

Jugar en el Mundo



Antigüedad		África		América	
	Asia		Europa		Venezuela



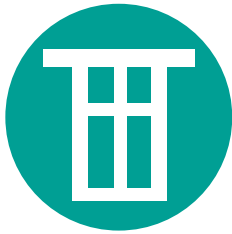


¿Hay algo más importante en la vida que el juego? Los niños y los sabios saben que no, que tal vez la misión del hombre sobre la tierra, la más trascendente, la que depara más sentido, la que convoca mayor pasión y recogimiento es el simple hecho de jugar. Escribió Julio Cortázar en esa gran novela-juego que es *Rayuela*: «todos quieren abrir la puerta para ir a jugar». Porque el juego despierta nuestras mejores cualidades como seres humanos: inteligencia, sensibilidad, astucia, cálculo, integración, sentido de grupo, responsabilidad, alegría. Cuando somos niños jugamos a ser adultos y, cuando ya llegamos a ese estadio, jugamos, en lo posible, a ser niños. Un tablero es como un mundo, parecido al nuestro pero siempre distinto, una posibilidad más allá, un verdadero paraíso en

el que podemos dar curso a nuestra imaginación. En todas las épocas y en todas las geografías el hombre ha inventado juegos. Curiosamente, todos tienen cierto parecido. Es lo que se recoge en esta exposición. ¿Las más grandes invenciones del hombre no son, propiamente, juegos? Un barco, un avión, radio, televisión, computadoras sólo pueden salir de la mente de un niño, de alguien con un despierto sentido del juego. La música, la literatura, el arte en general son producto de espíritus ganados por la idea del juego, por su diversión y su sosiego. Jugar, entonces, es la mejor manera que tenemos de enfrentar el misterioso hecho de ser hombres. Esta exposición está preparada con cariño para recordárnoslo. *Abramos esta puerta para ir a jugar.*

Leonor Giménez de Mendoza  
Presidenta de Fundación Polar





Casa Alejo Zuloaga  
Carretera Nacional Mariara-San Joaquín  
Avenida Bolívar con calle Urdaneta  
San Joaquín, estado Carabobo, Venezuela  
Telefax: (0245) 5520439, 5520748  
[www.fpolar.org.ve](http://www.fpolar.org.ve)

Casa Alejo Zuloaga  
*Un espacio para la cultura*

Carmen Elena Sánchez  
*Secretaría*  
Jesús Taborda  
*Administración*  
Carmen Graciela Rojas  
*Promoción Cultural*

Graciela Pantin  
*Presidenta*  
Elizabeth Monascal  
*Miembro Principal*  
César Díaz  
*Miembro Principal*  
Rafael Castro  
*Director Ejecutivo*

Servicios Generales  
Oswaldo Sánchez  
*Conserje*  
Wilfredo Machado  
*Mantenimiento*  
Elvia Cordova  
Yeny J. Ledesma  
*Mantenimiento*

Daniel Marciano  
Anais Nieves  
Mindres Pineda  
Luz Silva  
Wilmayrís González  
Luis Morales  
Maryury Rodríguez  
Mónica Olivo  
*Guías de Sala*

Yasmeli Llovera  
Yohanna Pinto  
*Espacio de Lectura*

Alberto Márquez  
*Corrección*  
Eduardo Chumaceiro d'E.  
*Diseño gráfico y  
museografía*  
LSMP Fotografía  
*Fotografías*

Jairo Chavarro  
*Digitalización*  
La Galaxia  
*Impresión*  
1.000 ejemplares  
*Tiraje*

Julio 2005  
Exposición: 16  
Catálogo: 16  
Hecho depósito de Ley  
Depósito Legal  
F25920058002587  
980-379-111-7  
ISBN

Elizabeth Monascal  
Rafael Castro  
*Coordinadores*  
Juan Camilo Córdoba  
*Investigación y textos*

Las excavaciones arqueológicas han servido para dar testimonio de que las culturas antiguas eran dadas al juego. El número de juegos hallados da fe de lo popular de este tipo de diversión y del lugar que ocupaba en la vida cotidiana de las culturas de la antigüedad. En las excavaciones del cementerio de Ur, en el actual Irak, se hallaron dos tableros anteriores al 2600 a.C., exhibidos hoy en día en el British Museum.



### Perros y Chacales

Se ignora el verdadero nombre de este juego. Los arqueólogos lo han nombrado por igual el juego de los 58 huecos o el juego de la palmera, en razón a diferentes tableros que han sido descubiertos.

Este juego ha debido ser de gran popularidad, a juzgar por la gran cantidad de tableros que se han descubiertos.

Se jugó en Egipto pero igualmente en Palestina, Mesopotamia y Siria. El primer ejemplar descubierto data de 2.100 años antes de Cristo.

Las formas del tablero eran muy diferentes: desde un simple tablero rectangular en Egipto, hasta de forma ovalada con dos cortes semicirculares sobre los dos lados en el Oriente Medio.

Los peones que han sido encontrados en Egipto eran decorados de cabezas de perros y chacales, de allí el nombre con el que es más conocido en la actualidad.

#### Objetivo del juego:

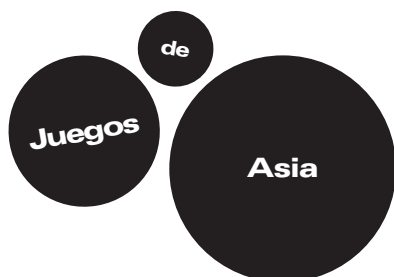
Ser el primero en finalizar el recorrido con los 5 peones, hasta hacerlos salir.

Los peones avanzan en función del resultado de los dados de 2 caras.



La existencia de juegos en Asia data de mucho antes de nuestra era. Encontramos en los «diálogos de Buda», siglo V antes de Cristo, una primera clasificación de los juegos en 18 familias. La mayoría de los juegos asiáticos testimonian una influencia adivinatoria o mística omnipresente.

El dado de seis caras, tan utilizado por nosotros, tiene su origen en los valles de la India hace más de 4.000 años, pero es gracioso notar que en muchos juegos de recorrido (del tipo ludo) de la India predominan los dados de cuatro y dos caras.



### Pachisi

Considerado como el juego tradicional de la India, el Pachisi (o juego de los 25) es un juego de recorrido muy antiguo, aunque su fecha de aparición es incierta. En el siglo XVI, Akbar, el gran emperador mongol de la India, había hecho construir en cada uno de sus palacios, tableros gigantes de pachisi en los cuales podía jugar partidas con sus cortesanos. Los peones vivientes de sus partidas eran jóvenes esclavas de su harem, vestidas con ropas de colores apropiados. Existen en la India numerosas variables de este juego siendo éste, sin duda alguna, el ancestro del ludo.

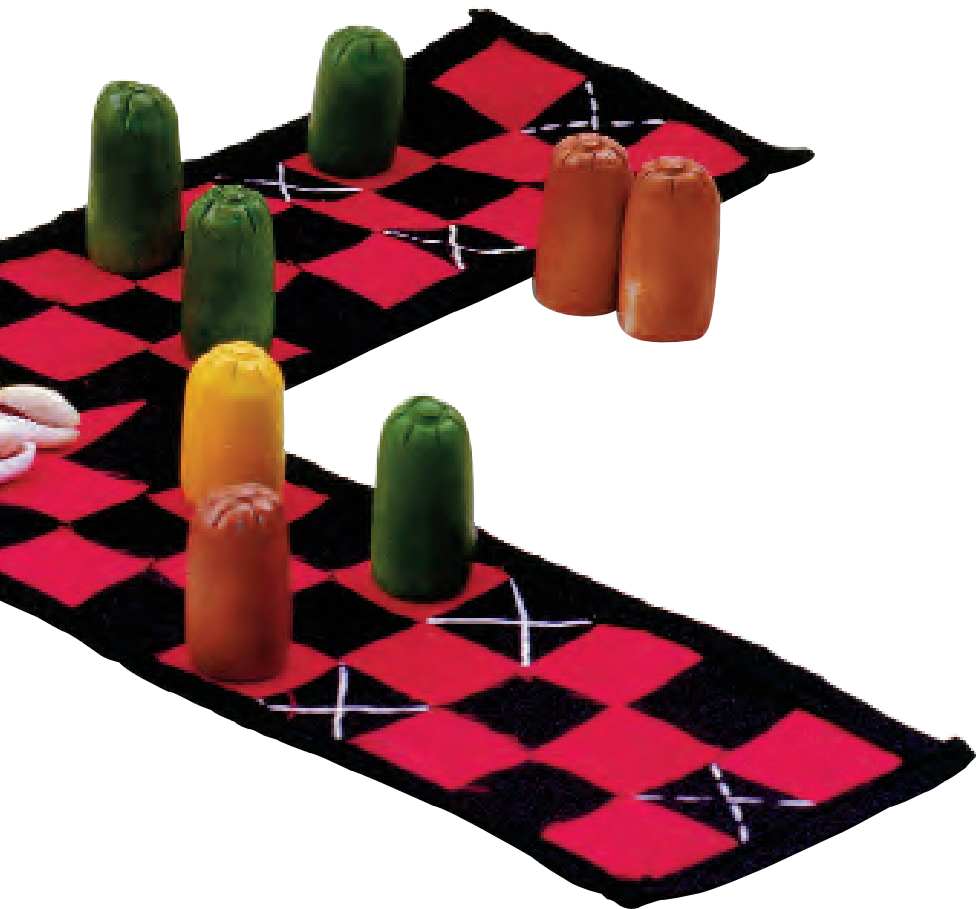
### Objetivo del juego

Ser el primer jugador en hacer salir sus cuatro peones por la casilla central, después de que hayan efectuado el *tour* completo del tablero.



*Lo más importante del juego es el placer inmediato que le proporciona al niño y que se prolonga en la alegría de vivir. Él es igualmente para el niño la herramienta esencial que lo prepara en las tareas futuras.*

Bruno  
Bettelheim



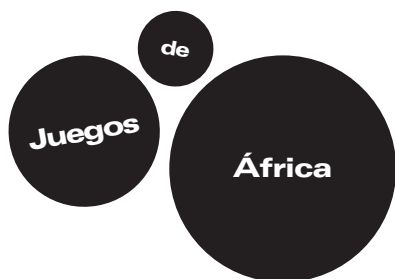
*Sólo cuando juega,  
el hombre es verdaderamente  
hombre.*

Sigmund  
Freud





La difícil situación económica de muchos de los países que lo integran no impide al África ser un continente lúdico en el sentido que los juegos tradicionales mantienen una plaza social y cultural reconocida incluso en el mundo de los adultos. Los juegos son numerosos y variados pero su punto común está constituido por la simplicidad de los materiales con los cuales son concebidos. El aspecto primitivo del material y la simplicidad aparente de las reglas del juego, característicos de los juegos del continente africano, es engañosa; fácil de aprender ¡no quiere decir simplista! El juego, que igual puede ser dibujado en el suelo, nos introduce en un mundo de cálculo, táctica y estrategia que los ingenieros en informática tienen dificultad de descifrar.



### Awele

Este es el juego tradicional de toda África y se practica desde la antigüedad. A partir de reglas simples pero de gran estrategia, el awele nos sumerge en el corazón de las preocupaciones de un continente: sembrar, recolectar, llenar su granero...

Encontramos trazos de los primeros juegos de awele desde el siglo IV a.C.; tanto en el Egipto de los faraones como en la India tenían en común este juego en donde la aparente simplicidad esconde verdaderas riquezas. Llegado hasta nuestros días en diferentes formas, el juego del awele reposa siempre en el mismo principio: líneas de cavidades en las cuales uno siembra los granos. Estos granos por lo general provienen de un árbol llamado el «Caesalpina Crista», el cual porta nombres populares de acuerdo con la región. Estos nombres populares que recibe el árbol sirven muy a menudo para bautizar el juego, como es el caso del awele.

### Objetivo del juego

Recolectar el máximo de granos. Cada jugador siembra los granos uno por uno en cada hueco y en el sentido inverso a las agujas del reloj. Podemos recolectar los granos cuando terminamos la «siembra» en una cavidad de nuestro adversario, y que esta contenga en total 2 o 3 granos.

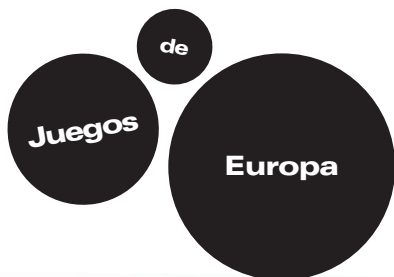


*...Cada niño, en su juego,  
se conduce como el poeta creando  
su propio mundo...*

Friedrich  
von Schiller



Más allá de las damas y el ajedrez en Europa existe infinidad de juegos tradicionales para todas las edades y gustos. Ciertos juegos en Europa remontan a la antigüedad, los otros son inspirados en los juegos descubiertos durante los viajes, las exploraciones, conquistas y otras invasiones. Es el caso del célebre juego occidental del «ajedrez», que proviene de un juego indio, el cual llega a Europa por vía persa, propagado por los árabes en el siglo VII y luego de sufrir muchas modificaciones durante siglos termina en el juego actual. De la misma forma la dama, proveniente del Medio Oriente, llega a la versión actual después de muchos siglos.



### Jacquet

Al igual que el backgammon, el jacquet tiene su origen en el juego de las doce líneas, practicado en la época romana. Muy practicado antes de la Segunda Guerra Mundial, hoy es destronado por el backgammon tanto en Francia como en España.

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.

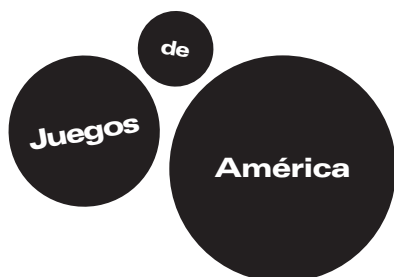
La primera referencia al juego en una impresión inglesa fue en «El Códice Exoniensis» publicado en 1025: «Estos dos se sentarán en el tablas...». El tablas probablemente lo trajeron a Inglaterra hombres que regresaban de las Cruzadas. El nard o tablas se jugó en toda Europa durante la Edad Media y se 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.

### Objetivo del juego:

El jacquet es una carrera de velocidad, donde es necesario en un primer momento entrar todos los peones en su campo, las seis flechas más alejadas de su casilla de salida (de frente, en lo alto a la izquierda, para seguidamente sacarlos del juego antes de que lo haga el adversario).

Resulta sorprendente descubrir detrás de la uniformidad de la cultura lúdica de la que somos objeto en América, un universo lúdico tan rico y variado, en el que las culturas amerindia, europea y africana se entrelazan para crear una maravillosa producción de juegos.

Aunque muchos de los juegos que hoy señalamos como tradicionales vinieron con la conquista, nuestros pueblos indígenas eran muy dados a la actividad lúdica, donde quedaban plasmados aspectos propios de su actividad diaria.



### El Toc

Juego muy practicado en Québec, es una versión muy simpática del ludo, utilizando cartas en lugar de dados.

#### Cómo se juega:

Para sacar un peón es necesario poseer un AS o una K, cartas que también nos sirven para avanzar 1 y 13 casillas respectivamente. La J nos sirve para intercambiar lugar con cualquier peón que se encuentre en el tablero, la Q nos permite avanzar 12 casillas.

10, 9, 8, 6, 3 y 2 nos sirven para avanzar el número de casillas señalado.

El 7 puede ser descompuesto a fin de hacer avanzar varios peones según conveniencia.

El 5 permite mover 5 casillas a un peón del adversario y el 4 obliga a retroceder igual número de nuestros peones.





*El hombre no deja de jugar  
cuando llega a viejo, él se vuelve viejo  
cuando deja de jugar...*

George  
Bernard  
Shaw



En Venezuela existen diversos juegos producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla del país. Entre los juguetes más populares se cuentan la perinola, el yo-yo, el gurrufío, el trompo, las metras o pichas, la zaranda y el papagayo, así como las muñecas de trapo. En el grupo de los juegos destacan el dominó, las bolas criollas y los juegos de carta (tanto de baraja española como de naipes), donde los orientales son toda una institución. No existe mucha información acerca de la llegada de estos juegos, pero si hacemos caso a nuestros abuelos, a sus historias y recuerdos, al parecer su llegada se encuentra entre finales del siglo XIX y principios del veinte.

Las migraciones de comunidades europeas, a mediados del siglo pasado, significó el arribo a nuestras tierras de elementos culturales europeos y, entre ellos, el juego ocupó un sitio de alto impacto.

Venezuela en sus juegos da muestra de una simbiosis cultural, y es que somos «un hermoso arco iris en cuyo interior siempre reinará la paz, la solidaridad y la convivencia». ¡Viva Venezuela!



### Dominó

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. 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.

La palabra «Dominó» es francesa, 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 juega en casi todos los países del mundo, pero es más popular en América Latina.





ISBN  
980-379-111-7



### Casa Alejo Zuloaga

Carretera Nacional Mariara-San Joaquín  
Avenida Bolívar con calle Urdaneta  
San Joaquín, estado Carabobo. Venezuela  
Telefax: (0245) 5520439, 5520748  
[www.fpolar.org.ve](http://www.fpolar.org.ve)

