas trazadas en el suelo. Cada equipo coloca una tabla o palo sobre su línea.

Uno de los equipos tiene una piedra pequeña. Sus jugadores se sitúan uno junto al otro y, con las manos en la espalda, simulan pasarse la piedra unos a otros. Cuando lo deciden, uno de sus jugadores grita: «¡A la tabla de maní picao!» y todos los del equipo que escondió la piedra muestran uno de sus puños al tiempo que dicen: «¡Cao!».

Entonces, un jugador del equipo contrario se aproxima hasta ellos y trata de identificar al jugador que tiene la piedra escondida en su mano. Si lo consigue, se queda con la piedra y además salta, a pies juntos y sin tomar carrerilla, desde detrás de la tabla de su equipo, de forma que la coloca paralela a la línea trazada en el suelo, donde aterrice su pie más retrasado. Si al caer, toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus pies, el salto se

considera nulo y no puede avanzar la tabla de su equipo. Si no consigue acertar quién tiene la piedra, es el jugador que la tiene el encargado de saltar y colocar la tabla de su equipo en el lugar donde aterrice su pie más retrasado. Además, la piedra continúa perteneciendo al mismo equipo.

Cada vez que le corresponda saltar a un jugador, lo hará desde detrás de su tabla. De esta forma las tablas van avanzando progresivamente hacia la línea opuesta.

4. Variantes

En Cuba se practica también una variante de este juego en la que cada vez esconde la piedra un equipo, con independencia de que el jugador del equipo contrario descubra o no al poseedor de la piedra. Sin embargo, sólo se salta si la persona que adivina qué jugador del otro equipo tiene la piedra. El juego, lógicamente, dura más.

Ajutatut - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Nativos Inuit,	Canadá y	Alaska	(Estados Unidos).
Materiales:	Una			pelota.
Dónde	jugar:			Indiferente.
Número de Jugadores:	Ocho o más.			

2. Desarrollo

Los jugadores forman un círculo, de pie o de rodillas, y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que la pelota vaya pasando de un jugador al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo.

Lógicamente, no está permitido agarrar la pelota en ningún momento. A veces los jugadores cuentan el número de vueltas que la pelota da antes de caer al suelo.

3.Nota

A veces el mismo juego se realiza disponiéndose los jugadores en fila, uno junto a otro, de forma que se intenta que la pelota llegue al final de la fila.

Otras veces se intenta que vaya de adelante a atrás y viceversa cuantas veces se pueda antes de que la pelota caiga al suelo. Entre los aborígenes de las islas del Estrecho de Torres, en Australia se practica un juego similar denominado «Kai wed» en el que se canta una canción mientras se pasa de un jugador a otro el fruto seco de un árbol denominado kai.

Alerta - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Brasil.
Materiales:		Ninguno.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: Más de cuatro.		

2.Desarrollo

Se elige un jugador. El resto se colocan tocándole la espalda con una de sus manos.

Cuando el elegido empieza a contar en alto, todos salen corriendo. Al llegar a diez, todos deben detenerse. El elegido da entonces tres pasos hacia la persona que tiene más cerca. Una vez dados los tres pasos intenta tocarla; si lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego vuelve a comenzar. En caso contrario se reinicia el proceso sin cambiar los roles.

3. Nota

Está permitido que el elegido coja carrerilla para dar los tres pasos.

All in together girls - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Barbados.
Materiales:	Una cuerda larga.
Dónde jugar:	Indiferente. En caso de ser interior, con el techo alto.
Número de Jugadores:	Un número par mayor de cuatro.

2. Desarrollo

Dos jugadores sujetan la cuerda por los extremos y la hacen girar. El resto de los participantes se agrupan por parejas tomados de la mano y se disponen en fila una pareja tras otra.

Las personas que giran la cuerda cantan:

«All in together, girls «Todas juntas, chicas
This is fine weather, girls Hace buen tiempo, chicas.
When it comes to your birthday Cuando llegue tu cumpleaños,
Please, jump out.» Por favor, sal saltando.»

Al finalizar la canción comienzan a nombrar los meses del año, mientras la cuerda sigue girando. Cuando se nombra el mes en el que ha nacido una de las personas que está saltando, suelta la mano de su compañero y sale por el lado contrario al que ha entrado. Lo mismo hace su pareja cuando se nombra el mes de su cumpleaños. Si cualquiera de los dos falla, ambos pasan a hacer girar la cuerda; en caso contrario, no hay cambio de roles. En cualquiera de los casos, se repite el proceso entrando a saltar una nueva pareja.

3.Nota

Un interesante juego de comba, donde los saltos requieren una coordinación con la pareja.

Altinho - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Brasil.
Materiales:	Una pelota y dos palos largos.
Dónde jugar:	Sitio exterior. Se construye un arco clavando en el suelo dos palos separados aproximadamente un metro.
Número de Jugadores:	Entre cinco y doce.

2.Desarrollo

Los jugadores forman un círculo alrededor del arco y tratan de mantener la pelota en el aire, golpeándola con cualquier parte de su cuerpo excepto manos y brazos. Después de que tres o cuatro jugadores diferentes hayan tocado la pelota, sin que ésta haya tocado el suelo, cualquiera puede tirar al arco intentando que la pelota pase entre los dos palos.

3.Variantes

Este juego es muy popular en Brasil, sobre todo en las playas. Existe una variante competitiva de este juego en la cual la persona que tira al arco y marca gol obtiene una vida. Si, por el contrario, el que tira falla, pierde una vida.

Cuando un jugador no tiene vidas queda eliminado. Gana el último jugador que queda en el juego.

Annie, Annie over - Reglamentos de Juegos Infantiles

1.Introducción

Origen:	Estados Unidos.
Materiales:	Una pelota.
Dónde jugar:	Con una pared larga o una casa de poca altura a la cual se pueda rodear.
Número de Jugadores:	Entre ocho y doce.

2.Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos cada uno de los cuales se coloca a un lado de la pared. Uno de los equipos tiene una pelota que lanza, por encima del muro. El jugador del otro equipo que se hace con la pelota trata de golpear con ella a cualquier jugador del equipo contrario antes de que éstos consigan dar una vuelta completa a la pared.

Todo jugador al que le golpea la pelota es eliminado. A continuación, el equipo que recibió la pelota reinicia el juego lanzándola por encima del muro.

Gana el equipo que antes elimina a todos los jugadores del equipo contrario.

3.Nota

Este juego fue muy popular en las escuelas de Estados Unidos a mediados del siglo XIX y principios del XX. Hoy en día todavía se practica, aunque su popularidad ha disminuido debido a la dificultad a la hora de encontrar un espacio de juego apropiado.

Arquitos - Reglamentos de Juegos Infantiles

1.Introducción

Origen:		Perú.
Materiales:	Un	balón.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Tres.	

2.Desarrollo

Dos jugadores hacen de arcos y se colocan enfrentados, de pie y con las piernas abiertas, separados diez pasos. El tercer jugador hace de jugador de campo y se sitúa entre ambos con un balón.

El jugador con la pelota conduce ésta con sus pies tratando de que se introduzca bajo las piernas de uno de sus compañeros de juego. Éste no puede separar los pies de suelo e intenta evitar que la pelota pase entre sus piernas con las manos.

Si la persona que hace de arco consigue atrapar el balón, intercambia su puesto con el jugador de campo. Si sólo consigue desviar la pelota, no hay cambio de roles y el jugador de campo trata de introducirla en el segundo arco. Si el jugador de campo logra marcar gol, se anota un punto y trata de marcar un segundo gol en el otro arco.

Cuando un jugador ha logrado dos goles intenta marcar un gol doble. Para ello, las dos personas que hacen de arcos se colocan juntas, espalda con espalda, con las piernas abiertas. El jugador de campo trata de lograr que la pelota pase por entre las piernas de ambos jugadores. Si lo consigue, gana el juego.

3.Variantes

Existen varias versiones de este juego. En una de ellas, el gol doble vale dos puntos pero no da por finalizado el juego, sino que el jugador que lo consigue reinicia el ciclo y continúa acumulando puntos. El objetivo de los tres jugadores es acumular el mayor número de puntos en un determinado tiempo o alcanzar una puntuación previamente determinada.

1.Introducción

Origen:	Etnia	quechua.	Perú.
Materiales:			Ninguno.
Dónde		jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: Más de cinco.			

2.Desarrollo

Dos jugadores hacen de viajeros, otro de señor y el resto hacen de pueblos, cada uno de ellos de un pueblo diferente. Los que hacen de pueblos se distribuyen libremente por el espacio, mientras que los que hacen de viajeros simulan encontrarse con el señor al que preguntan «¿Por dónde se llega a un pueblo llamado...(el nombre del pueblo)?». El señor responde señalando hacia un lado, a lo que los viajeros dicen: «Por ahí hay muchas espinas». Entonces, el señor señala para el otro lado, a lo que los viajeros dicen: «Por ahí hay frutas» y se alejan simulando recoger frutas. Ambos se acercan a sendas personas de las que representan a pueblos y preguntan: «¿Es éste el pueblo de... (el que hayan decidido al iniciar el juego)?». Si ninguna de esas personas representa al pueblo elegido, vuelven hasta el señor repitiendo el proceso hasta que alguno da con el pueblo.

La persona que encontró el pueblo se convierte en señor, el que hacía de señor pasa a ser pueblo y el que hacía de pueblo encontrado se transforma en viajero junto al otro que no dio con él, reiniciándose el juego.

Bandera (Drapeau) - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

1.Introducción

Origen:	Canadá.
---------	---------

Materiales: Un palo y un trozo de tela.
Dónde jugar: Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas unos veinte metros. Sobre una de las líneas se coloca el palo con el trozo de tela simulando ser una bandera. La zona entre ambas líneas recibe el nombre de zona central, la zona detrás de la línea con la bandera se llama zona de defensa y la zona detrás de la otra línea es la zona de ataque.
Número de Jugadores: Entre catorce y cuarenta.

2. Objetivos

El objetivo del equipo que ataca es hacerse con la bandera.

El objetivo del equipo que defiende es evitarlo y esto lo consiguen eliminando a todos los jugadores atacantes, salvo al que hace de policía.

3. Desarrollo

Los jugadores se distribuyen en dos equipos. Por sorteo se decide qué equipo ataca y cuál defiende. El equipo que ataca se coloca en la zona de ataque y el equipo que defiende se coloca en la zona de defensa.

El equipo que ataca designa a un jugador como policía. Este jugador se coloca en la zona central y no puede salir de ella. Una vez iniciado el juego, los jugadores del equipo que defiende se pueden mover por las zonas central y de defensa, pero no pueden entrar en la zona de ataque. Por otra parte, los atacantes pueden moverse por todo el terreno de juego.

Un jugador atacante se dice que muere y abandona el juego si es tocado por un jugador defensor en las zonas central o de defensa.

Un jugador defensor se dice que muere y también abandona el juego si es tocado por el que hace de policía en la zona central. El policía no puede tocar la bandera.

Si el equipo atacante consigue hacerse con la bandera, el juego se reinicia con los equipos dispuestos de la misma manera. Si, por el contrario, el equipo defensor consigue eliminar a todos los atacantes ambos equipos intercambian sus papeles antes de reiniciar el juego.

4. Variantes

Existe también una variante competitiva de este juego en la cual, con las mismas reglas

anteriormente descritas, si el equipo atacante se hace con la bandera sin que ninguno de sus jugadores penetre en la zona defensiva obtiene dos puntos, si lo consiguen penetrando en la zona defensiva consiguen un punto y si no lo logran no obtienen punto alguno. A continuación ambos equipos intercambian sus papeles y el juego se reinicia. El objetivo de ambos equipos es alcanzar una puntuación previamente determinada o, en otra variante, tener más puntos que el otro equipo al cabo de tres rotaciones.

Bulla o Silencio - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Guatemala.
Materiales:	Dos	telas.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre ocho y veinte.	

2.Desarrollo

Dos jugadores con los ojos vendados ocupan el centro de un círculo que, con las manos unidas, forma el resto.

Las personas que están en el centro deciden si quieren «bulla» o «silencio». Si eligen «bulla», todo el juego se desarrolla con las personas que forman el círculo gritando y haciendo todo el ruido que pueden. Si eligen «silencio» nadie habla y se hace el menor ruido posible.

A continuación, los que están en el centro dan tres o cuatro vueltas sobre sí mismos para desorientarse y el círculo de jugadores comienza a girar.

Los dos que están en el centro tratan de tocar a sendas personas que forman el círculo. Cuando lo consiguen intercambian sus puestos con ellas y el juego comienza de nuevo.

Los que forman el círculo no pueden soltar sus manos. Si dos personas separaran sus manos, serían ellas dos las que ocuparan el centro en la siguiente ronda.

Cabes - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Ecuador.
Materiales: Dos discos de madera y dos peonzas grandes.
Dónde jugar: Sitio exterior, muy amplio y con un camino no asfaltado.
Número de Jugadores: Cuatro.

«Cabes» es practicado en algunos lugares de Ecuador como Cotacachi, fundamentalmente por los descendientes de los incas, durante la celebración de finados, que culmina el 1 de noviembre, el día de los difuntos o de Todos los Santos, como nosotros lo conocemos.

Las peonzas o trompos son de gran tamaño, más de 20 cm de altura y alrededor de 16 cm de diámetro, y están fabricadas con madera de cerote, un árbol que crece en el páramo andino, cuya madera es muy dura y consistente.

2.Objetivo

Completar el recorrido estipulado efectuando el menor número de lanzamientos posible.

3.Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos. Se coloca el pequeño disco de madera, llamado «cabe», sobre una piedra en el centro de un camino. Uno de los jugadores del equipo que comienza, hace girar la peonza, un segundo jugador la toma sobre la palma de su mano y, sin que la peonza deje de girar, la lanza contra el cabe de forma que éste salga despedido hacia

delante y recorra tanto camino como sea posible. A continuación corresponde el turno al otro equipo, que utiliza su propia peonza y su propio cabe.

Cadeira vaga - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:				Brasil.
Materiales:	Tantas	sillas	como	jugadores.
Dónde		jugar:		Indiferente.
Número de Jugadores:	Ocho o más.			

2.Desarrollo

Se disponen todas las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia fuera. Cada jugador se sienta en una silla, excepto uno elegido y que permanece de pie en el centro del círculo. De ese modo queda una silla vacía.

El jugador elegido trata de ocupar la silla vacía, mientras que los jugadores que están junto a ella intentan evitarlo sentándose antes que él. Lógicamente, siempre queda una silla vacía, que es donde intenta sentarse el elegido. Cuando lo consigue intercambia su puesto con el jugador situado a la derecha de la silla que acaba de ocupar y el proceso se repite una y otra vez.

3.Nota

«Cadeira vaga» significa «silla vacía».

Caperucita Roja - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Guatemala.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Dos.

2.Desarrollo

Los jugadores se colocan frente a frente y, a ritmo, hacen los siguientes movimientos:

- 1.Cada uno da una palmada.
- 2.Hacen chocar su mano derecha con la del compañero.
- 3.Cada uno da una palmada.
- 4.Hacen chocar su mano izquierda con la del compañero.

El proceso se repite una y otra vez mientras cantan:

«¡Ton, ton, ton!
Quién, quién, quién.
Soy Caperucita Roja,
una niña muy celosa.
Uso pantalón,
medias sin calzón,
una vainica pa' hacer turrón.
Allá en Mariscos
hay un tocadiscos
que dice así.
Si te mueves,
si te ríes...
¡Te pellizcaré!»

En ese momento ambos jugadores quedan congelados. El primero que se mueve o que se ríe es pellizcado por su compañero.

Chapas - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Ecuador.
Materiales: Chapas de botellines.
Número de Jugadores: Entre dos y ocho.
Dónde jugar: Se traza un círculo en el suelo de unos cuarenta centímetros de diámetro.

2.Desarrollo

Por cada jugador se coloca en el círculo un número previamente determinado de chapas. A continuación se establecen los turnos de tiro.

El primer jugador lanza con fuerza una chapa contra las que están dentro del círculo. Su objetivo es que golpee a alguna y ésta salga fuera. Si consigue sacar alguna, pasa a ser de su posesión y repite lanzamiento. Cuando falla cede su turno al siguiente jugador.

No se permite pisar dentro del círculo para efectuar un lanzamiento. Sí está permitido tomar carrerilla para lanzar.

El juego finaliza cuando no quedan chapas en el interior del círculo.

3.Nota

Conocemos juegos en los que hay que sacar diferentes objetos del interior de un círculo en varios lugares del mundo. Por poner un ejemplo, este mismo juego se practicaba con canicas, a mediados del siglo XIX en Gran Bretaña, Francia y España.

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nativos	mapuche,	Argentina	y	Chile.
Materiales:	Plumas,	palos,	hojas	y	ramas de diferentes tamaños.
Dónde	jugar:				Indiferente.
Número de Jugadores: Entre cuatro y doce.					

2.Desarrollo

Un jugador se disfraza de un ave conocida por el nombre de choike. Para ello utiliza plumas, palos, hojas y otros elementos naturales.

El disfrazado reproduce con sus gestos los movimientos del ave y todos le imitan, al tiempo que tratan de tocarlo. Si el que hace de choike dice: «Kuram choike» todos se detienen e imitan la forma en que el ave pone un huevo antes de seguir persiguiendo al elegido.

Cuando el choike es tocado por alguien, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego se reinicia.

3.Nota

Entre los mapuches hay varios relatos donde se narran las aventuras del choike. Hay incluso una danza del choike.

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:				Canadá.
Materiales:	Un	trozo	de	tela.
Dónde		jugar:		Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre seis y doce.			

2.Desarrollo

Un jugador hace de Colin Maillard. A esta persona se le vendan los ojos. El resto de los jugadores forma un círculo cogiéndose de las manos. Estos jugadores hacen girar el círculo mientras cantan: «Voilà Colin Maillard. Il fait le tour du monde. Voilà Colin Maillard avec les yeux bandés. Saluez! Saluez! Arrêtez!» («Aquí está Colin Maillard. Él dio la vuelta al mundo. Aquí está Colin Maillard con los ojos vendados. ¡Saludad! ¡Saludad! ¡Deteneos!»).

En ese momento todos se detienen y el jugador elegido trata de tocar a cualquiera de los que forman el círculo. Nadie puede soltar las manos de sus compañeros.

La persona tocada por el que hace de Colin Maillard intercambia su puesto con él y se reinicia el juego.

3.Nota

Este juego practicado así en la región de Quebec, zona francófona del Canadá, también se conoce en la zona anglófona con el nombre de «Blindman's Bluff». Existe una variante muy extendida por otros lugares donde el elegido debe identificar a la persona que ha tocado para poder intercambiar su puesto con él. Por poner un ejemplo, esta variante se llama en Italia «Mosca ceca» («Mosca ciega»).

Comadrita la rana - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Cuba.
---------	-------

Materiales:		Ninguno.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Dos o más.	

2.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos que se sitúan enfrentados a unos metros el uno del otro. Todos los participantes se ponen en cuclillas y ritmifican el siguiente diálogo:

«-Comadrita la rana.
 -Señor, señor.
 -¿Ya vino su marido del campo?
 -Sí, señor.
 -¿Y qué le trajo?
 -Un mantón.
 -¿De qué color?
 -Verde limón.
 -Présteme su botija.
 -No tiene tapita.
 -Présteme su botijón.
 -No tiene tapón.
 -¿Vamos a misa?
 -No tengo camisa.
 -Vamos al sermón.
 -No tengo ropón.
 -Pues sapitipón, que no tiene tapón.
 -Pues sapitipón que no tiene tapón...»

Cuando dice: «Pues sapitipón que no tiene tapón», todos saltan, siempre agachados, acercándose y alejándose.

3.Nota

Este juego es practicado casi exclusivamente por chicas. Existen algunas variantes en otros países de América Latina, por ejemplo, en Perú recibe el nombre de «La chingolita».

1.Introducción

Origen:	Venezuela.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio reducido, con un árbol.
Número de Jugadores:	Entre cuatro y doce.

2.Objetivo

Obtener un número de puntos determinado con anterioridad al inicio del juego.

3.Desarrollo

Se designa un objeto como base, generalmente un árbol. Un jugador hace de «cuidabase» o «guardabase». El resto de los participantes intentan golpearlo en una parte de su cuerpo previamente convenida y posteriormente tocar la base. Cada vez que lo logran obtienen un punto. Ahora bien, si el cuidabase logra tocar a alguien ambos jugadores intercambian sus papeles.

El juego no se para en ningún momento y cada vez que un jugador, tras tocar al cuidabase, toca la base debe gritar el punto obtenido, la primera vez dirá: «¡Uno!», la segunda: «¡Dos!» y así sucesivamente. Una vez obtenido un punto es obligatorio tocar de nuevo al cuidabase antes de tocar la base para obtener un nuevo tanto.

Dandy Shandy - Reglamentos de Juegos Infantiles

1.Introducción

Origen:	Jamaica.
Materiales:	Un balón.
Dónde jugar:	Preferentemente un sitio exterior y libre de obstáculos. Se traza en el suelo un cuadrado o rectángulo cuyas dimensiones varían en función de la habilidad de los jugadores.
Número de Jugadores:	Entre ocho y veinte.

2.Desarrollo

Los participantes se reparten en dos equipos. Uno de los equipos ocupa el interior del cuadrado trazado en el suelo. El otro equipo elige a dos «throwers» («lanzadores») que se colocan enfrentados detrás de dos de los lados opuestos del cuadrado. El resto de los jugadores del equipo son receptores.

Uno de los lanzadores tiene un balón que lanza, desde su lado y sin entrar en el cuadrado, contra cualquiera de los jugadores del equipo contrario. Si el balón impacta en uno de ellos, dicho jugador abandona el juego y el balón pasa al otro lanzador que reinicia el proceso. Si el balón no toca a ningún jugador del equipo contrario, los receptores lo recuperan y se lo envían a cualquiera de los lanzadores para repetir el proceso.

Cuando sólo queda un jugador en el interior del cuadrado intenta esquivar la pelota diez veces. Si lo consigue, salva a todos sus compañeros que vuelven al interior del cuadrado. En caso contrario, ambos equipos intercambian sus papeles y el juego vuelve a comenzar.

3.Variantes

En Jamaica existen algunas variantes de este juego. En una de ellas son cuatro los lanzadores, en lugar de dos, cada uno de los cuales ocupa uno de los lados del cuadrado. En otra, los lanzadores, dos o cuatro, se sitúan en el interior de círculos de unos 50 cm de diámetro y no pueden salir de ellos. Hay incluso otra variante en la que si la pelota se detiene en el interior del cuadrado, sin que haya impactado previamente en algún jugador, uno de los jugadores eliminados regresa al cuadrado.

Darebase - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

1.Introducción

Origen:	Estados Unidos.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio amplio. Se trazan dos líneas paralelas separadas unos veinte metros.
Número de Jugadores:	Entre diez y treinta.

2.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos, cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas. Un jugador de uno de los equipos traspasa su línea y se coloca en la zona central. Un jugador del otro equipo sale a tratar de atraparlo. Otro jugador del primer equipo sale a tratar de atrapar a este jugador y así sucesivamente hasta que alguno consigue atrapar a la persona que perseguía dentro de la zona central. Un jugador está a salvo detrás de la línea de su equipo. Cuando alguien es atrapado, el jugador que lo cogió grita: «Stop!» («¡Alto!») y el juego se detiene. Los dos equipos regresan a su posición inicial, excepto el jugador que fue atrapado que se coloca en la zona central pero pisando la línea del otro equipo. A medida que otros jugadores van siendo atrapados se unen al primero de las manos, formando una cadena.

Si un jugador libre toca a alguien de los que forma la cadena, los libera y todos regresan a su campo.

Gana el equipo que consigue atrapar a todos los jugadores del equipo contrario.

3.Nota

Este mismo juego también lo encontramos en Francia y Bélgica, donde se llama «Jeu des barres», y en Nueva Zelanda donde se denomina «Prisoner's base» («Base de prisioneros»). Por otra parte, hace algunos años, este juego estaba muy difundido en España, donde se le conocía con el nombre de «Marro». Hoy en día, se le considera extinguido en la mayor parte de nuestra geografía.

Existe una versión no competitiva y simplificada de este mismo juego que también se practica en Estados Unidos con el mismo nombre. En esta versión, cuando un jugador es atrapado, simplemente se cambia de equipo. El juego finaliza cuando todos los jugadores forman parte del mismo equipo.

1.Introducción

Origen:	Argentina.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Lugar amplio y libre de obstáculos. Se trazan dos líneas paralelas separadas una cierta distancia.
Número de Jugadores:	Entre ocho y treinta.

2.Desarrollo:

Se forman dos equipos, cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego. Un jugador de uno de los equipos llega hasta la línea del otro equipo, donde sus jugadores lo esperan con un brazo estirado. El jugador se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo.

El jugador golpeado lo persigue tratando de tocarlo. Si el perseguidor lo toca antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo. Si, por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor el que se cambia de equipo. Le corresponde, entonces, mandar un desafiante al equipo que perdió a su jugador.

El juego finaliza cuando un equipo se queda sin jugadores.

3.Nota

En España encontramos un juego competitivo muy similar a éste que recibe el nombre de «Moros y Cristianos». La única diferencia es que el jugador que no consigue su propósito, en lugar de cambiar de equipo, se elimina.

1.Introducción

Origen:	Estados Unidos.
Materiales:	Una pelota.
Dónde jugar:	Se traza un círculo cuyo diámetro varía en función del número de jugadores.
Número de Jugadores:	Entre ocho y veinte.

2.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos, uno de los cuales ocupa el interior del círculo y el otro, con un balón, ocupa el exterior del mismo.

El equipo de fuera lanza el balón tratando de que golpee a alguno de los jugadores de dentro, por debajo de su cintura. Estos tratan de evitarlo, esquivando el balón, agachándose, saltando, etc. Cada vez que el balón impacta por debajo de la cintura de un jugador, éste se elimina.

Un jugador del equipo exterior también puede eliminar a un jugador del equipo contrario si consigue tocarlo sin pisar dentro del círculo.

Cuando todos los jugadores han sido eliminados, ambos equipos intercambian sus papeles.

3.Nota

Este es uno de los juegos más populares en los patios de recreo de las escuelas norteamericanas.

Dog and Bone - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

1.Introducción

Origen: Barbados.
Materiales: Un pequeño objeto, generalmente un palo o un hueso.
Número de Jugadores: Entre nueve y veintiuno.
Dónde jugar: Sitio exterior y libre de obstáculos. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas una cierta distancia.

2. Objetivo

Alcanzar un número de puntos previamente determinado.

3. Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales se sitúa detrás de una de las líneas trazadas en el suelo. Un jugador hace de madre y se sitúa en el centro de esas dos líneas, colocando junto a él un palo en el suelo.

En sus respectivos equipos, cada jugador adopta un número natural comprendido entre el uno y el número de jugadores de su equipo.

El que hace de madre grita un número determinado. La persona de cada equipo que posee ese número corre hacia el palo con el objetivo de hacerse con él y llevarlo hasta la zona de su equipo.

Si un jugador toma el palo del suelo y logra volver al punto de partida sin ser tocado por su oponente obtiene un punto para su equipo.

Si, por el contrario, un jugador, estando en posesión del palo o tocándolo, es tocado por su oponente, el punto se le anota al equipo de su oponente.

4. Nota

Este juego es conocido también en otros países con pequeñas variantes. En Estados Unidos se juega exactamente igual y allí se denomina «Steal the Bacon» («Robar la panceta»); en Cuba recibe el nombre de «La Pañolita» y el palo es sustituido por un pañuelo o por un trozo de tela. En España y en Italia se llama «El pañuelo» y lógicamente también se juega con un pañuelo en lugar de con un palo, pero además introduce dos variantes: la madre sujeta un pañuelo en una de sus manos con su brazo estirado y ninguno de los que tratan de hacerse con el pañuelo puede superar una línea central si su oponente no está en posesión del mencionado pañuelo.

Dog and Geese Dodgeball - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Barbados.
Materiales:	Un balón.
Dónde jugar:	Sitio libre de obstáculos. Se traza una circunferencia en el suelo.
Número de Jugadores:	Entre diez y veinte.

2.Desarrollo

Los participantes se dividen en dos equipos, uno atacante y otro defensor. Los jugadores del equipo atacante se colocan en el exterior del círculo dibujado en el suelo y los del equipo defensor se sitúan en el interior de dicho círculo, uno detrás de otro, agarrándose de los hombros o de la cintura.

Los atacantes disponen de un balón con el que intentan golpear al último jugador de la cadena de defensores; para ello deben lanzar desde el exterior de círculo. Cuando el balón golpea al último en la fila del equipo defensor o bien cuando la cadena se rompe, ambos equipos intercambian sus papeles y el juego vuelve a empezar.

3.Variantes

Existe una variante de este juego en la que, cuando el balón impacta en el último de la fila del equipo defensor, el jugador golpeado abandona el juego, que se reinicia sin que los equipos intercambien los roles. Así, uno a uno, van siendo eliminados los jugadores del equipo defensor hasta que finalmente sólo queda uno; el primero de la fila que debe esquivar la pelota diez veces. Si lo consigue, salva a todos sus compañeros, que vuelven a la fila inicial. Si, por el contrario, la pelota le golpea, los equipos intercambian sus papeles y el juego vuelve a comenzar.

Doña Blanca - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	México.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio exterior y libre de obstáculos.
Número de Jugadores:	Más de seis.

2.Desarrollo

Todos los jugadores forman un círculo, de pie, uniendo sus manos y mirando hacia el centro, excepto dos que hacen los papeles de «jicotillo» y doña Blanca. Cada uno de los que forman el corro decide, con el jugador que tiene al lado, de qué está formada la unión de sus manos: oro, plata, bronce, etc. Al menos una de las uniones del corro ha de ser de papel.

El jugador que hace de Doña Blanca se coloca en el centro del círculo, mientras que el que hace de jicotillo se sitúa por el exterior del mismo.

Los niños que forman el corro comienzan a hacerlo girar en el mismo sentido mientras cantan:

«Doña Blanca está cubierta
de pilares de oro y plata,
romperemos un pilar
para ver a doña Blanca.
¿Quién es ese jicotillo
que anda en pos de doña Blanca?»

El jugador que hace de jicotillo responde:

«Yo soy ese jicotillo
que anda en pos de doña Blanca».

En ese momento el círculo deja de girar y el que hace de jicotillo señala una de las uniones de manos y pregunta:

«De qué es este pilar?»

Los jugadores que forman esa unión responden:

«Es de... (oro, plata, o lo que hayan decidido al comienzo del juego)».

Si el pilar es de cualquier material, excepto de papel, el jugador que hace de jicotillo simula intentar romperlo sin conseguirlo. A continuación se dirige a otros dos jugadores, señala la unión de sus manos y vuelve a preguntar: «¿De qué es este pilar?»

El proceso se repite hasta que el pilar sea de papel, el cual se supone que es fácil de romper. En ese momento el jicotillo rompe la unión de las manos y se mete en el interior del círculo persiguiendo a doña Blanca la cual debe salir del corro.

El jicotillo persigue a doña Blanca, que puede reintegrarse cuando quiera al interior del círculo, donde está a salvo.

Si el jicotillo atrapa a doña Blanca antes de que ésta regrese al interior del corro, doña Blanca se convierte en jicotillo y el jicotillo pasa a ser uno de los jugadores que forman el corro eligiendo, en ese momento, a otro para que haga de doña Blanca, reiniciándose el juego. Si, por el contrario, el jicotillo no consigue atrapar a doña Blanca fuera del círculo, el juego se reinicia sin que los jugadores cambien de papel.

3.Nota

Como elemento curioso de este juego señalar que la palabra «jicotillo» es un diminutivo de «jicote», término que deriva del náhuatl «xicotl» y que significa «abeja». Sin embargo, en este caso hace referencia, por confusión, a «pajecillo».

Dragones - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

1.Introducción

Origen:	Perú.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio amplio, preferentemente exterior.
Número de Jugadores:	Entre seis y doce.

2.Desarrollo

Dos jugadores persiguen al resto tratando de tocarlos. Cada vez que un jugador es tocado, une sus manos con la persona que lo tocó y, juntos, tratan de atrapar a los que aún quedan libres. De esta forma se forman dos cadenas o «dragones» que van creciendo a medida que se desarrolla el juego.

Sólo pueden tocar a los jugadores libres las dos personas de los extremos de cada uno de los dragones.

El objetivo de los jugadores elegidos al inicio del juego es conseguir que su dragón sea el más numeroso cuando no quede nadie por atrapar. El juego se reinicia con las dos personas del dragón menos numeroso, generalmente las dos primeras en ser capturadas.

El Cartero - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

1.Introducción

Origen:	República Dominicana.
Materiales:	Una silla menos que el número de participantes.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre ocho y cuarenta.

2.Desarrollo

Se forma un círculo de sillas con el respaldo hacia fuera. Un jugador se sitúa de pie en el centro del círculo. Cada uno de los restantes se sienta en una silla diferente.

El que está en el centro comienza el juego estableciendo con el resto el siguiente diálogo:

El del centro: «Alguien pasó por mi casa.»

Los demás: «¿Quién?»

El del centro: «El cartero.»

Los demás: «¿Qué trajo?»

El del centro: «Cartas.»

Los demás: «¿Para quiénes?»

Entonces el del centro dice una determinada característica, por ejemplo: «Para los que tengan hermanos pequeños» o «Para los que lleven una camiseta azul».

Las personas que cumplen la característica mencionada tienen que cambiar de silla, momento en el que la persona que ocupa el centro busca también una silla desocupada.

El jugador que se queda sin silla ocupa el centro del círculo y repite el proceso.

3.Nota

Cuando los jugadores no tienen sillas dibujan círculos de tiza en el suelo.

El chucho escondido - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Cuba.
Materiales:	Un	palo.

Dónde jugar: Sitio exterior y amplio. Se habilita un espacio como guarida.
Número de Jugadores: Cuatro o más.

2.Desarrollo

Previo la inicio del juego, los participantes determinan un espacio como guarida: una valla, un árbol, una zona determinada... Un jugador esconde el «chucho», un palito, sin que lo vean los demás. Una vez escondido grita: «¡El chucho ya se escondió!». En ese momento todos salen a buscar el palo.

El que escondió el «chucho» puede decir: «Tibio, tibio, tibio...» cuando alguna persona esté cerca del palo y: «Fríó, frío, frío...» si los buscadores se encuentran lejos. Cuando alguien lo encuentra, el que escondió el «chucho» grita: «¡Se quemó!». En ese instante todos salen corriendo hacia el lugar designado como guarida, perseguidos por la persona que encontró el palo que trata de golpearles con él.

Cuando todos han alcanzado la guarida, el que encontró el palo y la persona que escondió el «chucho» intercambian sus papeles y se reinicia el proceso.

3.Nota

El mismo juego es conocido en España con el nombre de «El cinto barragán» y en México como «Cinturonazo». Lógicamente, en lugar de un palo lo que se esconde es un cinto.

También en Senegal encontramos este juego con el nombre de «Lagan buri», allí lo que se esconde es una tela a la que previamente se la ha hecho un nudo.

El Crucificado - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:

Chile.

Materiales: Cuerdas o bufandas.
Dónde jugar: Sitio exterior, con una verja.
Número de Jugadores: Más de cuatro.

2.Desarrollo

Un jugador hace de crucificado. Los demás utilizan las cuerdas o las bufandas para atarle a la verja con los brazos en cruz. Una vez atado, el crucificado trata de soltarse mientras los demás se acercan a él, tocándolo incluso. Cuando el crucificado consigue soltarse, persigue al resto hasta tocar a alguno con la mano. Ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego se reinicia.

3.Nota

Este juego es muy popular en las escuelas de Santiago de Chile.

El panalito - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: El Salvador.
Materiales: Un objeto cualquiera: una zapatilla vieja, una pelota...
Dónde jugar: Indiferente.
Número de Jugadores: Entre seis y catorce.

2.Desarrollo

Todos los jugadores excepto uno se dan la mano y forman una espiral. El que está solo, con un objeto en una de sus manos, camina alrededor de la espiral y va golpeando suavemente a sus compañeros a la vez que dice: «Casa, casa, casa...». En un determinado momento, lanza el objeto que lleva hacia la espiral. Los jugadores que la forman sueltan sus manos y tratan de golpear en la cola al elegido. El primero que lo consigue intercambia su puesto con él y el juego se reinicia.

El Pastor y el Lobo (Shepherd and Wolf) - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Estados Unidos.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio libre de obstáculos. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas unos diez metros.
Número de Jugadores:	Entre ocho y veinte.

2.Desarrollo

Un jugador hace el papel de «shepherd» («pastor») y otro de «wolf» («lobo»), el resto son ovejas. El pastor se coloca detrás de una de las líneas y las ovejas detrás de la otra. El lobo ocupa el espacio entre las dos líneas.

El pastor llama a los jugadores que hacen de ovejas gritando sus nombres, dos o tres a la vez. Los jugadores nombrados tratan de atravesar el espacio central y llegar hasta el pastor sin ser tocados por el lobo. Todo jugador tocado por el lobo queda inmediatamente congelado.

Toda oveja que llega hasta la zona del pastor se coloca a unos tres pasos de la línea y no puede moverse de allí.

El pastor puede rescatar a las ovejas congeladas entrando en la zona central y tocándolas cuando el lobo esté distraído. El lobo, por su parte, puede entrar en la zona del pastor y tocar a alguna de las ovejas obligándola a cruzar hacia la línea de partida y pudiéndola atrapar cuando se encuentre en la zona central.

El juego finaliza cuando la última oveja ha sido llamada por el pastor. Se cuentan entonces las ovejas congeladas en la zona del lobo y las que se encuentran en la zona del pastor. Gana el jugador que más ovejas tiene.

3.Nota

Este juego parece ser una variante de otros en los que los jugadores tratan de atravesar un espacio defendido por un jugador al que se le añade, como elemento original, la posibilidad de rescate.

El Pescao cao cao - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Colombia.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Siete o más.

2.Desarrollo

Los jugadores se sitúan muy juntos unos de otros, en dos filas enfrentadas. Se agarran fuertemente de las manos, cruzándolas antes, cada uno con el compañero que tiene enfrente. Así, se forma una especie de colchón donde se tumba el primer jugador de una de las filas. El resto de los jugadores comienzan a zarandear sus brazos, arriba y abajo, sin que se suelten sus manos manteniendo al que está arriba y llevándolo hasta el final del colchón. Al mismo tiempo repiten, una y otra vez:

«El pescao cao cao, va saliendo al otro lao: el pescao cao cao, va saliendo al otro lao... etc.»

El juego se repite, una y otra vez, de forma que van pasando todos los niños. Éstos, según finalizan su manto, se van incorporando al final de las filas. El juego se repite hasta que los participantes deciden dejarlo.

El que se suelte - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Bolivia.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre ocho y doce.

2.Desarrollo

Todos los jugadores forman un círculo uniendo sus manos. Mientras, dicen una y otra vez: «El que se suelte, tiene penitencia», hacen girar el círculo cada vez más rápido hasta que se rompe.

Los dos jugadores que soltaron sus manos ocupan el centro del corro y el proceso se repite, cuando el círculo se vuelve a romper, los dos jugadores que soltaron sus manos intercambian su posición con los que ocupan el centro de forma que, salvo la primera vez, siempre hay dos jugadores en el centro del corro.

El Reloj - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Perú.
Materiales:	Una cuerda larga.

Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: Cuatro o más.		

2.Desarrollo

Dos jugadores sujetan los extremos de la cuerda y la hacen girar. El resto forman una fila y el primero salta la cuerda mientras dice: «Es la una» y se coloca el último de la fila. El segundo salta dos veces diciendo: «Son las dos» y se coloca el último de la fila. El siguiente salta tres veces y dice: «Son las tres». El juego prosigue así, saltando el jugador el número de veces que le corresponda en función de la hora, hasta que alguien falla. Cuando esto sucede el que falló pasa a ocupar uno de los extremos de la cuerda.

Después de que un jugador diga: «Son las doce» y salte doce veces, el siguiente repite la retahíla diciendo: «Es la una», y salta una vez.

3.Nota

Los juegos de comba están difundidos por todo el mundo. La peculiaridad de «El reloj» reside en que es uno de los pocos donde no se canta.

El Rey de los Mundos - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Colombia.
Materiales:		Ninguno.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: Entre cuatro y doce.		

2.Desarrollo

Un niño hace de rey y se sienta en el suelo o en una silla. Los demás forman una fila delante de él. El primero de la fila se acerca al rey y éste le pregunta: «¿A qué han venido?», a lo que

el jugador le responde, sin hablar, imitando una acción de la vida cotidiana: pelar patatas, lavar la ropa, dar de comer a las gallinas, etc. El rey trata de adivinar la acción representada, y para ello tiene tres intentos. Si la adivina continúa de rey; en caso contrario es destronado y el niño que hacía la imitación se convierte en el nuevo rey.

3.Nota

A veces, si el rey adivina la acción, elige a otro niño para que haga de rey. En caso contrario el trono lo ocupa obligatoriamente el niño que representaba la acción.

El Tali3n - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Venezuela.
Materiales:	Un	sombrero.
D3nde	jugar:	Indiferente.
N3mero de Jugadores:	Entre seis y doce.	

2.Desarrollo

Todos los jugadores forman una fila tumbados en el suelo. Cada participante tiene su cabeza entre las piernas abiertas del siguiente, salvo l3gicamente el primero de la fila.

El 3ltimo de la fila tiene un sombrero que sujeta entre las piernas e intenta pasar al siguiente jugador en la fila utilizando 3nicamente sus piernas y pies. 3ste recibe el sombrero con sus pies y se lo pasa al de delante. De esta forma el sombrero va avanzando en la fila.

Si a alguien se le cae el sombrero, esa persona tiene que situarse la 3ltima de la fila e iniciar todo el proceso. Por el contrario, si una persona logra pasar correctamente el sombrero al siguiente compa3ero, se levanta y se sit3a la primera de la fila.

El juego se prolonga hasta que los jugadores deciden dejarlo.

El Vendedor de huevos - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nicaragua.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Se trazan en el suelo tantos círculos como jugadores participen menos uno, de un poco menos de un metro de diámetro.
Número de Jugadores:	Seis o más.

2.Desarrollo

Cada jugador se mete dentro de uno de los círculos, excepto uno que es elegido. Éste se dirige a cualquiera de los otros y le pregunta: «¿Compras huevos?». El interrogado responde: «En la otra esquina».

El elegido va preguntando, uno a uno, hasta que cuando lo desea, dice: «¡Fiesta!». Entonces, todos deben cambiar de círculo y el elegido busca también un círculo libre. El que no lo encuentra es el nuevo elegido y se reinicia el juego.

3.Nota

A veces, en vez de dibujar círculos en el suelo se utilizan piedras o árboles. En Rumania encontramos un juego prácticamente igual a éste denominado «Pásárelele» («Los pajaritos»).

Elkawun - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Nativos mapuches, Argentina y Chile.
Materiales: Un objeto cualquiera.
Dónde jugar: Exterior y arenoso.
Número de Jugadores: Cuatro o más.

2.Desarrollo

Un jugador esconde un objeto enterrándolo en un determinado lugar sin que el resto de los participantes pueda ver dónde.

A continuación, todos salen a buscar el objeto enterrado. Cuando alguien llega al mismo punto en que está lo que buscan, la persona que lo escondió aplaude para indicar que alguien lo tiene bajo sus pies. Todos escarban y el que lo encuentra grita: «Tufa müley». El jugador que lo encontró es el encargado de esconderlo cuando el juego se reinicia.

3.Nota

A veces, en lugar de esconder siempre el mismo objeto, el jugador que encuentra un objeto se lo queda y esconde otro distinto que pasa a ser posesión de otra persona y así sucesivamente. Un modo lúdico de intercambiar objetos.

Football Tag - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Estados Unidos.
Materiales: Una pelota, preferentemente ovalada.
Dónde jugar: Se traza en el suelo un rectángulo cuyas dimensiones están en función del número de jugadores. Las líneas que delimitan los lados cortos del rectángulo reciben el nombre de «goals» («metas»).

Número de Jugadores: Entre diez y treinta.

2.Desarrollo

Los jugadores se distribuyen en dos equipos, cada uno de los cuales se coloca detrás de la meta que va a defender durante el juego. Uno de los jugadores da una patada al balón, tan fuerte como puede, iniciándose el juego. El objetivo de cada uno de los equipos es conseguir que uno de sus jugadores traspase la meta defendida por el equipo contrario con el balón en las manos.

La regla principal es que un jugador que tenga la posesión del balón debe detenerse si es tocado por un contrario y pasarlo en unos cinco segundos.

Si el balón traspasa una de las líneas laterales, corresponde ponerlo en juego al equipo contrario al del último jugador que lo tocó. Esta puesta en juego puede hacerse golpeando la pelota, con la mano o con el pie, desde la zona de la línea lateral por donde salió.

3.Nota

Este juego es una simplificación tradicional que los niños hacen del fútbol americano.

Four Squares - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Estados Unidos.
Materiales:	Una pelota que bote bien.
Dónde jugar:	Piso liso. Se trazan cuatro cuadrados de unos dos metros y medio de lado en el interior de uno más grande, según la figura.



2.Desarrollo

Cada uno de los cuadrados tiene un rango. El cuadrado de rango más alto es el de «rey». El resto de los cuadrados a veces tienen nombres como «reina», «príncipe» y «princesa», o simplemente se llaman «segundo cuadrado», «tercer cuadrado» y «cuarto cuadrado». Para iniciar el juego, cada jugador ocupa un cuadrado y el rey tiene, además, la pelota.

El rey hace botar la pelota en su cuadrado y la golpea hacia cualquiera de los otros cuadrados. El jugador que la recibe la deja botar y la golpea hacia otro cuadrado. El juego continúa de la misma manera hasta que sucede cualquiera de estas tres cosas:

- 1º.Un jugador golpea la pelota, o la pelota lo golpea a él, antes de que bote en su cuadrado.
- 2º.La pelota bota en el cuadrado de un jugador y éste no puede golpearla antes de que bote dos veces.
- 3º.Un jugador golpea la pelota, pero la manda fuera de los bordes de los otros tres cuadrados.

En cualquiera de estas tres situaciones, el jugador está «muerto» y se dirige hacia el cuadrado de más bajo rango. Los jugadores que estaban por debajo del rango del que falló, rotan un puesto. Los que estaban por encima, no se mueven.

3.Nota

A veces hay más jugadores que cuadrados; en este caso, el que falla abandona el juego y la persona que entra ocupa el cuadrado de rango inferior. El resto de las rotaciones se hacen igual.

Aunque el juego original se practica con cuatro cuadrados, es posible encontrar variantes con más cuadrados, normalmente seis, para posibilitar el juego de más personas.

Gato doente - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

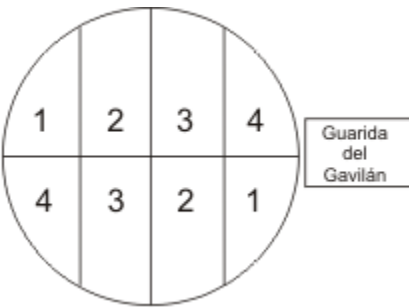
1.Introducción

Origen:				Brasil.
Materiales:				Ninguno.
Dónde	jugar:		Sitio	amplio.
Número de Jugadores: Entre seis y cuarenta.				

2.Desarrollo

Un jugador hace de «gato doente» («gato enfermo») y trata de tocar al resto. Todo jugador tocado se transforma también en «gato doente», coloca su mano sobre la parte de su cuerpo en la que fue tocado y ayuda al elegido a atrapar a los jugadores que aún quedan libres. El juego finaliza cuando todos los jugadores se han transformado en «gatos doentes».

El último en ser atrapado es el «gato doente» en la siguiente ronda del juego.



3.Nota

Existen versiones de este juego donde sólo hay un único «gato doente» durante todo el juego, que va variando. En Australia esta versión se denomina «Hospital tag» y en España «Peste» o «Pasar enfermedades».

Gavilán, Coneja y Conejitos - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	El	Salvador.
Materiales:		Ninguno.
Dónde jugar:	Se dibuja un gran círculo dividido en ocho secciones, tal y como muestra la ilustración. Se designa un espacio como guarida del gavilán.	
Número de Jugadores: Entre seis y doce.		

2.Desarrollo

Un jugador hace de gavilán. El resto forman una fila, agarrándose de la cintura o de los

hombros. El primero de la fila es la coneja y el resto los conejitos.

El gavián trata de tocar al último de la fila, la coneja trata de ponerse frente a él y cerrarle el paso.

Cuando el gavián logra tocar al último de la fila se mira el número de la sección donde se encuentra. El gavián se lleva a su guarida tantos conejitos como marque ese número.

Cuando el gavián tiene en su guarida a todos los conejitos, se eligen dos personas nuevas para hacer de gavián y de coneja, y el juego se reinicia.

3.Nota

Encontramos juegos muy parecidos a éste por todo el mundo. Lo peculiar del jugado en El Salvador es el papel que tiene el terreno de juego.

Golzinho - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Brasil.

Materiales: Una pelota y cuatro piedras.

Dónde jugar: Se traza en el suelo un rectángulo cuyas dimensiones varían, no superando los treinta metros en su lado más largo. Las piedras sirven para marcar dos arcos de algo menos de un metro de longitud, situados uno frente al otro y colocados en el centro de los lados cortos del rectángulo. Pueden utilizarse otros objetos, en lugar de piedras, para delimitar los arcos.

Número de Jugadores: Entre cuatro y doce.

2.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos. Cada uno de los equipos defiende un arco. El objetivo de cada equipo es conseguir que el balón pase entre las dos piedras que delimitan el

arco del equipo contrario. A esta acción se le denomina «marcar gol», manteniendo las siguientes reglas:

- Un jugador puede jugar la pelota con cualquier parte de su cuerpo excepto los brazos y manos. Si alguien tocara la pelota con sus brazos o manos haría falta. No existen, por tanto, arqueros.
- Todo contacto en el que un jugador resulte perjudicado se considera falta.
- Una falta la saca un jugador del equipo contrario al que la cometió. Para ello coloca el balón en el punto donde se cometió la falta y lo golpea con el pie.
- Si la pelota traspasa los límites del campo, la pone en juego un jugador del equipo contrario al del último jugador que la tocó antes de que saliera. Para ello coloca el balón en la línea, aproximadamente por donde salió y lo golpea con el pie.

El juego finaliza cuando un equipo marca un número de goles determinado previamente o después de un tiempo establecido.

3. Nota

Lo habitual en muchos barrios de Brasil es utilizar el trozo de una calle como espacio de juego, sin que existan límites laterales.

Si hay muchas personas para jugar se hacen varios equipos. Dos equipos comienzan el juego, cuando uno de ellos encaja un gol abandona el juego y entra a jugar otro equipo, estableciéndose así rotaciones.

Gugwetc - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Nativos	Micmac,	Canadá.
Materiales:		Un	palo.
Dónde jugar:	Indiferente,	con	al menos un árbol.

Número de Jugadores: Ocho o más.

2.Desarrollo

Todos los jugadores se sientan en el suelo y forman un círculo, alrededor de un palo central. Cada jugador traza en el suelo, delante suyo, tres líneas que representan el arroyo, el sendero y el alma. Un jugador hace de «Gugwetc» («Lechuza»). La lechuza se coloca dentro del círculo y va cantando una canción, consistente en repetir las palabras «arroyo», «sendero» y «alma», a la vez que va dando vueltas al círculo y va borrando, sin un orden establecido, las líneas de los jugadores.

Cuando a un jugador le borran la tercera línea, se levanta y echa a correr hasta un árbol. La lechuza, mientras, corre hasta el centro del círculo, coge el palo y persigue con él al jugador que escapa. Si la lechuza logra dar con el palo, está permitido lanzarlo al jugador que escapa antes de que éste toque el árbol elegido como casa, entonces ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego se reinicia.

En caso contrario, el jugador a salvo permanece en el árbol y la lechuza deja el palo en el centro del círculo y continúa el juego con el resto de los jugadores.

Ha-Goo - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Indios Thlinget, Canadá y Alaska (Estados Unidos).
Materiales: Un palo.
Dónde jugar: Indiferente.
Número de Jugadores: Entre seis y treinta.

2.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos que se colocan enfrentados y separados unos diez metros. Uno de los equipos es el poseedor del palo y llaman al otro gritando: «Ha-goo»

(«¡Vamos!»).

Los jugadores del otro equipo deciden qué jugador irá a buscar el palo. El elegido avanza andando hacia el otro equipo. Mientras, los jugadores del equipo que tiene el palo intentan hacerle reír. Si lo consiguen debe regresar a su equipo sin el palo. Si, por el contrario, no le hacen reír, el jugador toma el palo y regresa con él a su equipo, reiniciándose el proceso.

Hahí Bidjokeeun - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nativos	Winnebago,	Estados	Unidos.
Materiales:		Una		pelota.
Dónde jugar:	Con dos árboles separados como mínimo ocho metros. Uno de los árboles debe tener una rama larga paralela al suelo.			
Número de Jugadores:	Entre cuatro y catorce.			

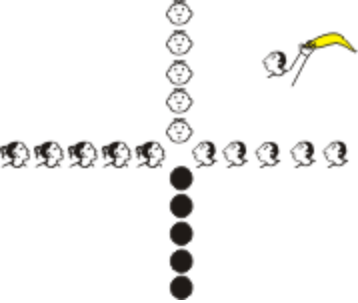
2.Desarrollo

Todos los jugadores se colocan alrededor del árbol de la rama larga excepto uno que se sitúa, con una pelota, a una cierta distancia de dicho árbol. Entonces, lanza la pelota tratando de que golpee la rama que sobresale del árbol. Si falla recupera la pelota y sigue lanzando hasta que acierta. En ese momento, todos corren hacia el otro árbol al que deben tocar para estar a salvo. Mientras, el que tiró la pelota corre hacia la pelota, la coge y trata de dar con ella a alguno de los jugadores que huyen antes de que éstos alcancen el árbol. Si lo consigue el jugador al que golpeó la pelota pasa a tener la pelota; en caso contrario, se la queda el mismo.

3.Nota

El nombre del juego significa simplemente «Juego del árbol».

Juego del Pañuelo - Reglamentos de Juegos Infantiles



1.Introducción

Origen:		Bolivia.
Materiales:	Un	pañuelo.
Dónde jugar:		Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre trece y veinticinco.	

2.Desarrollo

Los jugadores se sientan en el suelo formando una cruz, según el esquema de la ilustración, mirando hacia el centro. Cada jugador debe tocar los hombros del que tiene delante y los cuatro más cercanos al centro se cogen de las manos. Un jugador se la queda y, con un pañuelo, se pasea por detrás de las filas tocando a los últimos de las mismas cuando pasa detrás de ellos.

En un determinado momento deja el pañuelo detrás del último jugador de una fila; entonces, todos los que forman esa fila se levantan y dan una vuelta entera alrededor de la cruz, y se sientan nuevamente en el suelo formando su fila, uno detrás de otro. El que dejó el pañuelo hace también lo mismo.

El que se queda sin sitio en la fila recoge el pañuelo y reinicia el juego.

3.Variantes

Existe una variante de este juego en la cual se canta y se palmea una canción.

Kaipsak - Reglamentos de Juegos Infantiles

1.Introducción

Origen:	Nativos	Inuit,	Canadá	y	Alaska	(Estados	Unidos).
Materiales:					Una		peonza.
Dónde					jugar:		Indiferente.
Número	de	Jugadores:		Entre	ocho	y	cuarenta.
Iri							

2.Desarrollo

Todos los jugadores forman un círculo sentados en el suelo y mirando hacia el centro. Uno de los participantes se levanta, va hacia el centro y hace girar la peonza. A continuación, sale corriendo del círculo por el espacio que ha dejado vacío al levantarse y da una o varias vueltas al corro según se haya convenido con anterioridad. Su objetivo es ocupar su puesto antes de que la peonza deje de girar.

En su recorrido toca a otra persona que será la encargada de repetir del proceso.

Si alguien no consigue dar el número de vueltas convenido antes de que la peonza deje de girar debe cumplir una penitencia.

3.Nota

El nombre del juego, «Kaipsak», significa «peonza», aunque a veces la peonza es sustituida por un plato de madera.

K´aldjmai´qa - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nativos	Cheyenes,	Estados	Unidos.
Materiales:				Ninguno.
Dónde				Indiferente.
Número	de Jugadores:			Entre ocho y treinta.

2.Desarrollo

Los jugadores se cogen las manos y forman un círculo. Entonces, mientras repiten constantemente la palabra «k´aldjmai´ga», comienzan a hacer girar el círculo, primero despacio y cada vez más deprisa. El juego finaliza cuando alguno de los jugadores se suelta, entonces lo normal es que por la inercia todos se caigan al suelo, entre risas, unos encima de otros.

La Barra - Reglamentos de Juegos Infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Chile.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio libre de obstáculos. Se traza una línea en el suelo.
Número de Jugadores:	Entre ocho y catorce.

2.Objetivo

Hacer prisioneros a todos los jugadores del equipo contrario.

3.Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos. Un equipo ataca y el otro defiende.

El equipo que defiende sitúa a uno de sus jugadores, al que denominan «embajador», a unos diez metros de la línea detrás de la cual se coloca el resto de los participantes de ambos equipos.

El juego comienza cuando un jugador del equipo que defiende pregunta al embajador «¿Barra?», a lo que él responde: «¡Dicha la barra!». En ese momento un jugador del equipo que ataca corre hacia el embajador tratando de tocarlo. Inmediatamente, otro jugador del equipo que defiende sale tras el atacante para tratar de alcanzarlo antes de que consiga tocar

al

embajador.

Si el atacante logra su objetivo, el embajador es hecho prisionero y los equipos intercambian sus papeles. Si, por el contrario, el defensor logra tocar al atacante antes de que éste llegue hasta el embajador, el atacante es hecho prisionero y los equipos continúan en sus papeles.

4. Nota

Este juego parece ser una simplificación de otro muy conocido a finales del siglo XIX denominado «Jeu des barres» en Francia o «Marro» en España. De hecho, hasta las mismas expresiones parecen provenir de la denominación francesa.

Juegos de Europa

Chambot - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen: Bélgica.
Materiales: Un chambot, especie de palo de jugar al golf, y una bola esférica de madera del tamaño de una pelota de tenis.
Dónde jugar: Sitio amplio, preferentemente con obstáculos.
Número de Jugadores: Entre cuatro y seis.

2. Desarrollo

Los jugadores se disponen en equipos de dos o tres personas. Dos equipos fijan un punto de partida, donde colocan la pelota, y un punto de llegada, contra el que la pelota tiene que impactar. A continuación se retan en el juego mediante la acción de una subasta. Para ello, uno de los equipos propone al otro el número de tiradas máximo con el que cree que conseguirá su objetivo: «Nosotros lo hacemos en diez tiradas». Es importante saber que una tirada son tres golpes del jugador atacante y un golpe del defensor alejando la bola. El otro equipo puede

aceptar el número o decir un número de tiradas inferior: «Nosotros lo hacemos en siete tiradas»; la subasta se sucede hasta que uno de los dos equipos decide no rebajar el número del otro. En este caso el equipo que ha dicho el último número es el atacante y el otro es el defensor.

Un jugador del equipo atacante da tres golpes a la pelota y un jugador del equipo defensor da uno, alejándola; luego, otro jugador del equipo atacante y otro defensor repiten el proceso, y así sucesivamente.

Gana el equipo atacante si consigue llevar la bola a su destino en un número de tiradas igual o inferior al apostado y pierde en caso contrario.

3. Nota

Este es un juego, que también es conocido en Francia, se practica principalmente durante el Carnaval con la gente disfrazada.

Dentro y Fuera - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen: Bélgica.
Materiales: Una pelota, una cuerda y dos postes donde sujetarla.
Dónde jugar: Se traza un rectángulo en el suelo cuyo tamaño depende del número de jugadores. Dicho rectángulo se divide en dos mitades mediante una línea central, paralela a la cual se coloca la cuerda elevada una determinada altura.
Número de Jugadores: Entre doce y treinta.

2. Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales ocupa una de las mitades del terreno de juego.

Una persona tiene una pelota e inicia el juego gritando el nombre de un jugador del otro equipo

y añadiendo: «¡Fuera!». A continuación, lanza la pelota por encima de la cuerda tratando de que bote en el campo contrario. Si lo consigue el jugador nombrado se sienta fuera del terreno de juego. Esta misma situación también se produce si la pelota bota en cualquier lugar, pero después de haber sido tocada por un jugador contrario.

Por otra parte, si la pelota pasa por debajo de la cuerda, bota fuera de los límites del campo contrario sin haber sido tocada por nadie o es atrapada por cualquier jugador del otro equipo el cual evita que bote, es este equipo el que repite el proceso.

Cuando hay jugadores sentados, el jugador en posesión de la pelota puede elegir entre nombrar a un jugador del equipo contrario añadiendo: «¡Fuera!», o nombrar a uno de sus compañeros de equipo que está sentado fuera del terreno de juego añadiendo: «¡Dentro!». En este último caso, si se dieran las condiciones anteriormente descritas en las cuales el jugador contrario era eliminado, se salvaría al compañero nombrado, el cual se reintegraría al juego. El juego finaliza cuando todos los jugadores de un mismo equipo han sido eliminados.

3.Nota

Para la práctica de este juego, normalmente se aprovecha una cancha de voleibol con la red.

El Gato y el Ratón - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Bosnia	Herzegovina.
Materiales:	Un	pañuelo.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Diez o más.	

2.Desarrollo

Un jugador tiene un pañuelo. Todos los jugadores se sientan en el suelo, formando un círculo y

mirando al centro, excepto el del pañuelo que da vueltas alrededor del círculo, siempre en el mismo sentido. Mientras, los jugadores cantan una canción que hace referencia a un ratón perseguido por un gato.

En un determinado momento, el que da vueltas deja caer el pañuelo detrás de un jugador; éste, al darse cuenta de que lo tiene, coge el pañuelo y persigue al que se lo dejó tratando de atraparlo antes de que ocupe el sitio que quedó libre en el círculo.

Si lo consigue devuelve el pañuelo al que se lo dejó y regresa a su sitio; en este caso, el que daba vueltas inicialmente vuelve a dar vueltas. Si no lo consigue, el perseguidor pasa a dar vueltas, reiniciándose el juego.

3.Variantes

Encontramos este mismo juego o pequeñas variantes en otros países. En Holanda el que escapa debe dar, al menos, cuatro vueltas al círculo antes de poder sentarse; en Suiza en lugar de un gato y un ratón los papeles son los de un cazador y un zorro y no se canta ninguna canción; en España se practica el juego de «La zapatilla por detrás», en el que también se canta una canción, pero en lugar de un pañuelo se utiliza una zapatilla vieja. Un último ejemplo: en Costa de Marfil también se canta una canción, pero se juega con un pañuelo anudado que el perseguidor puede lanzar para que toque al perseguido antes de que ocupe su puesto en el círculo.

Ivanka - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Bielorrusia.
Materiales:	Una muñeca, que puede ser sustituida por cualquier otro objeto, y una rama.
Dónde jugar:	Sitio amplio. Se traza un círculo en el suelo de unos cinco metros de diámetro, en cuyo centro se marca un cuadrado de unos cincuenta centímetros de lado.
Número de Jugadores:	Entre seis y veinte.

2.Desarrollo

Un jugador lleva una rama y ocupa el interior del círculo, en cuyo cuadrado central se coloca una muñeca. Este jugador no puede, en ningún momento del juego, salir del círculo. El resto de los jugadores se sitúan fuera del círculo. Estos tratan de entrar en él, coger la muñeca y sacarla sin ser tocados por el que está dentro del círculo. Éste les puede tocar con la rama o con la mano.

Todo jugador tocado debe abandonar el juego y esperar una siguiente fase.

El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido tocados o cuando alguno de ellos consigue sacar la muñeca del círculo sin ser tocado por el que está dentro del círculo. En el primer caso el juego se reinicia quedándose dentro del círculo el mismo jugador y en el segundo se queda el jugador que logró sacar la muñeca del círculo.

3.Nota

Este juego pretende representar la leyenda de Ivanka, la joven que fue raptada por el hombre del bosque que la tenía presa en una cabaña.

La Lettre Rouge - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Bélgica.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio libre de obstáculos. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas una determinada distancia.
Número de Jugadores:	Más de cuatro.

2.Desarrollo

Un jugador se coloca mirando al resto detrás de una de las líneas. El resto de los participantes se sitúan detrás de la otra línea. Todos acuerdan una letra prohibida.

El que está mirando al resto grita una letra. Todos aquellos cuyo nombre contiene la letra nombrada avanzan un paso grande y el resto no se mueve.

Así, este jugador va nombrando diferentes letras del alfabeto. Cuando grita la letra prohibida todos corren a traspasar la línea de partida, perseguidos por este jugador que trata de tocar a alguno. Si lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego vuelve a empezar. En caso contrario sigue la misma persona, repitiéndose el proceso una y otra vez.

3.Nota

«La lettre rouge» («La letra roja»), es conocido con el mismo nombre, «The red letter» en Gran Bretaña y Estados Unidos.

Miaciolka - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Bielorrusia.
Materiales: Una especie de escobilla, hecha de ramas, llamada miaciolka, para cada jugador y varios trozos de hielo.
Dónde jugar: Una superficie helada. Se hace una marca en el hielo y a su alrededor se trazan, a la misma distancia de la marca central, tantos hoyos como jugadores participen en el juego.
Número de Jugadores: Entre cinco y diez.

2.Desarrollo

Cada jugador tiene una miaciolka y se coloca junto a uno de los hoyos.

Un jugador inicia el juego, para ello toma una pequeña pieza de hielo y se coloca con ella en la

marca central, grita: «¡Es más fácil barrer solo que todos juntos!» e impulsa, a continuación, la pieza de hielo con su miaciolka. A partir de ese momento todos los jugadores tratan de introducir esa pieza de hielo en su propio hoyo. Para ello sólo pueden tocarla con sus respectivas miaciolkas.

Cuando alguno lo consigue, un nuevo jugador toma otra pieza de hielo y, golpeándola desde la marca central, reinicia el proceso.

El juego finaliza cuando todos los jugadores han pasado por la marca central, ganando aquel que más piezas de hielo consiguió introducir en su hoyo.

Persigue los Números - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Austria.
Materiales:	Una tela.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre ocho y treinta.

2.Desarrollo

Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo, excepto uno, que se aleja del corro. Cada uno de los jugadores se pone un número, distinto al de los demás y nunca superior al número de jugadores que forman el círculo. Cuando lo han hecho, llaman al que se la queda, el cual ocupa el centro del círculo y se venda los ojos con una tela. El que se la queda dice entonces dos números, los cuales corresponden a dos personas. Estas deben intercambiar sus puestos pasando por el centro del círculo y lo hacen procurando no hacer ruido, para que el elegido no pueda oírles. Éste intenta atrapar a uno de ellos.

Si lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles. En caso de que no lo haga y los dos números nombrados intercambien sus puestos en el círculo todos aplauden como señal de

que lo han conseguido. Ante esto, el que está en el centro dice dos nuevos números, repitiéndose el proceso.

Pikar - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Bielorrusia.

Materiales: Un palo, de unos treinta centímetros de longitud y uno y medio de diámetro, llamado pika para cada jugador. Cada pika está decorada de forma que es fácilmente reconocible por su dueño.

Dónde jugar: Sitio amplio y libre de obstáculos. En el suelo se trazan dos líneas paralelas separadas unos quince metros. La primera recibe el nombre de «ciudad» y la segunda de «hotel». A unos cinco metros de la «ciudad» se traza un pequeño círculo de unos cincuenta centímetros de diámetro (ver gráfico siguiente).

Número de Jugadores: Entre siete y diez.

2.Desarrollo

Una persona recibe el nombre de pikar y clava su pika en el centro del círculo dibujado en el suelo.

El resto de los jugadores se colocan detrás de la línea que simboliza la «ciudad» y lanzan, uno por uno, sus pikas tratando de derribar la del pikar. Cuando esto sucede y la pika del pikar sale del círculo marcado en el suelo, cada uno de los participantes debe ir a recuperar su pika. Durante este tiempo, el pikar debe también recuperar su pika y volverla a clavar en el círculo marcado para, a continuación tratar de tocar a uno de los jugadores.

El único jugador que, durante todo este proceso está a salvo es aquel que logró derribar la pika del pikar, el cual recoge su propia pika y se coloca en el «hotel».

Mientras el pikar está tratando de tocar a alguien, el resto de los jugadores pueden tratar de derribar la pika clavada lanzando la suya desde la «ciudad». Si lo consiguen, el pikar está obligado a volverla a clavar en el interior del círculo antes de poder perseguir nuevamente a

alguien. Además, el jugador que ocupaba el «hotel» deja de estar a salvo y el «hotel» es ocupado por el último jugador que derivó la pika del pikar.

Cuando el pikar consigue atrapar a alguien, el jugador tocado se convierte en pikar y el juego se reinicia.

3.Nota

Este juego también se practica sustituyendo la pika por una lata vacía cuando se juega en un espacio asfaltado. El «pikar» se conoce también en Rusia y Ucrania y otros juegos similares se practican en otros países europeos.

Romper Cebada - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Alemania.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio libre de obstáculos. Se trazan dos líneas paralelas separadas unos diez metros.
Número de Jugadores:	Un número par superior a ocho.

2.Desarrollo

Los participantes se agrupan por parejas. Una pareja se sitúa en el espacio comprendido entre las dos líneas trazadas en el suelo. Ambos se dan la mano y quedan mirando cada uno para un lado.

El resto de las parejas, tomadas de la mano, se sitúan detrás de una de las líneas. A una señal, todas las parejas tratan de cruzar el espacio comprendido entre las dos líneas sin ser tocadas por la pareja que estaba en el medio.

Si una pareja se desune o si es tocada por la pareja que está entre las líneas, intercambia su papel con ésta.

Schattenfangen - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Alemania.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio exterior.
Número de Jugadores:	Más de dos.

2.Desarrollo

Un jugador trata de pisar la sombra de cualquier otro. Cuando lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego continúa de la misma forma.

3.Nota

Para practicar este juego es necesario un día soleado. En una variante de este juego, los capturados se unen al que pisa las sombras, de forma que el juego finaliza cuando no queda nadie a quien pisar la sombra.

Schlagball - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Alemania.
---------	-----------

Materiales: Un bate de béisbol, una pelota de tamaño similar a una de tenis y dos piedras.
Dónde jugar: Sitio exterior y amplio.
Número de Jugadores: Entre seis y dieciséis.

2. Objetivo

Alcanzar un número de puntos previamente determinado.

3. Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos. Un equipo es el atacante y el otro el defensor.

Se colocan las piedras separadas unos veinte metros. El equipo atacante forma una fila tras una de las piedras, el equipo defensor se reparte por todo el espacio.

El primer jugador del equipo atacante tiene la pelota y el bate. Tocando la piedra con un pie, eleva la pelota y la golpea con el bate. Si no la golpea o si lo hace y la pelota sale despedida hacia atrás, se considera golpe nulo. El jugador no puede cometer tres nullos. Si esto sucediera los equipos intercambian sus posiciones en el campo y el proceso se repite.

Cuando un atacante golpea de forma válida la pelota con el bate, corre hacia la segunda piedra, la rodea y regresa a su piedra. Mientras, el equipo defensor trata de hacerse con la pelota y golpear con ella al jugador atacante antes de que consiga su objetivo.

Si el jugador atacante es golpeado por la pelota, ambos equipos intercambian sus papeles y el proceso se reinicia. Si, por el contrario, el atacante logra su objetivo anota un punto a su equipo y se coloca el último de la fila. Corresponde entonces batear al siguiente jugador de su equipo.

Tri - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen: Albania.
Materiales: Ninguno.
Dónde jugar: Amplio. Se delimita un espacio como prisión.

Número de Jugadores: Entre doce y veinte.

2.Desarrollo

Tres jugadores persiguen al resto. Todo jugador tocado va a prisión. Cuando sólo queda un jugador libre, éste puede liberar a los prisioneros tocando a uno de ellos. En este caso todos se salvan y siguen persiguiendo los tres que lo hacían inicialmente. Si, por el contrario, todos los jugadores son hechos prisioneros, el juego se reinicia con los tres primeros jugadores que fueron atrapados.

3.Nota

Encontramos infinidad de juegos de persecución donde los jugadores atrapados pueden ser salvados: «El rescate», «Policías y ladrones», etc. «Tri» («tres»), cuyo nombre deriva del número de personas que persiguen a los demás, presenta la peculiaridad de que sólo el último que queda puede salvar a sus compañeros, confiriéndole así un mayor protagonismo en el juego.

Juegos de Asia

Ad-Dahw - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Arabia Saudita.
Materiales: Un palo curvado y una bola de madera.
Dónde jugar: Sitio exterior. Se hace un hoyo en el suelo un poco más grande que el diámetro de la bola.
Número de Jugadores: Entre dos y diez.

2.Desarrollo

Se comienza decidiendo el turno de juego. Para ello los jugadores se sitúan en fila a una corta distancia del hoyo. El primero de la fila toma el palo y con él impulsa la bola hacia el hoyo; si consigue introducirla de un solo golpe inicia una segunda fila; si falla, no cambia de fila y se sitúa el último. En ambos casos cede el palo al siguiente compañero que repite el proceso. De esta forma, a medida que los jugadores consiguen meter la bola en el hoyo de un solo golpe van pasándose a la segunda fila, situándose al final de la misma según van llegando. Cuando todos están en la segunda fila, el orden en que se encuentren los jugadores es el turno de juego.

A continuación se decide un punto de partida, situado a una cierta distancia del hoyo. El jugador al que le correspondió ser el primero toma el palo y con él golpea la bola las veces que sean necesarias hasta conseguir introducirla en el hoyo. Después repiten el proceso el resto de los jugadores según el turno que les haya correspondido. Gana el jugador que consigue introducir la bola en el hoyo con el menor número de golpes. En caso de empate, gana la persona que lo hizo antes, es decir, la que tenía antes su turno de juego.

3.Nota

Esta forma de golf es conocido y documentado desde el siglo VII. Así, Al-Hassan y Al-Hussain, los nietos de Mahoma, ya jugaban este juego con otros niños utilizando bolas y palos de madera.

Ang-Konnh - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:										Camboya.
Materiales:	Piedras		de		tamaño		mediano.			
Dónde jugar:	Lugar	exterior.	Se	traza	una	línea	en	el	suelo.	
Número de Jugadores:	Entre dos y seis.									

2.Objetivo

Finalizar los cinco niveles de dificultad del juego antes que los demás.

3.Desarrollo

A unos pasos de la línea trazada en el suelo se colocan cinco piedras formando un semicírculo. Se decide, a continuación, el turno de lanzamiento. Al que le corresponde iniciar el juego toma una piedra y, desde detrás de la línea, la lanza con su mano derecha contra el semicírculo de piedras.

Si consigue golpear alguna de las piedras lanza una segunda piedra, esta vez con la mano izquierda. Si también impacta contra alguna de las piedras lanza una tercera por debajo de su pierna derecha. Si consigue hacer blanco lanza una cuarta piedra por debajo de su pierna izquierda y, por último, si tampoco ha fallado lanza una piedra por encima de su hombro izquierdo con su mano derecha o viceversa. Si durante este proceso alguna de las piedras lanzadas no consiguen impactar contra las que forman el semicírculo, el jugador cede el turno de lanzamiento al siguiente.

Cuando todos han lanzado, corresponde lanzar de nuevo al que inició el juego, que lo hará desde el nivel en el que cometió el fallo.

Boh Choong - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:				Camboya.
Materiales:		Una		pelota.
Dónde	jugar:		Sitio	amplio.
Número de Jugadores: Entre seis y veinte.				

2.Desarrollo

Los jugadores forman dos grupos, uno de chicos y otro de chicas. Los dos equipos se separan una determinada distancia. Uno de los chicos tiene una pelota.

El que tiene la pelota la lanza hacia el arriba y adelante en dirección al grupo de chicas. La que consigue hacerse con la pelota persigue y trata de golpear con ella al chico que la lanzó.

Cuando lo consigue entrega la pelota al chico siguiente para que repita el proceso.

3.Nota

En este juego, donde no hay ganadores, se supone que las chicas tienen tantos novios como chicos han podido golpear con la pelota.

Bou Chu - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Bangladesh.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio amplio. Se trazan dos líneas paralelas separadas unos veinte metros.
Número de Jugadores:	Entre ocho y veinte.

2.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos. Un equipo defiende y el otro ataca.

El equipo que defiende se coloca en el espacio comprendido entre las dos líneas trazadas en el suelo. El equipo que ataca se sitúa detrás de una de las líneas y elige a dos personas para iniciar el juego. Una de estas personas será bou chu (la esposa) y la otra será el marido. Ambos se toman de la mano.

El que hace de marido toma aire y, conteniendo la respiración, corre, agarrado a bou chu, tratando de cruzar la línea de llegada. Mientras corren, y siempre y cuando no tome más aire, el que hace de marido puede tocar a los jugadores del equipo que defiende, los cuales dejan el juego.

Por su parte, los jugadores que defienden tratan de tocar a bou chu. Si lo consiguen, ambos equipos intercambian sus papeles y el juego comienza de nuevo. En caso contrario, el equipo que ataca elige a dos nuevas personas para hacer de marido y de bou chu.

3. Nota

En otra versión del juego el que hace de marido toca al que hace de esposa en la cabeza, en lugar de agarrarlo de la mano.

Dung Guli - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen: Bangladesh.
Materiales: Un palo de madera de algo más de medio metro de largo, llamado dung, y una pieza esférica de madera del tamaño de un huevo, llamada guli.
Dónde jugar: Lugar amplio y libre de obstáculos.
Número de Jugadores: Dos.

2. Desarrollo

El juego se inicia con un ritual para determinar quién será el primer bateador. Se hace un hoyo en el suelo pequeño y poco profundo y se coloca el guli dentro.

Se hace un pequeño sorteo y el jugador al que le toque utiliza el dung, a modo de palo de golf, para golpear el guli y sacarlo del hoyo, después deja el dung sobre el agujero.

El otro jugador se coloca de pie en el lugar donde se detuvo el guli, lo coge y lo lanza contra el dung, tratando de que lo golpee. Si falla bateará en primer lugar. Si, por el contrario, consigue golpear el dung, pondrá el guli en el hoyo y se repetirá el proceso hasta que uno de los dos falle. Esta persona será la que batee en primer lugar y puede comenzar el juego propiamente

dicho.

El bateador se coloca de pie junto al agujero en el suelo y agarra el dung como si fuera un bate de béisbol. El lanzador lanza suavemente el guli al bateador que trata de golpearlo con el dung. Si el bateador estima que el lanzamiento no es bueno puede no mover el dung y el lanzador debe repetir su tiro sin que se penalice a ninguno de los jugadores.

Si el bateador consigue golpear el guli usa el dung para medir a cuánta distancia consiguió alejarlo. El bateador se anota tantos puntos como medidas del dung ha alejado el guli. Por ejemplo, si aleja el guli una distancia igual a cinco veces la longitud del dung se anota cinco puntos.

El bateador puede no anotarse ningún punto. Esto sucede cuando mueve el dung, pero yerra el golpe, o cuando aleja el guli una distancia inferior a la longitud del dung. Tanto si el bateador puntúa como si no, ambos jugadores intercambian sus papeles. Se repite este proceso hasta que una persona alcanza los cincuenta puntos.

Gul Tara - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Bangladesh.
Materiales:	Una pelota.
Dónde jugar:	Lugar amplio.
Número de Jugadores:	Entre seis y doce.

2.Desarrollo

Un jugador comienza el juego lanzando una pelota tan alto y fuerte como puede. Los otros tratan de atraparla antes de que toque suelo; si alguno lo consigue, vuelve a lanzarla. Pero si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó la recoge y persigue al resto de los jugadores, a los cuales trata de dar (bien con la pelota, bien tocándolos, depende de la versión). El jugador tocado se convierte en el nuevo lanzador.

3.Variante

El nombre de «Gul Tara» significa algo así como «Lanza a las estrellas». Existe una variante de este juego, también conocida en la India, en la cual cuando la pelota cae al suelo, el que lanzó corre a cogerla y grita: «¡Alto!». Todos se detienen. Entonces lanza la pelota contra uno de ellos, el cual no puede moverse. Si le da el jugador tocado, lanza la pelota arriba, y si falla, la debe lanzar el que falló. A veces se le permite al que tiene la pelota que dé tres pasos.

Esta variante es un juego similar a otro muy extendido por nuestro país «Pies quietos», aunque con una diferencia muy significativa, en «Gul Tara» no hay eliminados.

Kalagak - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Afganistán.
Materiales:	Piedras planas pequeñas y una taza.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre dos y cinco.

2.Objetivo

El objetivo del juego no está en acumular más piedras que los demás jugadores, sino en tomar la última.

3.Desarrollo

Los jugadores llenan una taza con piedrecitas planas. A continuación le dan la vuelta dejando caer las piedras contenidas en ella.

Uno de los participantes inicia el juego tratando de tomar una de las piedras, sin que se mueva ninguna otra. Si lo consigue lo intenta con otra y así sucesivamente hasta que falla. Entonces,

cede el turno a un nuevo jugador.

Gana el jugador que toma la última piedra.

4. Nota

Aun cuando el nombre del juego, «kalagak», significa «la taza», hoy en día es bastante más frecuente el uso de una lata vieja en la cual introducen las piedras planas antes de darle la vuelta.

Conocemos un juego similar, mucho más extendido por el mundo, practicado con palos finos y largos, que recibe diferentes denominaciones: «Mikado» (Japón), «Fiti» (Samoa), etc.

Lobat Al-Khabsa - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:					Bahrein.
Materiales:		Habichuelas	(porotos)		coloreadas.
Dónde jugar:		Sitio	exterior	y	arenoso.
Número de Jugadores:	Entre dos y seis.				

2. Objetivo

Conseguir la mayor cantidad de habichuelas.

3. Desarrollo

Un jugador hace un montón de arena y en su interior introduce un número previamente determinado de habichuelas coloreadas. A continuación divide el montón de arena en tantas partes como jugadores participen en el juego y cada jugador escoge una de las partes.

Los distintos participantes escarban en las áreas del montón de arena que han escogido y se quedan con todas las habichuelas que encuentran.

A continuación le toca enterrar las habichuelas a otro jugador y el proceso se repite.

3.Nota

Este es un juego muy popular entre las niñas de Bahrein.

Loo Khan Dee - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Birmania.
Materiales:	Una piedra pequeña.
Dónde jugar:	Indiferente. Se traza una línea en el suelo.
Número de Jugadores:	Cinco o más.

2.Desarrollo

Los jugadores se sitúan, uno junto al otro, detrás de la línea trazada en el suelo. Todos colocan una mano en su espalda, con la palma hacia arriba. Un jugador se pasea entre los jugadores con una pequeña piedra en su mano. Cuando quiere la deposita disimuladamente en la mano de cualquier jugador, el cual trata de escapar, evitando ser tocado por las personas que tiene a sus lados. Éstos no pueden traspasar la línea, tan sólo pueden tocarlo en el mismo instante en que el jugador abandona la línea de salida.

Si el jugador con la piedra consigue su propósito, el juego se reinicia con los jugadores dispuestos de la misma forma. En caso de que el jugador sea tocado, intercambia su puesto con la persona que depositó la piedra inicialmente y el juego comienza de nuevo.

3.Nota

Es habitual que en cada fase del juego, los participantes intercambien su posición en la fila.

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:						Birmania.
Materiales:			Una			pedra.
Dónde	jugar:	Lugar	exterior,	con	un	árbol.
Número de Jugadores: Entre seis y treinta.						

2.Desarrollo

Todos los jugadores forman un círculo, mirando hacia el centro y con las manos en la espalda. Un jugador da vueltas alrededor del círculo con una piedra simulando depositarla en las manos de unos y otros. En un determinado momento coloca realmente la piedra en las manos de una persona.

La persona con la piedra debe escapar del círculo y tocar un árbol o cualquier otro objeto previamente determinado sin ser tocado por ninguno de sus compañeros de corro. Si lo consigue, él deposita la piedra en la siguiente ronda. Si, por el contrario, es atrapado, la misma persona sigue dando vueltas.

3.Nota

En Grecia, encontramos un juego muy similar llamado «Atrapa la piedra», donde la disposición de los participantes no es en círculo sino en hilera.

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:			Afganistán.
Materiales:			Ninguno.
Dónde	jugar:	Sitio	amplio.
Número de Jugadores: Entre ocho y treinta.			

2.Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos, los cuales se colocan enfrentados y separados una cierta distancia. En cada equipo hay un jefe, que se coloca de pie. El resto son camellos y se colocan a cuatro patas.

El jefe de uno de los equipos, digamos el A, dice al jefe del otro, pongamos el B: «He perdido un camello. Puede que esté en tu rebaño». El jefe del equipo B responde: «Ven y mira». El jefe del equipo A se acerca y se pasea entre los camellos del equipo B. Cuando quiere, toca a uno, grita: «¡Este es mío!» y escapa.

En ese momento, todos los que hacen de camellos se levantan y tratan de atrapar al jefe del equipo contrario.

Los jugadores del equipo que lo consigue tienen el privilegio de ser transportados «a caballito» por los del otro equipo.

Uzam Wad-Dah - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Arabia	Saudita.
Materiales:	Un hueso, generalmente de la escápula de una cabra o de un cordero.	
Dónde	jugar:	Sitio exterior.

Número de Jugadores: Entre cuatro y doce.

2.Desarrollo

Los participantes se dividen en dos equipos. A continuación se sortea quién lanzará el hueso.

Todos se colocan de espaldas a la persona que lanza el hueso, que lo arroja tan lejos como puede y en cualquier dirección. A continuación, da una señal y todos, excepto el que lo lanzó, salen a buscar el hueso.

Cuando un jugador encuentra el hueso lo toma y grita que lo ha encontrado. Si el jugador que lo encuentra pertenece al mismo equipo que el que lo lanzó, este equipo se anota un punto. Si, por el contrario, la persona que lo encuentra es del equipo contrario a la que lo lanzó, ningún equipo se anota punto alguno.

En ambos casos la persona que encontró el hueso reinicia todo el proceso lanzándolo de nuevo. El objetivo de cada equipo es tener más puntos que el equipo contrario cuando el juego finaliza.

3.Nota

Este juego se practica por la noche, cuando la ausencia de luz dificulta encontrar el hueso.

«Uzam wad-dah», que significa «el hueso brillante», se encuentra documentado en Makkah al-Mukarrama, al sur de Arabia Saudita, desde el siglo VI.

Juegos de Oceanía.

40-40 - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nueva	Zelanda.
Materiales:		Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio amplio, con numerosos lugares donde poder esconderse.	
Número de Jugadores:	Entre cinco y ocho.	

2.Desarrollo

Un jugador se tapa los ojos y cuenta hasta 40 mientras los demás se esconden. Este jugador permanece en un lugar determinado mientras cuenta. Después sale en busca de los escondidos tratando de encontrar a alguien. Todo jugador visto se traslada hasta el lugar donde se realizó la cuenta y debe permanecer allí hasta que alguien lo libere. A medida que los jugadores van siendo encontrados por el que busca, unen sus manos formando una cadena. Un jugador libre puede salvar a todos los capturados si llega hasta ellos y toca a alguno al tiempo que dice: «40-40, I free all» («40-40, los libero a todos»).

Cuando esto sucede, todos pueden escapar excepto el jugador que los liberó, que queda preso.

Cuando todos los jugadores han sido capturados, el primero de ellos es el que se tapa los ojos, reiniciándose el juego.

3.Nota

El nombre del juego deriva del número hasta el que tiene que contar el que se tapa los ojos. Como elemento curioso del juego destacamos el hecho de que la persona que libera a sus compañeros quede presa y con la posibilidad de que si no es liberada pase a taparse los ojos en la fase siguiente del juego. Cuando el número de jugadores es elevado se establece que sólo la última persona que quede pueda liberar a sus compañeros.

Este mismo juego, con el mismo nombre, es conocido en Estados Unidos, Gran Bretaña, Australia e Irlanda.

Buroinjin - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Aborígenes	australianos,	etnia	Kabi	Kabi,	Australia.
Materiales:			Un			balón.
Dónde jugar:	Sitio muy amplio y libre de obstáculos. Se traza un rectángulo de unos sesenta metros de largo por cuarenta de ancho.					
Número de Jugadores:	Entre dieciséis y treinta.					

2.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos, cada uno de los cuales se sitúa detrás de las líneas que marcan los lados cortos del rectángulo de juego. El buroinjin (balón) se coloca en el centro del rectángulo.

A una señal, ambos equipos tratan de hacerse con el buroinjin con el objetivo de cruzar con él la línea donde comenzó el juego el equipo contrario. Para ello se respetan las siguientes reglas:

1. El buroinjin puede ser lanzado en cualquier dirección, pero no puede ser golpeado o pateado.

2. Si un jugador, estando en posesión del buroinjin, es tocado por un contrario, debe lanzarlo al aire y hacia atrás inmediatamente, al menos a una altura de dos metros por encima de su cabeza y no puede tocarlo de nuevo hasta que no haya sido tocado por otro jugador de su equipo o del equipo contrario.
3. Si el buroinjin se sale del rectángulo por los lados largos (los laterales). El equipo contrario al del jugador que lo tocó por última vez antes de salir lo pone en juego desde el lugar por donde salió.
4. Cuando un jugador que está en posesión del buroinjin cruza la línea donde comenzó el juego el equipo contrario, obtiene un punto para su equipo.

El juego finaliza cuando el sol se pone. El objetivo de ambos equipos es obtener más puntos que el equipo contrario.

3.Nota

El buroinjin es una pelota ovalada hecha con piel de canguro. Los nativos Kabi Kabi viven al sur de Queensland y en lugar de aplaudir animan a los jugadores gritando: «Ei, ei, ei...»

Duck, Duck, Goose - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Australia.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre dieciséis y cuarenta.

2.Desarrollo

Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo y mirando al centro del mismo. Un jugador se pasea por fuera del círculo tocando la cabeza o la espalda de cada jugador a la vez que le dice: «Duck!» («¡Pato!»). En un determinado momento toca la cabeza de un jugador pero dice: «Goose!» («¡Ganso!») y echa a correr.

El jugador tocado se levanta y lo persigue tratando de tocarlo antes de que se sienta en el sitio que ha quedado libre en el círculo. Si el perseguidor lo consigue, el perseguido sigue paseándose por el círculo y el que lo atrapó se sienta en su sitio; en caso contrario, es el perseguidor el que se va a pasear por el círculo, reiniciándose el juego de la misma manera.

3. Nota

Este mismo juego, con el mismo nombre, se practica también en Estados Unidos. Además, en otros lugares del mundo encontramos pequeñas variaciones. En Brasil el jugador que se mueve por fuera del círculo no dice nada, simplemente toca a un jugador que se levanta y corre en sentido contrario al del primero; el objetivo de ambos es ocupar el espacio libre quedándose parado el que no lo consigue.

En Italia existe un juego que se juega como la variante brasileña pero con una peculiaridad: cuando los jugadores, que corren en sentido contrario, se encuentran, se detienen y se saludan dándose la mano y diciendo: «Buongiorno signore!» («¡Buenos días, señor!»), «Buongiorno signora!» («¡Buenos días, señora!»), prosiguiendo después su camino.

En España existe un juego llamado «Ven o vete», igual que la variante brasileña pero con una diferencia, cuando el que se pasea toca a algún jugador puede decirle: «¡Ven!» o «¡Vete!»; en el primer caso ambos corren en el mismo sentido y en el segundo corren en sentido contrario.

Folding Arms - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Nueva Zelanda.
Materiales:	Una pelota.
Dónde jugar:	Se traza una línea en el suelo.
Número de Jugadores:	Entre cuatro y ocho.

2.Desarrollo

Un jugador tiene una pelota. El resto se colocan, uno junto a otro, detrás de la línea marcada en el suelo, con los brazos cruzados delante de su pecho, a una cierta distancia del que tiene la pelota.

El jugador que tiene la pelota se la lanza a cualquier otro. Éste debe descruzar sus brazos y atraparla, evitando que caiga en el suelo. Si no lo consigue, intercambia su puesto con el que tiró la pelota. Si, por el contrario, atrapa la pelota, se la devuelve al primero que repite el proceso con otra persona.

El jugador que tira la pelota puede también fingir un lanzamiento y no soltar la pelota. En este caso, nadie puede descruzar sus brazos ya que si alguien lo hiciera, pasaría a tirar la pelota.

3.Variante

Existe también una versión competitiva del juego «Folding arms» («Brazos cruzados») en la cual el que falla, en lugar de intercambiar su puesto con el que tiró la pelota, se elimina. Gana el juego el último que queda, el cual pasa a tirar la pelota en la siguiente ronda del juego.

Gecko and Beetles - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

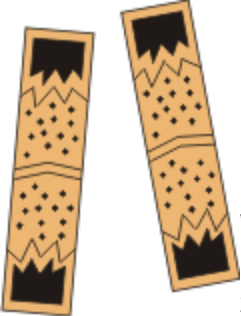
[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Territorios	Norteños	de	Australia.				
Materiales:	Dos	tacos	de	madera	para	cada	«gecko».	
Dónde jugar:	Sitio	amplio,	preferiblemente	con	lugares	donde	poder	esconderse.
Número de Jugadores:	Más de ocho.							

Este es un juego de persecución jugado por las noches en los Territorios norteños donde el «gecko» (una lagartija nocturna) busca «beetles» («escarabajos») para comer.



2.Desarrollo

Los jugadores se distribuyen en dos equipos: los niños más grandes son los «geckos» y los más pequeños son los escarabajos. Cada gecko tiene dos tacos de madera similares a los de la ilustración.

Se señala un espacio base llamado «caja de escarabajos», que puede o no marcarse en el suelo. Los geckos golpean cinco veces sus tacos de madera y gritan «¡listos o no, aquí vamos!» antes de comenzar su cacería. Los escarabajos aprovechan este intervalo de tiempo para alejarse o incluso para esconderse. Entonces, los geckos salen en busca de los escarabajos tratando de atraparlos. La única condición es que los geckos deben desplazarse en todo momento golpeando sus tacos de madera. Esto reduce la velocidad de los geckos y hace que el juego sea más fácil para los niños pequeños.

Cada vez que un escarabajo es capturado, se sienta en la «caja de escarabajos» y allí espera a que todos sus compañeros sean atrapados.

Gemo - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Papua	Nueva	Guinea.
Materiales:			Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio	amplio,	con árboles.
Número de Jugadores:	Entre ocho y dieciséis.		

2.Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales defiende un árbol. Un jugador toca su propio árbol y se convierte en el portador del gemo, grita «¡Gemo!» y corre a tratar de tocar el árbol de equipo contrario. Si un jugador contrario le toca, éste pasa a ser el portador

del gemo. El gemo no se puede pasar entre jugadores de un mismo equipo. El objetivo de ambos grupos es que un jugador de su equipo, portador del gemo, toque el árbol del equipo contrario.

3.Nota

El nombre del juego, «Gemo», significa «Espíritu».

Hil Lea `Ou Varvareag - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:		Fiji.
Materiales:	Una	tela.
Dónde	jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre ocho y treinta.	

2.Desarrollo

Los participantes se sientan en el suelo formando dos hileras, una de chicos y una de chicas. Ambas filas están separadas unos metros.

Una chica inicia el juego. Para ello, sus compañeras le vendan los ojos y la hacen caminar adelante y atrás, a un lado y a otro, dar vueltas, etc., hasta desorientarla. A continuación, la chica con los ojos vendados camina hacia la fila de chicos hasta que toca a alguno. El chico tocado debe levantarse y dar un beso a la chica antes de quitarle la venda. En caso de que no se atreva, el grupo de chicas gana el juego.

A continuación, el proceso se repite pero ahora es un chico el que, con los ojos vendados, camina hacia el grupo de chicas.

3.Nota

El nombre del juego significa «elige al que prefieras». Aunque en teoría es un juego competitivo, lo cierto es que tiende a prolongarse hasta que los jugadores se cansen sin que ningún grupo resulte vencedor.

Ive`A - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Samoa.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio amplio, con numerosos lugares donde poder esconderse.
Número de Jugadores:	Ocho o más.

2.Objetivo

Alcanzar un número de puntos determinado con anterioridad.

3.Desarrollo

Los jugadores se reparten en dos equipos. Un equipo espera en un lugar designado como «base» a que el otro equipo se esconda. Entonces gritan: «I se ve`a ua mu le foaga» («Date prisa y danos una señal para ir por ti») y salen a buscar a los jugadores escondidos.

Cuando encuentran a alguien deben tocarlo antes de que regrese a la base.

Si un jugador consigue regresar a la base sin ser tocado por los que le buscaban obtiene un punto para su equipo.

Después de cada búsqueda, ambos grupos intercambian sus papeles, repitiéndose el proceso.

4.Nota

Para entender de dónde deriva el nombre del juego conviene decir que «l» es el sonido de un ave llamada «Ve`a» muy difícil de encontrar y de cazar.

Kacke Anukiwi - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:							Nauru.
Materiales:	Un	coco	por				jugador.
Dónde jugar:	Lugar	con	arena	o	tierra	dura.	
Número de Jugadores:	Dos.						

2.Desarrollo

Un jugador coloca su coco en el suelo y el otro lanza el suyo contra él tratando de romperlo. A continuación ambos jugadores invierten sus papeles y se repite el proceso. Gana el jugador que logre romper el coco de su contrincante.

3.Nota

El nombre del juego, «Kacke anukiwi», significa simplemente «lucha de cocos». Generalmente el ganador tenía el derecho de quedarse con el coco del vencido pero era habitual que ambos compartieran dicho coco de forma que el juego únicamente servía para determinar cuál de los dos cocos iban a comerse. Este juego también es conocido en la Isla Margarita (Venezuela) con el nombre de «Pegá de cocos».

Kokan - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen: Aborígenes australianos, Australia.
Materiales: Un palo curvado de unos setenta centímetros de longitud que recibe el nombre de baiwain y una bola de madera de unos ocho centímetros de diámetro que recibe el nombre de kokan.
Dónde jugar: Sitio muy amplio y libre de obstáculos. Se traza un rectángulo de unos noventa metros de largo por cuarenta de ancho.
Número de Jugadores: Entre veinte y treinta.

2.Desarrollo

Los jugadores, con un baiwain cada uno se reparten en dos equipos, uno de los cuales tiene el kokan.

El objetivo de cada equipo es mantener el kokan el mayor tiempo posible teniendo en cuenta que sólo se puede golpear con el baiwain y que un mismo jugador no puede golpearlo dos veces consecutivas.

3.Nota

Este juego, en el que no se establece sistema de puntuación ni de competición entre los equipos, es también conocido con el mismo nombre en Papua Nueva Guinea.

Existe una variante competitiva de este juego practicada por los aborígenes del suroeste de Australia que recibe el nombre de «Meetcha boma». Esta variante introduce dos círculos de tres metros de diámetro cada uno como arcos.

Lanita - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Índice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:						Tonga.
Materiales:	Una	pelota	y	dos	pedras	grandes.
Dónde		jugar:		Sitio		exterior.
Número de Jugadores:	Entre ocho y veinte.					

2.Desarrollo

Se colocan dos piedras separadas una determinada distancia que depende de la edad y habilidad de los jugadores. Esas piedras marcan las bases. Los participantes se distribuyen en dos equipos. Por sorteo se decide qué equipo comenzará el juego atacando y quién defendiendo.

Uno de los jugadores del equipo al que correspondió atacar toma la pelota y se sitúa junto a una de las piedras, la primera base. Lanza la pelota al aire y la golpea con su brazo tan fuerte como puede. El equipo defensor distribuye a sus jugadores libremente por todo el espacio comprendido entre las dos piedras. Si un defensor logra atrapar en el aire la pelota golpeada por el atacante, evitando que caiga al suelo, ambos equipos intercambian sus papeles y se reinicia el proceso. Lo mismo sucede si la pelota, una vez lanzada al aire, no es golpeada o si sale despedida hacia detrás del jugador que golpea.

Si por el contrario, la pelota golpeada por el atacante sale hacia delante y cae en el suelo, los defensores tratan de atraparla y de golpear con ella al jugador que la golpeó con su brazo. Éste, por su parte, corre hacia la piedra que tiene en frente, la segunda base, y desde allí vuelve a la piedra de partida, repitiendo este recorrido tantas veces como pueda antes de ser golpeado por la pelota. Por cada vez que lo consiga obtiene un punto para su equipo. Los puntos se cuentan cada vez que llega a la segunda base. Cuando un defensor logra golpear al atacante con la pelota ambos equipos intercambian sus papeles y se reinicia el proceso.

Por tanto, cada vez le corresponde atacar a un equipo y cada vez debe golpear la pelota un jugador diferente. El juego finaliza cuando todos los jugadores han tenido la oportunidad de golpear. El objetivo de cada equipo es tener más puntos que el equipo contrario cuando el juego finaliza.

3.Nota

El nombre del juego «Lanita» significa literalmente «golpea y corre».

1.Introducción

Origen:	Papua	Nueva	Guinea.
Materiales:		Una	tela.
Dónde		jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre cinco y veinte.		

2.Desarrollo

Un jugador con los ojos vendados, se sitúa en el interior de un círculo formado por el resto de los participantes.

El jugador, siempre con los ojos vendados, trata de tocar a cualquiera de sus compañeros. Por su parte, éstos intentan tocar al que de los ojos vendados en la espalda, al tiempo que dicen: «Mumu» («humo»). El jugador que lo consigue se salva y se coloca junto a un árbol o en cualquier otro lugar determinado previamente.

Si el de los ojos vendados toca a algún jugador antes de que éste le haya tocado en la espalda, ambos jugadores intercambian sus papeles, los jugadores salvados se reincorporan al juego y el proceso se reinicia.

3.Nota

Este juego es muy popular entre las etnias de la región montañosa localizada en el centro de la isla de Nueva Guinea.

Pao Poo` - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

1.Introducción

Origen:	Papua	Nueva	Guinea.
Materiales:			Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio amplio, con numerosos sitios donde poder		esconderse.
Número de Jugadores:	Entre seis y catorce.		

2.Desarrollo

Se escogen dos jugadores, uno es el buscador y otro el palmeador. El buscador se coloca a cuatro patas en el suelo, mete su cabeza entre sus rodillas y cierra los ojos. El palmeador dirige la canción del escondite mientras palmea suavemente la espalda del buscador:

«Tontoku	pai	pao	pio
Simolomo	Tama	Toki	Tong
Pao Poo`»			

Cuando el palmeador dice: «Pao Poo`», («Quién se esconderá?»), el buscador responde con el nombre de uno de los jugadores, por ejemplo: «Marisa poo`», («Marisa se esconderá»). El jugador nombrado corre a esconderse mientras el palmeador canta la canción nuevamente, repitiendo el proceso hasta que todos se han escondido. Entonces camina alrededor del buscador y le dice: «Ko joto no ko kai Ru Moinong» («Yo todavía estoy alrededor de ti»), luego corre y se esconde. A continuación, cuando ya está escondido, hace un sonido muy agudo imitando a un oposum (una zarigüeya, pequeño marsupial cuyo aspecto es una mezcla de ratón y erizo): «¡Yíííííí!». Todos los jugadores, desde sus escondites, hacen el mismo ruido.

El buscador sale entonces a tratar de encontrarlos. Cuando alguien es descubierto, ayuda al buscador a encontrar al resto. Cuando todos han sido descubiertos dos nuevos niños hacen de buscador y palmeador.

3.Nota

Juegos de esconderse los encontramos en todas las culturas. Éste tiene varias peculiaridades, por una parte el ritual para esconderse; por otra, la colaboración con el buscador cuando alguien es encontrado y, finalmente el que los jugadores vayan rotando por los puestos de palmeador y buscador sin importar quién fue el primero o el último en ser descubierto.

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:			Samoa.
Materiales:			Ninguno.
Dónde		jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores: A partir de cinco.			

2.Objetivo

Ser el último en salir del círculo.

3.Desarrollo

Todos los jugadores se sientan muy juntos, formando un círculo mirando al centro y cantan:

«Po po Mano´o» «Golpea suavemente al pez»
«Po po Mano´o» «Golpea suavemente al pez»
«Toso le taliga» «Tira de la oreja que está roja»
«Ua mu falo!» «¡Del tirón!»

Mientras cantan van colocando sus manos, alternativamente, una encima de la de los demás. Al finalizar la canción, la persona que tiene su mano encima de todas agarra la oreja del compañero que tiene a su derecha o a su izquierda, dependiendo de cuál de sus manos es la que tiene en la parte superior del montón.

Se vuelve a cantar la canción, repitiendo el proceso, hasta que todos terminan agarrando la oreja de los compañeros de los lados. En ese momento se da una señal y todos tiran de las orejas con fuerza. La primera persona que grita queda fuera del juego, el cual vuelve a empezar.

4.Nota

Existe una versión no competitiva del juego en la cual el primer jugador eliminado debe cumplir una penitencia. Cuando lo hace regresa al círculo y el juego vuelve a comenzar con todos los jugadores.

Punipuni - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Etnia	Maorí,	Nueva	Zelanda.
Materiales:				Ninguno.
Dónde		jugar:		Indiferente.
Número de Jugadores:	Dos.			

2.Desarrollo

Uno de los jugadores extiende uno de sus brazos y coloca su mano con los dedos separados. El otro participante se sitúa a unos cuantos pasos de distancia y, con los ojos cerrados, trata de enlazar sus dedos con los de su compañero.

3.Nota

El jugador que espera no puede moverse.

Sevens - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Australia.
Materiales:	Una pelota.
Dónde jugar:	Sitio con una pared alta. Se traza una línea paralela a la pared aproximadamente a un metro y medio de ella.
Número de Jugadores:	Uno.

2.Objetivo

El objetivo del jugador es obtener la puntuación máxima, 25 puntos, o en su defecto tener, al menos, más puntos que la pared.

3.Desarrollo

El jugador se coloca detrás de la línea trazada en el suelo y lanza la pelota contra la pared para recogerla, sin superar la línea y realizando la siguiente secuencia de acciones:

1. «Onesies» («a unos»). Se lanza la pelota contra la pared y se recoge en el aire.
2. «Twosies» («a doses»). Se lanza la pelota contra la pared, se la deja botar en el espacio entre la línea y la pared y se recoge antes de que dé el segundo bote. Se repite otra vez.
3. «Threesies» («a treses»). Se lanza la pelota contra la pared y se da una palmada antes de recogerla en el aire. Se repite dos veces más.
4. «Foursies» («a cuatros»). Se lanza la pelota contra la pared y se da una vuelta completa sobre sí mismo antes de recogerla después del primer bote. Se repite tres veces más cambiando el sentido del giro.
5. «Fivesies» («a cincos»). Se lanza la pelota contra la pared y se dan dos palmadas detrás de la espalda para recogerla antes de que caiga al suelo. Se repite cuatro veces más.
6. «Sixsies» («a seises»). Se lanza la pelota contra la pared y se elevan los pies al tiempo que se apoyan las manos en el suelo para dar un fuerte impulso con ellas y volver a la posición inicial. Se recupera la pelota antes de que bote dos veces. Se repite dos veces más.
7. «Sevensies» («a sietes»). Se lanza la pelota contra la pared y se da una palmada frente al pecho y otra por detrás de la espalda antes de recogerla en el aire. Se repite seis veces más.

Cada uno de estos pasos y sus respectivas repeticiones cuenta un punto. Si se realiza correctamente el punto se lo adjudica el jugador, en caso contrario es la pared la que recibe el punto. Así, al finalizar toda la secuencia podemos encontrar marcadores como «jugador: 17–pared: 8».

4. Nota

Cuando hay varios jugadores, suelen participar por turnos, si bien no suele establecerse competición entre ellos.

Siikori - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Papua	Nueva	Guinea.
Materiales:			Ninguno.
Dónde		jugar:	Ilimitado.
Número de Jugadores:	Entre seis y veinte.		

2. Desarrollo

Los jugadores se dividen en dos equipos. Un jugador se da a sí mismo para iniciar el juego. A partir de ese momento persigue a los jugadores del otro equipo tratando de dar a alguno. Cuando lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles.

Un jugador cansado puede tocar a un jugador de su equipo el cual pasa dar a partir de ese momento. Existe un ritual de finalización del juego. Cuando todos deciden dejar de jugar, el grupo se reúne y un niño se toca a sí mismo y a todos los demás. Al tocar a cada uno dice: «Doko no peromo» («Te lo cojo»). Luego se dirige hacia un árbol y lo toca. Se supone que en el árbol quedan todos los malos sentimientos que los jugadores hayan podido experimentar a lo largo del juego, evitando que se prolonguen fuera de él.

3. Nota

Aunque hemos descrito la versión tradicional del juego, por equipos, Terry Orlick comenta que hoy en día se practica un juego de dar individual, si bien se mantiene la original forma de finalización del juego.

Orlick señala, además, cómo originariamente este juego se practicaba dentro y alrededor de zonas profundas de un río, donde los niños podían saltar al agua desde los riscos, lo cual hace el juego aún más original.

Taora Pupu - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Nativos	polinesios,	Polinesia	Francesa.		
Materiales:	Cáscaras	de	coco	y	conchas	marinas.
Dónde jugar:	Sitio exterior, preferentemente un poco arenoso. Se trazan dos líneas en el suelo separadas unos tres pasos.					
Número de Jugadores:	Entre dos y seis.					

2.Objetivo

Acumular el mayor número de conchas posible.

3.Desarrollo

Se trazan dos líneas en el suelo, una de ellas es la línea de lanzamiento. Cada jugador coloca la cáscara de medio coco donde quiera pero siempre detrás de la segunda línea. Es habitual enterrar las cáscaras parcialmente para evitar que las mueva el viento.

Los participantes deciden el turno de juego. Al que le corresponde empezar lanza desde detrás de la línea de lanzamiento, una tras otra, diez conchas marinas con la intención de que caigan dentro de la cáscara de su medio coco.

A continuación hacen lo mismo el resto de los jugadores, según el turno que les hubiera correspondido.

Cuando finalizan, cada uno recoge todas las conchas que están en su medio coco, con independencia de quién las hubiera lanzado, y pasan a ser de su propiedad. Después se recogen todas las conchas que permanecen en el suelo y se reparten equitativamente entre los jugadores. En caso de que el número de conchas no fuera divisible entre el número de jugadores, el resto se reparte entre los jugadores que menos conchas tuvieran en su medio coco.

El proceso se repite con las conchas recogidas del suelo y finaliza cuando todas han sido introducidas en los cocos.

4.Nota

En algunos casos no se traza más que la línea de lanzamiento. Un jugador coloca la cáscara de su medio coco donde quiera, al menos a tres pasos de la línea, y el resto colocan los suyos libremente siempre que cada coco esté a menos de un palmo de otro.

Trees - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Australia.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Se trazan dos líneas paralelas separadas una cierta distancia.
Número de Jugadores:	Entre veinte y cincuenta.

2.Desarrollo

Un jugador se coloca en el espacio delimitado entre las dos líneas paralelas. El resto de los jugadores se sitúan detrás de una de las líneas. El primer jugador grita: «Trees», («¡Árboles!»). El resto corre hacia la otra línea tratando de no ser tocados por el que está en el centro. Todo jugador tocado se detiene y permanece de pie allí donde fue atrapado. A partir de ese momento ayuda al del medio pudiendo atrapar a los que cruzan de una línea a otra, pero debe

hacerlo sin moverse de su sitio. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

3. Nota

En Estados Unidos existe otro juego llamado «Octopus». En él el jugador del medio es el pulpo y el resto son los peces. Los peces atrapados se convierten en parte del pulpo, uniéndose por una mano al que está en el centro, formando una cadena que trata de atrapar al resto. Esta variante se conoce también en otros países con diferentes nombres, «Il muratore» («El albañil»), en Italia; «Gavilán», en España, etc.

En Togo se practica una variante competitiva de este juego denominada «Awako» («El halcón»). En ella, los jugadores tocados se eliminan. El último que queda se convierte en el halcón en la siguiente ronda del juego. Esta misma variante la practican también los indios Alabama, en el actual estado de Texas en Estados Unidos, sólo que allí el del medio no simula ser un halcón sino un zorro.

Vekamo Vekamo - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Papua	Nueva	Guinea.
Materiales:			Ninguno.
Dónde		jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Más de seis.		

2. Desarrollo

Los participantes se dividen en dos grupos, chicos y chicas. El número de jugadores en ambos grupos debe ser similar. Los jugadores de cada grupo, sentados en el suelo, forman un círculo. Los círculos están separados una determinada distancia.

El juego se inicia cuando uno de los chicos se levanta y se dirige hacia el círculo de chicas.

Una vez allí, elige a una, la toma de la mano y juntos vuelven al círculo de chicos. Por el camino ambos hablan y se hacen preguntas sobre determinadas cosas que les interesan saber al uno del otro.

Cuando ambos llegan al círculo de chicos, el chico se sienta en el lugar que dejó libre y la chica toma a un chico de la mano para acompañarlo hasta el círculo de chicas repitiendo el proceso.

La secuencia se repite hasta que todas las personas han tenido la oportunidad de hablar con alguien del sexo opuesto.

Finalmente, ambos grupos se juntan en un único círculo y, comenzando por una persona, todos dicen lo que saben de ella. El juego termina cuando se ha hablado de todas y cada una de las personas que han participado en el juego.

3. Nota

Este juego, practicado por niños y adolescentes, favorece las relaciones interpersonales y el sentido de pertenencia a un grupo social. El nombre del juego, Vekamo vekamo, significa «conocerse mutuamente».

Weme - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Aborígenes	australianos,	etnia	walbiri,	Australia.
Materiales:	Dos	pelotas	similares	a	las de petanca.
Dónde jugar:	Sitio exterior, sin asfaltar. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas una determinada distancia que varía en función de la habilidad de los jugadores.				
Número de Jugadores:	Dos.				

Los walbiri habitan en la zona central de Australia. «Weme» significa «lanzar algo a algo para golpearlo».

2.Desarrollo

Ambos jugadores, cada uno con una pelota, se sitúan detrás de una de las líneas trazadas en el suelo. Un jugador, desde detrás de la línea, lanza una pelota procurando que quede en el espacio comprendido entre las dos líneas. Si la pelota supera la segunda línea lanza otra vez; si, de nuevo, la pelota supera la segunda línea, su oponente se anota un punto.

Si, por el contrario, la pelota se para entre las dos líneas, el segundo jugador lanza su pelota desde detrás de la línea intentando que golpee la de su oponente. Si lo consigue se anota un punto, en caso contrario no consigue puntuación alguna.

A continuación el proceso se repite intercambiando los turnos de lanzamiento. El objetivo de ambos jugadores es alcanzar una puntuación de veinte puntos.

What's the time, Mr. Wolf? - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Australia.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Se traza una línea en el suelo.
Número de Jugadores:	Cinco o más.

2.Desarrollo

Un jugador es el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida. Los jugadores preguntan «What's the time, Mr. Wolf?», «¿Qué hora es, señor Lobo?», a lo que el lobo se da la vuelta y responde: «Ten o'clock» («Las diez», o cualquier otra hora). El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. Por ejemplo; a las diez dan diez pasos, a las dos, sólo dos, etc.

El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulan diciendo: «Dinner time!» («¡La hora de comer!»). Entonces, corre

hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no atrape a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

3.Nota

Este juego parece ser una síntesis de dos juegos muy extendidos por todo el mundo: «Ochs am berg» y «Lobo, ¿ya estás?».

Un juego prácticamente igual a éste se conoce en Italia con el nombre de «Lugo delle ore» («Lobo de las horas»). En él es necesaria una pared y cabe la posibilidad de que alguien llegue hasta la pared y la toque antes de que el lobo diga «Ora di mangiare!» («¡Hora de comer!»). En este caso ambos jugadores intercambian sus papeles antes de reiniciar el juego, lo cual crea la paradoja de que todos quieren llegar hasta la pared para ser el lobo, pero nadie quiere ser atrapado por el lobo donde, curiosamente, el «castigo» es ser el lobo en la siguiente fase del juego.

Wok Tali Wok - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1.Introducción

Origen:	Papua	Nueva	Guinea.
Materiales:			Ninguno.
Dónde jugar:	Sitio amplio, con dos árboles separados unos veinticinco metros.		
Número de Jugadores:	Más de diez.		

2.Desarrollo

Todos los jugadores forman un círculo, de pie, alrededor de uno de los árboles. Un jugador se pasea dando vueltas alrededor del corro cantando repetidas veces «Wok tali wok, wok tali wok...». En un determinado momento, uno de los jugadores que forman el corro da una señal y

todos corren hacia el otro árbol, alrededor del cual deben formar otro círculo pero, esta vez, sentados. Durante ese trayecto, el que se pasea trata de tocar a todos los que puede.

El juego se repite con los jugadores tocados ayudando al que se paseaba inicialmente, es decir, todos dan vueltas alrededor del corro formado por los que consiguieron llegar hasta el segundo árbol que ahora tratarán de volver al primer árbol y formar un círculo a su alrededor, todos de pie.

El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

3. Nota

El nombre del juego viene a significar «vueltas y más vueltas».

A Papai - Reglamentos: Juegos tradicionales infantiles

[Indice General](#) | [Volver](#)

Página 1 de 1

1. Introducción

Origen:	Fiji.
Materiales:	Ninguno.
Dónde jugar:	Indiferente.
Número de Jugadores:	Entre siete y doce.

2. Desarrollo

Los jugadores se sientan, uno detrás de otro y se agarran fuertemente al de delante. El primero de la fila es el rey y el resto son plantas de «papai». Una persona es designada como el dueño de la plantación y se pasea con un palo cerca de la fila.

Otra persona es elegida como el dueño de otra plantación y se coloca a unos diez metros de la fila. A esta persona le acompaña un sirviente.

El juego se inicia cuando el dueño de la primera plantación dice que tiene que marchar y pide

al rey que la cuide. Cuando se aleja, el dueño de la segunda plantación manda a su sirviente a buscar papai. El sirviente se acerca y trata de arrancar a una persona de la fila. Cuando lo consigue se la lleva a la segunda plantación.

Cuando el dueño de la primera plantación regresa y ve que le falta una planta finge enfadarse con el rey y lo sustituye por otro.

El proceso se repite, una y otra vez, hasta que todos están en la segunda plantación

3. Nota

«A papai» significa literalmente «comer papai». Entre los quechuas peruanos existe un juego prácticamente igual que se denomina «Sachapilay».

viernes, 15 de julio de 2005

[Historia de los Juegos Matemáticos \(I\) - Papiro Rhind y los Tres Problemas Clásicos Griegos](#)

Por [Arzla](#) a las [12:24](#) | [Textos](#)

Desde los tiempos más antiguos, los juegos se han visto unidos a la historia de las matemáticas. No es un capricho del destino que los matemáticos de todas las épocas hayan mostrado interés por estos juegos por dos razones principales. Por una parte, muchos tienen un contenido inspirador que propiciado el estudio y desarrollo de diferentes áreas de esta ciencia; y de otro lado, nos encontramos con el carácter lúdico de las matemáticas que se ve perfectamente complementado con el juego.

Es fácil comprobar como la inmensa mayoría de las partes de la matemática aparecen en distintos juegos:

- La aritmética está inmersa en los cuadrados mágicos, cambios de monedas,...
- La teoría elemental de números es la base de muchos juegos de adivinación fundamentados en criterios de divisibilidad, aparece en juegos que implican diferentes sistemas de numeración,...

- La combinatoria es la pieza clave de todos los juegos en los que se pide enumerar las distintas formas de realizar una empresa. Muchos de ellos sin resolver aún, como el problema del viajante.

- El álgebra es la base de muchos acertijos a cerca de edades, medidas.

- La teoría de grupos es un instrumento de vital importancia para analizar determinados juegos con fichas en un tablero en los que, al igual que las damas, se eliminan fichas al realizar movimientos.

Comencemos ahora un breve recorrido por los distintos juegos matemáticos que han ido apareciendo a lo largo de la historia de la humanidad.

El 'papiro de Rhind' o de 'Ahmes' (obra de la civilización egipcia, que se puede apreciar en la siguiente figura), encontrado en un antiguo edificio de Tebas, data del año 1850 A.C. Se trata de un escrito que nos muestra las matemáticas de la época. En él aparece una recopilación de varios problemas cuya resolución se realiza principalmente a través de métodos basados en prueba y error. Con él se muestra como en las matemáticas de aquella civilización ya aparecían los juegos a modo de acertijos.

La siguiente parada en nuestro paseo por la historia, son los tres problemas clásicos de Grecia: la cuadratura del círculo, la duplicación del cubo y la trisección del ángulo. Los astutos cretenses se planteaban la construcción de estas tres figuras solamente empleando la regla y el compás, lo cual se ha comprobado hoy en día que es imposible.

La cuadratura del círculo, que por primera vez se planteó Anaxágoras consiste en fabricar un cuadrado de idéntica área a la de un círculo dado.

Hicieron falta más de dos mil años para que Ferdinand Lindeman (1852-1939)

demonstrara que era imposible tal construcción con regla sin marcas y compás, pues π es un número trascendente.

La duplicación del cubo, reside en construir el lado de un cubo cuyo volumen sea el doble del volumen de un cubo inicial dado. Es decir, dado un cubo de arista a y volumen V , hallar la arista de un cubo de volumen $2V$.

Tuvieron que pasar muchos siglos para poder probar que este problema no tenía solución en la forma que lo planteaban los griegos. Y la razón se reduce a que si empleamos coordenadas cartesianas este problema consiste en calcular $x^3 = 2$.

El geómetra francés L. Wantzel se encargó en 1837 de demostrar en uno de sus trabajos que esta hazaña era imposible con la simple utilización de estos dos elementos.

La trisección del ángulo, este fue el tercer problema griego. La labor consistía en trisectar un ángulo solo con regla (no graduada) y compás.

Los propios griegos sabían que para ciertos ángulos, con unas características específicas, esto era posible. Pero en general, este problema, al igual que los dos anteriores, no tiene solución en esas condiciones. Fue el matemático francés Pierre Wantzel (1814-1848) quien probó formalmente que un ángulo w es trisecable con regla y compás si el polinomio $4x^3 - 3x - \cos(w)$ es reducible.

Del mismo modo, fue también P.L. Wantzel quien en 1837 publicó por primera vez, en una revista de matemáticas francesa, la primera prueba rigurosa sobre la imposibilidad de trisectar el ángulo con regla y compás. Aun así, sigue habiendo matemáticos que rechazan esta prueba y continúan investigando, creyendo haber llegado muchas veces a la solución del problema.

[Comentarios \(8\)](#) :: [Enviar](#)

EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS EN LA HISTORIA.

DESDE LA ENTRETENCIÓN DEL HOMBRE PRIMITIVO HASTA LOS

JUEGOS EN LÍNEA QUE EXISTEN EN INTERNET.

Los juegos son elementos fundamentales en el desarrollo de la Humanidad. Están relacionados a la forma en que los grupos sociales se plantean ante la naturaleza en los comienzos de las formas culturales y pasan a ser implementos de adaptación de los niños en la sociedad industrial y actual. Transmiten ideales y valores de la sociedad.

Los Juegos no son una característica propia de las épocas recientes. Ya se sabe que los niños del paleolítico, hace ya unos 20 mil años, se entretenían con unas tiras de hueso amarradas a una cuerda, haciéndolas girar para producir un sonido parecido al mugido del toro. Se conoce también de figurillas de cerámica hechas de piedra que seguramente eran entretenimiento de las más pequeñas. Aunque también hay teorías que dicen que corresponden a figuras que se hacían para atraer la fertilidad. Se ha establecido que la VENUS como la de Willendorf de Alemania corresponde a esa característica.

Avanzando en la Historia, desde que se desarrollan las primeras civilizaciones comienzan a repetirse los juguetes llamados arquetípicos. Es decir, aquellos que son comunes y que se repiten en todas las épocas: muñecas, pelotas, cascabeles y figuras de animales. Son hechos de arcilla, metales, marfil o madera. En el valle del Indo se han encontrado pelotas hechas de cuero y de la civilización griega tenemos pelotas hechas de vejigas infladas. Cascabeles se han encontrado en diversos lugares (Egipto, Grecia, Roma, América), se sabe que se utilizaban para espantar a los malos espíritus. Los primeros animales fueron encontrados en Mesopotamia y se caracterizaban porque los acompañaban con ruedas. generalmente tiraban las ruedas con cuerdas.

La edad media se caracterizó por la relación estrecha que había entre el tipo de sociedad y los juguetes que utilizaban los niños: representaban soldados, armas, caballos. Una clara representación de la aristocracia feudal, con sus entretenimientos basados en una variedad de torneos que se realizaban durante el año. Aunque se mantuvieron las pelotas y los cascabeles. Un elemento nuevo pasó a ser el vendedor de juguetes. Unos artesanos que recorrían fiestas y festivales para promocionar su producto.

La Edad Moderna tuvo como impulso la existencia de los gremios de artesanos que habían surgido en las ciudades desde el siglo XII en adelante. Con una mayor organización, en la que participaban los aprendices, los oficiales y los maestros, lograron fabricar una gran variedad de juguetes. Encontramos marionetas, muñecas, casas de muñecas, balancines y hasta soldados de metal. Esta característica se mantuvo por toda la Edad Moderna (siglos XV al XVIII). Y va a ser precisamente durante el siglo XVIII que la elaboración de juguetes va a pasar a un nivel mayor. Quienes se dedicaron principalmente a la elaboración de juguetes mecánicos (articulados) fueron los relojeros, que ya tenían la experiencia al elaborar los complejos engranajes de sus relojes.

En el siglo XVIII se produce la Revolución Industrial y la fabricación de juguetes se masifica. Se producen en pequeñas industrias y en una gran variedad de formas y diseños. La madera empieza a ser reemplazada por figuras de metal fundido y de hojalata. Es la época en que se elabora una gran cantidad de juguetes de caballos, barcos, trenes, carruseles. se mantienen las muñecas de trapo, a las que accedían los sectores más pobres de la sociedad industrial debido a su bajo costo y fácil elaboración. Es por ello que la gran parte de los juguetes de metal, con complicados sistemas de engranaje, eran patrimonio de las familias más acomodadas de la burguesía. Es en el siglo XIX cuando también aparecen los primeros juguetes hechos con efectos ópticos como los caleidoscopios y los zootropos (instrumentos en los cuales se podían observar imágenes de animales en movimiento).

En el siglo XIX se produce un cambio en las características de la sociedad industrial. Gracias a las actividades de presión social de los obreros, apoyados en partidos políticos que los representaban en los parlamentos europeos, se lograron introducir reformas al sistema de trabajo. Se prohibió en forma gradual el trabajo de los niños, por lo que les aumentó el tiempo de ocio. También se estableció el día domingo como descanso. Por otra parte se produjo un aumento en la incorporación de los niños a la escuela, apoyados por programas estatales que establecían la educación gratuita de los infantes.

Es en ese ambiente en que comienzan a surgir una serie de deportes que van a tener ocupados a los niños y fundamentalmente a los más

adolescentes. Nace el fútbol, el tenis, el beisbol, el rugby. Se inician competencias entre escuelas y principalmente universidades. A comienzos del siglo XX nace el básquetbol, como un invento de un profesor de educación física en una escuela de Estados Unidos. Ahora el juego ya no es sólo juguete sino que es deporte.