

# El ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo

The spare time in antiquity. Games of the World

ESTEBAN LLAGOSTERA\*

## RESUMEN

*El aburrimiento del hombre en todos los tiempos, originó que inventase lo que hoy llamamos ocio, o sea, la manera o forma de cubrir el tiempo muerto. De ahí nacieron los miles de juegos de los que ahora disfrutamos.*

## ABSTRACT

*Through all the times, the boredom of mankind originated the invention of what we call nowadays games and entertainment, that is to say, the way of occupying our leisure time. This was the origin of the thousands of board, card and court games we presently enjoy.*

## PALABRAS CLAVE:

*Juego, Ur, Senet, Ajedrez, Backgammon, Dado, Parchís, Dominó, Lotería, Naipes, Cometa, Columpio, Muñeca, Canicas, Bolos, Cunas, Peonza, Serpiente.*

## KEY WORDS:

*Game, Ur, Senet, Chess, Backgammon, Dice, Parcheese, Dominoes, Lottery, Playing Cards, Kite, Swing, Doll, Marble, Skittles, Cat's-cradle, Spinning top, Serpent.*

## JUEGOS DEL MUNDO



*Fig. 0. Aquiles, el más célebre y valiente de los héroes griegos, aparece en este hermoso vaso de cerámica ática de figuras negras, jugando a los dados con Ajax, en un descanso de la Guerra de Troya.*

\* Instituto Cultural de Estudios Egipcios. E-mail: estebanllagostera@hotmail.com

Aquiles, el más célebre de los héroes griegos, aparece en este hermoso vaso de cerámica ática de figuras negras, del pintor y ceramista Exequias del siglo VI a.J.C., jugando a los dados con su primo Ajax, en un descanso de la Guerra de Troya.

El hombre, siempre ha intentado cubrir sus tiempos muertos, en actividades lúdicas. Sea en juegos de mesa, habilidad, lucha, imaginativa, destreza, fuerza, habilidad, o simplemente, para demostrar a los demás, que es el mejor, más hábil o el más rápido en cualquiera de los juegos escogidos.

Según el Diccionario de Uso del Español, de la lexicógrafa María Moliner, juego es, «Cualquier clase de ejercicio que sirve para divertirse», matizando que pueden ser físicos, mentales o de azar.

Ya en las civilizaciones más antiguas, como por ejemplo Ur, Uruk, Mesopotamia, Egipto, etc. los seres humanos se aburrían mucho, y por ello, decidieron practicar alguna forma de distracción, para vencer este aburrimiento.

Pero no es necesario que juguemos nosotros mismos para divertirnos; también podemos disfrutar, viendo como otros lo hacen. Podemos divertirnos y entusiasmarlos incluso, observando como otros jugadores cometen errores, ganan las partidas o pierden. Vamos a mostrarles, una serie de juegos, de todo tipo, que se practican por el mundo. Nosotros, y nos referimos a las culturas occidentales, no somos los únicos; precisamente la mayoría de los juegos provienen de otras civilizaciones muy antiguas.

**JUEGO REAL DE UR.** Ur, fue una antigua ciudad Sumeria en la Baja Mesopotamia (actual Iraq), lugar de nacimiento de Abraham; sus comienzos datan del año  $\pm$  4500 a.J.C. El juego fue hallado, por un equipo de arqueólogos británicos que excavaron entre 1927-1932, dirigidos por Sir Leonard Woolley (1880-1960). Está construido en madera y decorado con mosaicos de conchas, hueso, lapislázuli, pasta roja y piedra caliza roja, adheridos sobre bitumen. Este juego consiste en un grueso tablero, con escaques o casillas, unas fichas y unos «dados» en forma de tetraedros.

Las fichas son siete para cada jugador, unas son blancas y otras negras, y tienen marcados cinco puntos cada una, y tres «dados» mencionados. En las casillas del tablero hay 20 que tienen diversas figuras geométricas y cinco con rosetones. Es el juego de tablero de sobremesa más antiguo del mundo y una de las joyas más preciadas del Museo Británico. Un juego original se encuentra en este Museo (Cat. No. 120834). No fueron halladas las reglas del juego, pero por estudios realizados, y partidas comenzadas encontradas en las tumbas, se cree que se pudo llegar a una solución más o menos aceptable, pero no segura. Se juega con unas fichas que se mueven al resultado de echar unos «dados» Pero en la reproducción del original que nosotros poseemos, por ejemplo, se utilizan dados, con tres caras marcadas con un punto y las otras tres sin ninguno; aunque en el original, como hemos dicho, en vez de dados tienen tetraedros con dos de sus vértices desca-

bezados y los otros dos no. Fue encontrado en el Cementerio Real de esa ciudad, donde importantes personajes fueron enterrados. En total se hallaron 16 tumbas reales con 14 juegos similares.



Fig. 1. Juego Real de Ur. Es el juego más antiguo del mundo. Su antigüedad puede ser de  $\pm$  4500 años.

**SENET.** En el Antiguo Egipto, se jugaba ya al Senet desde algunos milenios a.J.C. La palabra Senet significa Pasaje o Tránsito y fue el juego de mesa más popular de todas las clases sociales, y el precursor de todos los juegos con tablero. Senet, simbolizaba la lucha entre el bien y el mal.



Fig. 2. Pintura mural en la tumba de la reina Nefertari, Gran Esposa Real del faraón Ramsés II, en la que la soberana está jugando una partida de Senet.

El Senet, consistía en un tablero dividido en 30 casillas (3x10) llamadas 'peru', unas fichas parecidas a peones de ajedrez y unos palitos que se cree, hacían la función de dados. No sabemos nada acerca de sus reglas de juego; aunque en las tumbas se han encontrado muchos, en diferentes momentos de la partida. Incluso egiptólogos y matemáticos han fracasado en su intento de conseguirlo.

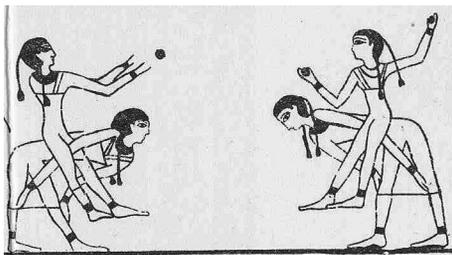
**PERROS Y CHACALES.** Juego encontrado en la tumba de la princesa egipcia Reny-Seneb de la XII Dinastía ( $\pm$  1800 a.J.C.). Es como una caja, más o menos rectangular de 10 x 15 cms. que en la tapa tiene 58 agujeros, 29 para cada jugador; la caja se sostiene por cuatro patas de animal.. Sus fichas son unos palitos de marfil: 5 con cabeza de perro y 5 con cabeza de chacal, que se van introduciendo en los agujeritos.. Se ignoran totalmente sus reglas de juego.



*Fig. 3. Perros y Chacales.  
El juego más antiguo hallado  
en Egipto; data del año 1800 a.J.C.*

**JUEGO DE LA ESTRELLA O TIOVIVO.** Se jugaba al aire libre. Decorando un muro en la tumba número 15 de Beni Hassan, perteneciente al gobernador (nomarca) Baqet III del nomo Oryx (Imperio Medio 2040-1648 a.J.C.), puede verse a dos chicas, muy inclinadas hacia atrás y apoyándose en sus talones, que giran alrededor de dos chicos que las cogen por las manos. En este juego, las que giraban eran siempre chicas.

**JUEGO DE LA PELOTA.** Otra escena de la decoración de esta tumba, nos muestra un juego en el que solamente aparecen féminas. Dos chicas subidas a caballito de otras dos, se tiran pelotas. La que no pueda cogerla y le caiga al suelo, perderá la partida Tumba de Beket en Beni Hassan, Imperio Medio ( $\pm$  2040-1648 a.J.C.)



*Fig. 4. Juego de Pelota. Niñas a caballito,  
jugando a la pelota. Calco de una decoración  
mural en la tumba de Beket en Beni Hassan  
(Egipto, XII dinastía).*

**AJEDREZ.** Parece ser, que el Ajedrez tuvo su primera forma reconocible como juego bélico en la India, allá por el siglo XII, aunque no existe seguridad absoluta y más parece una leyenda. Su forma original era el *Chaturanga*, que puede considerarse como el abuelo del actual Ajedrez, que ya se practicaba en el siglo VI. *Chaturanga*, en sánscrito se refiere a los cuatro elementos de un ejército de la época, en la India (elefantes, caballos, carros y soldados de infantería), estando considerado como un juego mental, una ciencia y un arte.

Otra leyenda dice que, cuando un matemático oriental inventó el Ajedrez, el monarca de Persia quiso conocer y premiar al inventor. Cuenta el árabe Al-Sefadi, que el rey ofreció premiarle con lo que él quisiera. El matemático le pidió, 1 grano de trigo por la primera casilla, 2 por la segunda, 4 por la tercera, 8 por la cuarta, y así sucesivamente, doblando hasta la última de las 64 casillas del tablero. Al rey le pareció muy poco y ordenó a su gran visir que cumpliera el deseo del matemático. Pero éste, enseguida se dio cuenta que no podía cumplir el deseo del matemático, puesto que los términos de la progresión arrojaban la cifra de: 18.446.744.073.709.551.615, ó sea, más de 18 trillones. Ni en su reino ni en el mundo, había suficiente trigo ni dinero, para adquirir esa cantidad de trigo.

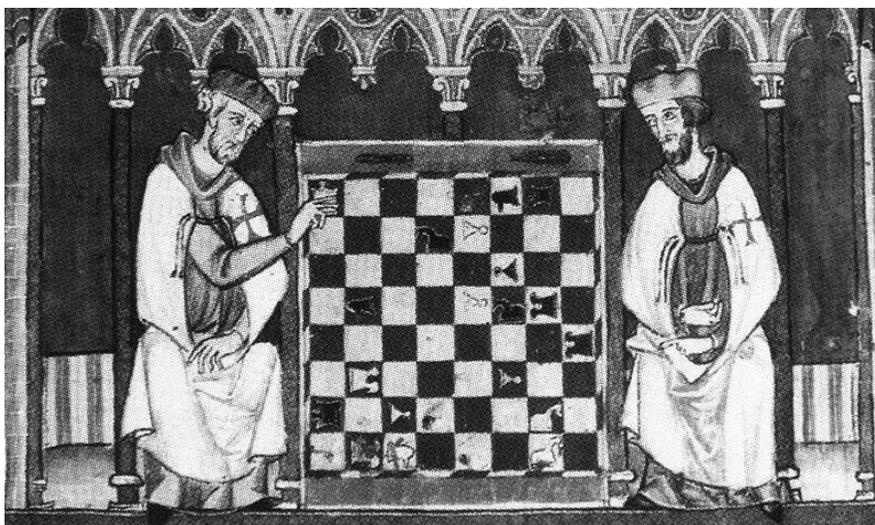


Fig. 5. Dos caballeros castellanos juegan al Ajedrez. Ilustración del libro «Juegos Diversos de Axedrez, Dados y Tablas, con sus explicaciones, ordenado por mandado del Rey don Alonso el Sabio», publicado en Sevilla en 1283.

El ajedrez es un juego de guerra de la misma familia que el *Xiang-xí* (ajedrez chino) y el *Sh gi* (ajedrez japonés). De la India pasó a Persia y de allí a Europa, de la mano de los musulmanes, a través de *al-Andalus* y de las Cruzadas.

En inglés, las fichas del juego de Ajedrez, se denominan:

Rey	= King
Reina	= Queen or Dame
Torre	= Rook
Alfil	= Bishop (obispo)
Caballo	= Knight (caballero)
Peón	= Pawn

En un principio, la figura del rey tenía a su lado el *firzan* (un sabio consejero del rey), que al llegar a Europa se transformó; ya que los poetas franceses la llamaron *fierge*, y este nombre se interpretó como *vierge* (virgen), y de ahí vino el de Virgen María, al principio, y más tarde el de Reina o Dama. El Tratado de Alfonso X el Sabio<sup>1</sup>, fue un libro muy polémico, pues por primera vez, un rey negro y moro (*sic*), podía ganar a un rey blanco y cristiano; y además, las damas o reinas, se enfrentaban en el juego, a los caballeros de la corte, lo cual, constituye uno de los primeros ejemplos de equiparación de sexos en la Europa Medieval. Gana la partida, el jugador que le da jaque mate al rey contrario. La expresión jaque mate, proviene del persa *Sha-mat* (el Sha está perdido). Su tablero consta de 64 casillas (8 x 8) alternadas entre blancas y negras, así como las 16 fichas o trebejos, para cada jugador.

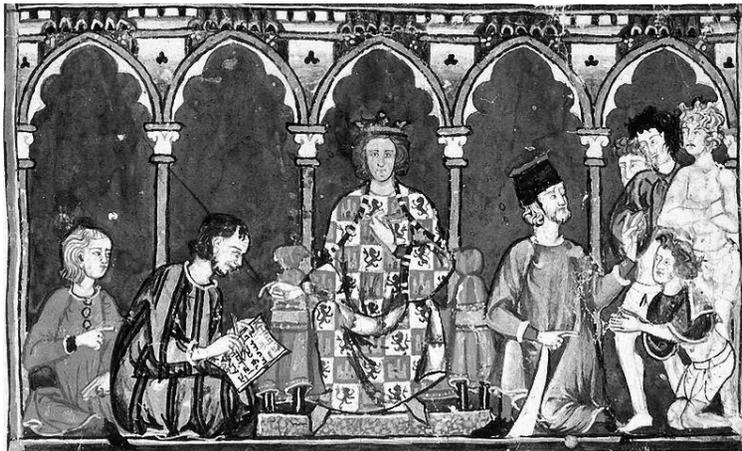


Fig. 6. Alfonso X el Sabio (1252-1284), autor del primer libro sobre juegos. Ilustración que aparece en su magna obra, Alfonso X, era rey de Castilla, de Toledo, de León, de Galicia, de Sevilla de Córdoba, de Murcia, de Jaén y del Algarve.

<sup>1</sup> Antes del libro de Alfonso X, existe referencia escrita del testamento del conde Armengol I, en el cual dice que lega su tablero y piezas de ajedrez, al convento de San Egidio. El testamento está fechado en Tuixén, cerca de la Seo de Urgel, el 28 de Julio de 1010.

El Ajedrez, ha figurado en numerosas ocasiones en la historia y la leyenda: Tristán e Isolda, se enamoraron jugando al ajedrez. Lancelot, con el pretexto de una partida de ajedrez, visitó a la reina Ginebra y se fugó con ella. El héroe nacional Huon de Burdeos, era invencible jugando al ajedrez y se jactaba de ello. Al oír esto, el rey Yvorin le propuso que jugase una partida contra su hija, gran experta en este juego, pero bajo la apuesta que, si él perdía, el rey le cortarían la cabeza, y que si ganaba, cito textualmente: «Podía pasar una noche en la cama con mi hija, habiendo con ella todo tipo de holganzas». Huon ganó, pero solamente porque la hija del rey le dejó ganar, ya que durante la partida, se había enamorado de Huon y quiso pasar la noche con él.



*Fig. 7. Óleo del pintor británico Edward Harrison May (1850-1887) titulado, «Lady Howe, dando jaque mate a Benjamin Franklin», del año 1850. Esta magnífica pintura, reproduce un momento de la vida del estadista, inventor y científico norteamericano, durante una de sus visitas al Reino Unido.*

En Rusia, el Ajedrez está considerado como Juego Nacional.

Como dato curioso, el día 5 de Octubre del año 1944, el Senado de España, recomendó su enseñanza obligatoria en los colegios, reconociéndolo como ciencia y deporte. En 156 países, está reconocido como una disciplina deportiva.

Desde el año 2005, la Federación Internacional de Ajedrez contempla, que si en un campeonato, a uno de los jugadores le suena el teléfono móvil, perderá la partida.

**GO.** Este juego (en lengua china *Wei-ch'i*), figura en la literatura china desde hace 2000 años, pero su origen es mucho más antiguo. Se calcula que se remonta a los 4000 años de antigüedad. En China, los maestros del Go recibían el título de *Shing* (sabio) y eran altamente considerados por la sociedad. De ello se deduce que es un juego muy complicado. El tablero tiene una rejilla de 19 líneas verticales y 19 horizontales; en total hay 361 intersecciones o puntos. Los jugadores tienen una cantidad ilimitada de fichas, entre blancas y negras, aunque casi nunca se llegan a utilizarlas todas. Hasta el siglo XVII, el Go era una asignatura obligatoria en las academias militares de Japón.



*Fig. 8. Jugando al Go. Pintura japonesa sobre papel de arroz, perteneciente al Período Azuchi-Momoyama (1568-1600), en la que dos personajes, están jugando al Go, siendo observados por un adulto y un niño.*

Las fichas se colocan en las intersecciones, llamadas *dame*, y no en las casillas. Una partida de Go puede durar meses o años. Nosotros pensamos que hay que ser chino (con su reconocida paciencia) para poder, saber y querer jugar al Go. Sólo la visión de una partida, ya nos asusta. Es un juego de guerra, con sus enemigos, prisioneros, territorios, ataques, etc. En general, en China se estima mucho la habilidad en los juegos

**JUEGO DE LA SERPIENTE O DE LA OCA.** Se puede asegurar que, los antiguos egipcios inventaron el popularísimo Juego de la Oca, que en su tiempo llamaron *Mehen* (lo que se enrosca), en el que podían intervenir hasta seis jugadores. La espiral en la que se desarrolla el tablero de este juego, era una serpiente

enroscada, y comenzando a jugar con unas fichas y dados por la cola, se tenía que llegar hasta la cabeza, para ganar la partida. Actualmente, el número de casillas es de 63. En inglés se llama, *Snakes and Ladders*.

El florentino Francesco I de Medici (1574-1587) le regaló al rey de España Felipe II, un Juego de la Oca, y a partir de este evento, se extendió rápidamente, tanto por España como por toda Europa.

El día 16 de Junio del año 1597, el Juego de la Oca fue inscrito oficialmente, en el *Stationer's Hall* de Londres, adquiriendo cédula de identidad como: «El nuevo y muy divertido Juego de la Oca».



Fig. 9. Juego de la Oca, hallado en la tumba del faraón Amenofis III (1391-1353 a.J.C.) de la XVIII Dinastía.

**DADOS.** *Alea jacta est* (La suerte está echada), dijo Julio César al ordenar a sus tropas cruzar el río Rubicón en el año 49 a.J.C. El uso de los dados para juegos de azar, se remonta por lo menos, a 5.000 años atrás. En tumbas egipcias se han encontrado dados cúbicos de seis caras, exactos a los actuales, pues la suma de dos caras paralelas siempre suman siete. En la Grecia Clásica; en la Roma Imperial y en el norte del continente europeo, ya se utilizaron en diversos juegos. Su origen se pierde en el tiempo y, tal vez, sólo tal vez, deriven de las tabas (huesos de las ovejas). Los dados, se utilizan en todo el mundo y forman parte de muchos juegos de azar. Platón, atribuyó al dios egipcio Toth<sup>2</sup> el invento de los dados.

A través de la historia, la adicción patológica a los juegos, ha causado infinidad de muertes, ruinas, suicidios, y divorcios.

En la publicación «La Ludopatía: una “nueva” enfermedad» (ver Ibáñez en bibliografía), se cita que, el rey de Inglaterra Enrique VII (1485-1509) jugando a los dados, perdió las campanas de la catedral de San Pablo de Londres.

<sup>2</sup> Dios de la Sabiduría, inventor de la escritura, de las matemáticas y de todo lo sabido y conocido por el hombre. Se le representaba como un hombre con cabeza del ave ibis y con una tablilla y una pluma en sus manos, útiles del escriba.



Fig. 10. Dados del Antiguo Egipto. Se realizaban en piedra y son exactamente iguales a los actuales; no han variado lo más mínimo.

**PARCHÍS** (del hindi *Pach s*). El Parchís, es el juego nacional de la India y Pakistán. Su antigüedad se remonta al siglo IV A.D. siendo un descendiente del antiguo chaupar. Generalmente, se juega con un tablero de tela en forma de cruz, con más o menos adornos. En un principio, en vez de dados utilizaban conchas de *Ciprea moneta* (L.). El Parchís es un juego de mesa muy similar al Ludo<sup>3</sup>, en el que 4 ó 2 jugadores, con cuatro fichas de diversos colores y un dado cada uno, deben de recorrer todas las casillas del tablero y llegar a «casa». El primero que lo logre, habrá ganado.

En el siglo XVI, el Gran Mogol Akbar I, lo jugaba en un inmenso tablero al exterior de su palacio, con casilleros de mármol. En lugar de fichas, utilizaba 16 esclavas de su harén, vestidas con trajes de colores rojo, amarillo, verde y negro<sup>4</sup>. Las que ganaban la partida, tenía el privilegio de pasar la noche con él. Aparte de esta excentricidad, en general las fichas del juego eran de hueso o marfil en forma de colmena.

<sup>3</sup> El Ludo es una variación simplificada para niños, del tradicional juego indio *Pach s*, hecha en Inglaterra en 1896. Ludo, en latín significa 'Yo juego'.

<sup>4</sup> Utilizaron fichas negras, en lugar de azules, para diferenciarlas del color de fondo de las casillas.

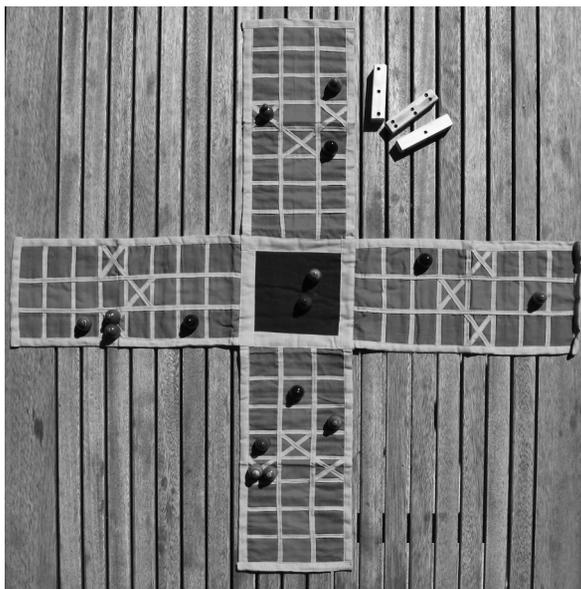


Fig. 11. Pachís / Pach s . Juego nacional de la India y Pakistán. Su antigüedad se remonta al  $\pm$  500 A.D. Antiguo tablero indio confeccionado en tela.

En otros países, ha recibido diversos nombres, como por ejemplo: *Pancha ke-liya*, en Ceylán; *Nyout*, en Corea; *Edris a jin*, en Siria; *Parcheesi*, en USA; *Parqués*, en Colombia, donde es un juego autóctono derivado directamente del pach s indio. En Argentina, Chile, Perú, Uruguay y Venezuela, le llaman Ludo<sup>5</sup>. En Pakistán, conservan el primitivo nombre indio.

Parecido al parchís, fue el llamado Patolli, que es uno de los juegos más antiguos de la América Prehispánica. Lo jugaban los teotihuacanos (200 a.J.C.-1000 A.D.); los toltecas ((750-1000 A.D.); los habitantes mayas de Chichén itza (1100-1300 A.D.) y los aztecas (1168-1521 A.D.). Fue descrito por el religioso franciscano español, Bernardino de Sahagún (1540-1585) en su obra, «Historia General de las Cosas de la Nueva España», escrita en español y náuatl. A este estudio, también se le llama «Códice Florentino».

Parcheese, es una adaptación estadounidense del pach s indio. John Hamilton, registró los derechos de autor en el año 1867. Pero en el año 1870, la compañía 'Selchow and Richter' compró la marca y la registró en el año 1874.

Como podemos apreciar, el parchís en un juego de mesa con una longeva historia.

<sup>5</sup> Diccionario de la Real Academia Española.

**DOMINÓ.** Este juego parece ser que fue inventado por lo chinos, a partir de los juegos de dados, como elemento de adivinación y se extendió rápidamente por toda China y Corea. Su antigüedad puede ser del año 2450 a.J.C. El Museo Arqueológico de Bagdad, posee unas piezas de hueso halladas en Ur, que pueden formar parte de un juego antecesor del Dominó. El dominó chino (Tjak-Ma-Tcho-Ki), es muy popular en China y corea. Consta de 32 fichas, 11 de las cuales llamadas «series civiles» estaban duplicadas; y las demás, denominadas «series militares», eran simples. El juego del Dominó llegó a la Europa continental, a través de Italia (se cree que pudo traerlas Marco Polo). A mediados del siglo XVIII, llegó al Reino Unido. En el año 1801, el británico Joseph Strutt en su publicación «Deportes y Pasatiempos», lo describió como «Juego muy infantil». Como todos sabemos, el Dominó europeo consta de 28 fichas rectangulares. Las primeras fichas europeas se hacían sólo en hueso, pero hacia 1840, se empezó a unir a la lámina de hueso, otra de ébano por el envés, mediante tachuelas de latón; y así es hasta hoy. El nombre de Dominó, es un galicismo de *domino*, al igual que una capucha blanca y negra utilizada por los clérigos cristianos en invierno. En toda Hispanoamérica, su popularidad es muy considerable.

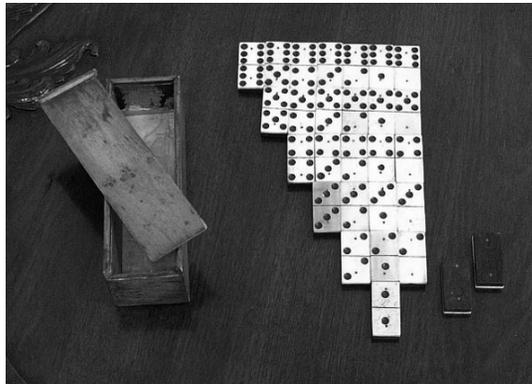


Fig. 12. Dominó. Fichas clásicas, de hueso y ébano, de un vetusto juego.

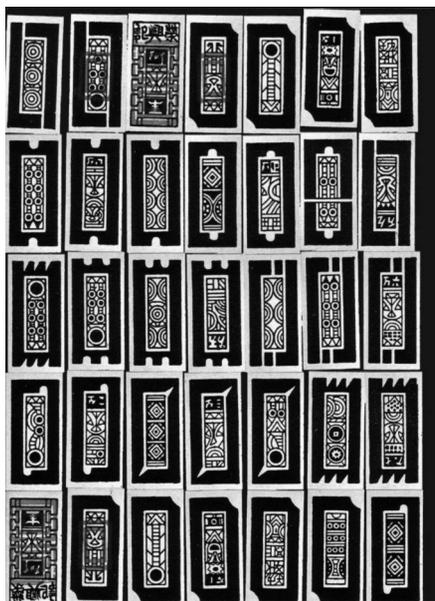
El juego del dominó esquimal, está marcado con puntuaciones más altas (vemos fichas que tienen hasta 12 puntos), pero se juega igual que en Europa. El material con el que están hechas las fichas, es el marfil de los colmillos de las morsas. Cada uno, utiliza lo que tiene más a mano.

**LOTERÍA-BINGO.** El juego de la lotería, nació en Génova en 1530, y de este juego, proviene *Il Gioco del Lotto in Italia* (la Lotería Nacional Italiana). Al extenderse por Europa, llegó al Reino Unido en el año 1533, pero de forma más o menos privada. En la Época Victoriana (1819-1901), se estableció oficialmente. Los números de las tarjetas (siempre 3 filas horizontales X 9 verticales), fueron en muchos casos suplidos por dibujos y letras, llamando a estas variantes: lotería zoológica, botáni-

ca, ortográfica, histórica, etc. En España se introduce la Lotería en el año 1763, por el rey Carlos III..

Al llegar este juego a Japón, le pusieron el nombre de Karuta («Lotería de los Cien Poemas»). En un principio, se jugaba en familia. Por ejemplo, cuando el padre leía las primeras líneas de un poema, los demás intentan encontrar rápidamente, la tarjeta que contenía los últimos versos del mismo. También le llaman «La Lotería de los Pensadores». Con el tiempo, de la Lotería tradicional derivaría el Bingo, conviviendo actualmente los dos juegos con mucho éxito.

**34. NAIPES / CARTAS.** En la antigua literatura china, ya se mencionan las cartas en época tan temprana como en la dinastía Tang (618-907). La historia de este juego, empieza con los palos (ramitas) y flechas de madera que se utilizaban como instrumentos de adivinación. Con el tiempo, se transformaron estos palos, en palos del juego, y más tarde, por ser más manejables se hicieron largas y estrechas tiras de papel. El resultado, fue un mazo de cartas (tiras de papel), dividido en palos (palos de la baraja), a los que pusieron nombres y figuras tan diversos, como: pez, faisán, cuervo, conejo, estrella, caballo, etc. etc. Había barajas dibujadas a mano de 126 cartas divididas en 6 o más palos.



*Fig. 13. Naipes chinos.  
Según la leyenda, los naipes fueron inventados en China, por las mujeres de los harenes, para distraer su aburrimiento.*

Otros investigadores, atribuyen el invento del juego de las cartas a Francia, concretamente en el año 1392, para entretenimiento del rey Carlos VI (1380-1422). Este evento, fue publicado por el Padre jesuita Menéndez (1631-1705) en un artículo aparecido en el año 1702 en «Journal de Trévoux» y añadía que, este juego simbolizaba la estructura feudal. Quede aquí como referencia.

Sabemos, que en seguida, las cartas se hicieron muy populares y se utilizaron para juegos malabares y de adivinación. También surgieron cientos de juegos con ellas, pero en cada país se diferenciaron los palos y las figuras. Parece ser, que el juego de las cartas fue introducido por los árabes, en España y Sicilia. Es muy significativo que las cartas se llamen naipes en España y *naibi* en Italia; términos derivados directamente de la palabra árabe *Nabi* que significa Profeta. Diversos juegos de cartas con apuestas, surgieron en todos los países. En la historia, los naipes fueron prohibidos en repetidas ocasiones: en Florencia (1277); En 1387 por Juan I de Castilla; hacia los años 1400, se habían ya prohibido en los Países Bajos, Suiza, Francia y Alemania. También, en el año 1423, San Bernardino de Siena predicó un sermón contra ellas, diciendo que eran una invención del demonio. Los variados juegos pueden realizarse con varios jugadores o con uno sólo; en este caso se llaman Solitarios; las variedades son infinitas. En conjunto, es un juego muy popular y universal, tal vez el que más. Una variante es la baraja del poker.

**DAMAS.** El Juego de las Damas tiene su origen en la Europa del siglo XII. Fue en Francia, donde lo bautizaron con el nombre de Reinas o Damas, como en el juego de ajedrez. Al principio, el comerse una ficha era opcional, como en el ajedrez, pero a comienzos del siglo XVI se introdujo la obligatoriedad; sino se comía, la ficha sería «soplada». A esta variedad le llamaron, *Jeu forcé* (juego forzado), que es el que se juega hoy en día en todos los países excepto en Polonia. Las Damas polacas surgieron en 1730 en París, en una partida que jugaron un oficial de la Guardia Nacional contra un aristócrata polaco. Las Damas polacas se juegan en un tablero de 100 casillas (10 x 10) y cada jugador tiene 20 fichas.

Nuestras Damas, tienen el tablero de 64 casillas y 12 fichas por jugador.

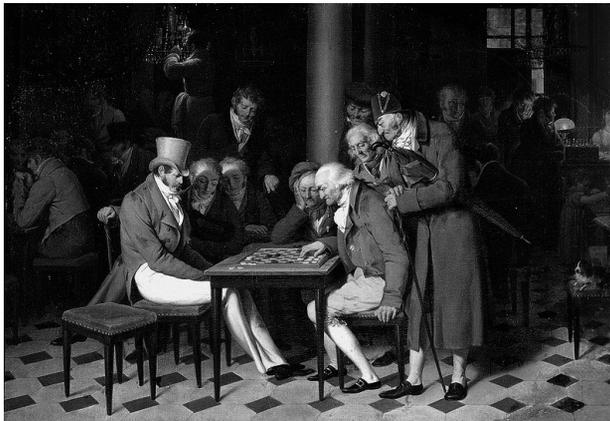


Fig. 14. Damas. El pintor francés Louis Léopold Boilly, representó a estos jugadores de Damas en París. El cuadro se titula: «La Partie de Dames au Café Lamblin au Palais-Royal» (1820). El anciano de la derecha, lleva la Cruz de la Legión de Honor. Sin duda alguna, es un veterano de las guerras napoleónicas.

**SOLITARIO.** El Solitario lo inventó un aristócrata francés del siglo XVIII, que fue sentenciado a prisión incomunicada en la prisión de La Bastilla de París, y ocupó sus largas horas de cautiverio, en desarrollar este juego para una sola persona. Consta de un tablero (redondo, cuadrado, oval o rectangular), con 33 agujeritos dispuestos en forma de cruz latina de tres en fondo. Canicas, piedrecitas, garbanzos, piezas de madera o metal, en número de 32, sirven de fichas. Éstas se colocan en los 32 agujeros dejando libre el del centro y se van comiendo fichas, saltando sobre ellas, para conseguir que la última quede exactamente, en el agujero central. El Solitario, es un juego matemático, y muy difícil de llegar satisfactoriamente a la solución.

**BACKGAMMON.** Un sabio indio llamado Qaflan, inventó este juego que representa el transcurso entero de un año. El tablero tiene en total 24 puntos, para las 24 horas del día; los 12 puntos de cada mitad, son los 12 meses del año y los 12 signos del Zodíaco; las 30 fichas son los días del mes; los dos dados constituían el día y la noche y los 7 puntos que suman las caras opuestas de los dados, representan los 7 días de la semana y los 7 planetas del Sistema Solar, hasta entonces conocidos. En la Antigua Roma se llamaba *Ludus duodecimicus scriptorun* (Juego de las 12 líneas). Se cuenta que, al emperador romano Nerón, le gustaba mucho jugarlo y apostar fuertes sumas de dinero. En el siglo I A.D. se le denominó *tabula* (mesa), de ahí que se le conociera en la Europa Medieval como Tablas, y así lo recoge con este nombre, Alfonso X el Sabio. El nombre actual proviene del inglés *Back* = hacia atrás o retroceder; y *gammon*, juego, en inglés medieval). Las reglas del juego son complicadas y se puede jugar mucho dinero. En España hubo un fallido intento de llamarlo «chaquete», pero fracasó.

**CANICAS.** Estas bolitas hechas de diferentes materiales (piedra, hueso, vidrio, etc.), fueron ya conocidas en el Antiguo Egipto, así como en la Roma Pre-Cristiana. Con las canicas se pueden jugar docenas de juegos diferentes y la gran mayoría de ellos, no tienen límite de participantes. Durante los últimos tres siglos, Alemania ha sido el centro mundial de la industria de las canicas. En un principio, se hicieron con polvo de mármol (de ahí el actual nombre inglés de *marbles*, con que se designan en el Reino Unido), pero en las versiones posteriores se han hecho generalmente de barro cocido y de vidrio de colores o veteado. En Norteamérica, hoy en día se fabrican de acero hueco.

**RAYUELA.** Nadie sabe donde comenzó esta diversión, puesto que se juega en todo el mundo, desde Norteamérica hasta China. Se cuentan por docenas las variantes, muchas inventadas por los propios chiquillos. Los niños, dibujan en el suelo su esquema con una tiza o lo marcan en la tierra con un palo. Se trata en llegar desde la «tierra» (punto de salida) hasta el «cielo» (meta), sin pisar las rayas. Se empieza lanzando un tejo o una piedra, desde la «tierra», al primer recuadro, y se va saltando y progresando hasta el «cielo».

**PEONZA o TROMPO.** Este juego ya se conocía en el Antiguo Egipto. Se han hallado trompos en Tebas (1850 a.J.C.), que se encuentran en el Museo Británico. El Trompo, es un juego infantil universalmente conocido. El estadista romano Catón, lo recomendaba a los padres para sus hijos, «por ser un juego mucho más conveniente que los dados», decía. Es una pieza de madera dura en forma de pera o cónica, que en la parte inferior tiene una punta de metal sobre la que se le hace girar; en la superior, tiene una especie de sombrerillo llamado espiga. Se le hace girar, enrollándole una cuerda y lanzándolo al suelo con maestría. Actualmente, las variedades de formas, colores y materiales son infinitas.

**COMBA.** Es un juego preferentemente para niñas, aunque para los boxeadores y atletas en general, es un magnífico ejercicio. Simplemente una cuerda, vemos que da mucho de sí. Existen muchas variantes y también canciones que se cantan mientras saltan, como por ejemplo: «Seguir a la Madre»; «A Pasar»; «La Barca»; «La Culebra», el «Látigo», etc. que son de todas conocidas. En China es muy popular «La Coz», en la que hay que llegar con una patada a la comba, que la sujetan muy alta.

**ARO.** Es un juego muy simple. Un aro, generalmente de madera, se hace rodar ayudándose de un palito o con la mano, para darle velocidad y dirección. Es un juego infantil, pero también lo practican personas mayores fuera de España. Hipócrates de Cos ( $\pm$  460-370 a.J.C.), el llamado «Padre de la Medicina», lo recomendaba en su *Corpus Hippocraticum* (70 obras médicas), por ser muy saludable. Al aro, se le calcula una antigüedad de unos 3000 años, siendo su origen en el Antiguo Egipto. Actualmente los hacen de tubo de plástico, aunque no dan muy buenos resultados por su ligereza.

Proveniente de las islas Hawaii, desde el siglo XVIII se juega con un aro al «Hula-hup» (Hoola hop, en inglés), consistente en, contoneándose, mantener un aro girando en torno a la cintura.

**BOLOS.** Se trata de derribar, con una pesada y gran bola, generalmente de madera, el mayor número posible de bolos (10 estacas torneadas de madera), colocados en una plataforma. El Juego de los Bolos, ha sido practicado desde tiempos inmemoriales en la cornisa cantábrica española, con sólo 9 bolos. También se juega incluso hasta con 30 bolos.

Existen diversas variedades como la que se juega en la región de Odenwald, Baviera, en que la bola está sujeta con una cuerda, a manera de péndulo, con la que se derriban los bolos. Coexiste con una variedad de sobremesa, a tamaño reducido. Actualmente, de los primitivos Bolos se ha derivado el bowling norteamericano que se juega en locales especializados llamados boleras.

**PELELE.** Con este nombre, se conoce universalmente, el antiguo entretenimiento de mantear un monigote que, generalmente, representaba a un hombre público, impopular u odiado. Goya lo inmortalizó, con cuatro majas que mantean a un pelele. Es un cartón que pintó en el año 1791, para la Real Fábrica de Tapices de Madrid.

Juego muy popular, al que diversos artistas lo citan en sus obras. Enrique Granados compuso una pieza para piano, titulada «El Pelele». Cervantes, lo relata en «Don Quijote de la Mancha» cuando mantean a Sancho Panza en una venta. Shakespeare, también cita este juego en «Las Alegres Comadres de Windsor». Hasta los esquimales lo juegan, lo llaman *Nalukatok*, pero ellos utilizan una piel de morsa en lugar de una manta. Cada uno usa, lo que tiene más a mano.

**PASE MISÍ.** «Pase misí, pase misá, por la Puerta de Alcalá;  
los de “alante” corren mucho,  
los de atrás se quedarán».

Todos los niños europeos lo vienen jugando desde la antigüedad, pasando bajo el puente formado por los brazos extendidos hacia arriba, de otros dos que se dan las manos; cuando acaba la canción sujetan al que está pasando ¿Quién de Vds. no ha jugado y cantado el «Pase misí»? La cancioncita y el propio nombre del juego varían de acuerdo con el lugar donde se juegue. Por ejemplo, en Londres, en vez de la Puerta de Alcalá, se dice: «El Puente de Londres». Seguramente, lo de «misí», es una transformación de la palabra francesa *monsieur*.

**YO-YÓ,** es un pequeño disco doble que cuelga de un cordel relativamente corto, pero con una historia notablemente larga. Se cree que tuvo su origen en China, hacia el año 1000 a.J.C. y lo hemos visto también en decoraciones de cerámicas de la Grecia Clásica.



Fig. 15. Muchacho jugando al Yo-yo. Decoración que aparece en el tondo de un kylix griego (460-450 a.J.C.). La palabra kylix procede del griego 'kulix' = cáliz, copa.

El YO-YÓ, se hizo muy popular en Francia en el siglo XVIII, donde lo llamaron *l'Émigrette*, debido a que era uno de los pasatiempos de los nobles emigrados durante la Revolución. Arthur Wellesley, el famoso duque de Wellington (1769-1852) fue un Yo-yófilo (perdón por el palabro) de la Época Napoleónica. En el Reino Unido, al Yo-yó le llamaron «El Juguete del Príncipe de Gales».

**DIÁBOLO.** Consiste en dos semiesferas huecas, unidas en su parte convexa por medio de un eje metálico que es amarrado y aventado por una cuerda atada a unos palillos (en un principio sólo por las manos). Se cree que fue inventado en China durante la dinastía Han (202 a.J.C.-220 A.D.), aunque otros historiadores lo sitúan en la Dinastía Shang (1600-1046 a.J.C.) El Diábolo fue introducido en el Reino Unido en el siglo XVIII, por su embajador en China Lord George Macartney (1737-1806), y lo llamaron «Cono Volante». A Francia llegó en el año 1812, introducido por el ingeniero francés Gustave Phillipart, que lo bautizó con el nombre de *Diabolo*, y así ha continuado hasta hoy.

**POMPAS DE JABÓN.** El sencillo juego de hacer pompas de jabón, forma parte desde la antigüedad, de casi todos los niños del mundo. Se juega hinchando transparentes y tornasoladas burbujas de jabón ayudados por una pajita. Se rivaliza en intentar hacer la más grande. Es un juego universal.



Fig. 16. «Haciendo Pompas de Jabón». Óleo de Charles Joshua Chaplin (1825-1891). Una bella damisela, con un precioso vestido, está haciendo pompas de jabón, junto a una rueca.

**CUNAS.** La gente de todas las culturas, sabe hacer Cunas, que son esas figuritas que se realizan con una cuerda entre los dedos. Para los etnólogos, es un misterio el conocer, por qué unas culturas tan distantes como son los maoríes de Nueva Zelanda; los esquimales del Ártico; los chinos y japoneses; las tribus africanas y los indios norteamericanos, hagan idénticas figuras, como: la cuna (de ahí su nombre),

la canoa, el ratón, la pata de gallo, el esternón, las costillas, etc. Por supuesto, también se juega en toda Europa. Los indios navajos norteamericanos son grandes expertos en este juego de habilidad.

**COLUMPIO.** Otro juego infantil universal, que consiste en un asiento colgante de madera, que pende de un armazón o rama de un árbol, a los que se sujeta con dos cuerdas laterales. Se balancea como un péndulo, al darle un impulso hacia delante o hacia atrás. Una antigua leyenda nos cuenta que, el Columpio fue inventado por el dios Baco, por lo que entre los romanos de la antigüedad, conservó un carácter simbólico religioso. Baco (equiparado al dios griego Dioniso), era el dios romano del vino e inspirador de la locura ritual y el éxtasis. En Francia, llegó a ser muy popular en la corte y entre las clases privilegiadas. Muchos maestros de la pintura<sup>6</sup>, realizaron obras con el tema del columpio y algunos hasta dos, como el pintor francés Raymond Auguste Quinsac Monvoisin.



*Fig. 17. Óleo de Jean-Honoré Fragonard (1732-1806) «Les Hasards Heureux de l'Escarpolette» ('Los Felices Azares del Columpio') del año 1768. El caballero de la izquierda, se ha situado estratégicamente, para ver las piernas de la dama.*

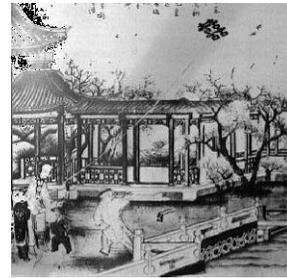
**COMETAS.** Según fuentes históricas, las cometas fueron inventadas en China hacia el IV milenio a.J.C. Las cometas, son bien conocidas en Occidente, pero desde la Protohistoria, son originarias y muy practicadas en Oriente. «La Fiesta de la Cometa» se celebra en China el 9º día del 9º mes del año, y es cuando hombres y niños (no mujeres), hacen volar miles de cometas, a las que llaman *Fengzheng*. En

<sup>6</sup> Jean-Honoré Fragonard «Les Hasards Heureux de l'Escarpolette» (1768); Francisco de Goya «El Columpio» (1779); Raymond Monvoisin *La Balançoire*» y «Ninfas en el Baño» (1851); Pierre-Auguste Renoir «La Balançoire» (1876); François Bucher «Femme vue de dos sur une Balançoire» (±1760).

Japón las llaman *Tako*, que quiere decir, pulpo. En Malasia y Corea, existe la costumbre de escribir pequeñas notas en las cometas, con los infortunios y calamidades, que les han sucedido durante el año, para luego lanzarlas al vuelo y cuando han alcanzado cierta altura, les cortan la cuerda para que se pierdan junto con todas las desgracias y adversidades y así comenzar mejor el nuevo año.

En la antigüedad, las cometas se construían, haciendo un marco de finas cañas de bambú que cubrían con seda; el objeto era que fueran livianas y pudieran remontar mejor el vuelo. En la actualidad, las formas, colores y tamaños que adoptan son variadísimos: redondas, exagonales, ala delta, ovaladas, romboideas, cuadradas, con formas de avión, dragones, etc. pero generalmente, llevando una cola estabilizadora; de ahí su nombre. En el año 1901, Guillermo Marconi (1874-1937), izó una antena de 122 mtrs. que le sirvió para enviar ondas de radio a través del océano Atlántico, entre Cornouailles y Terranova, valiéndose de una cometa. Julio Verne (1828-1905), en su obra «Dos Años de Vacaciones», hace volar a uno de sus personajes infantiles en una cometa.

*Fig. 18. Cometas. Xilografía china sobre seda, en la que unos niños están jugando con una cometa. Hoy, se construyen en todos los países y en variadas formas y colores. En Japón, anualmente se celebran campeonatos nacionales e internacionales.*



Especialmente en Japón, existen competiciones y campeonatos regionales y nacionales, en los que expertos en su manejo, se juegan su propio prestigio, el de su ciudad o el de su país. Siempre en Japón, y como otra faceta más, también se utilizan para reclamos publicitarios, que de la misma forma, anuncian un restaurante, un fontanero, un dentista o unos grandes almacenes. Una cometa muy grande, tiene que sujetarse firmemente por varios hombres, para que no les arrastre la fuerza del viento, e incluso, por resistentes carretes o bobinas de madera, anclados en el suelo.

Es muy curioso observar que, en cada país, la cometa recibe nombres diferentes: en USA y Reino Unido la llaman «Kite»; en Italia «Aquiloni»; en Francia «Cerf volant»; en Alemania «Drachen»; en Portugal «Papagaio»; en Brasil «Pipas»; en México «Papalote»; en Chile «Volantín»; en Argentina «Barrilete». En cada país de Sudamérica su nombre es diferente. Solamente en Colombia, las llaman igual que en España. Hoy en día, se utilizan para fotografía aérea (militar, arqueológica, etc.). De ellas, ha nacido el parapente

**ZANCOS.** Aunque hoy sirven casi exclusivamente de pasatiempo o para fiestas populares, los Zancos debieron inventarse para andar por comarcas pantanosas o

inundadas. La región de Las Landas, al SO. de Francia, es particularmente famosa porque aún conserva la tradición de andar sobre zancos. En el año 1891, un panadero de esta región, recorrió sobre zancos la distancia que separa París de Moscú en 58 días. Goya, dedicó varios de sus cuadros a los juegos. En el año 1788 pintó «Los Zancos» y también, «La Gallinita Ciega»; aparte de «El Pelele», que ya comentamos anteriormente.

En Bandung (Indonesia), tienen un juego sobre zancos para niños, en el que se cuelgan pasteles y caramelos de una cuerda, y los niños deben intentar pillarlos con la boca, sin hacer uso de las manos. Si lo consiguen, las golosinas son suyas y se las comen, ante la envidia de los demás que no lo consiguieron.

**CARRERAS DE SACOS.** Las primeras noticias que tenemos de este juego, nos hablan del siglo XVII. Este juego alcanza mucha más popularidad, durante las vacaciones estivales. Las carreras, son muy divertidas, tanto para los que juegan como para los espectadores, debido a las caídas que se producen. Es muy popular en Europa y en Norteamérica.

**CARRERA DE BARRILES.** Sólo la gente sin imaginación, cree que la diversión con un barril de vino, termina cuando éste se vacía. Los más ingeniosos dicen, que bebérselo es sólo la mitad de la diversión; la otra mitad, es organizar una carrera de barriles. Estas carreras de taberneros por los boulevares de París, se remontan a la Belle Époque, en la Exposición Universal de París del año 1900. Un juez en bicicleta, vigilaba la prueba. Hoy, raramente se practica. Modernamente, y como variante, la realizan camareros con una bandeja llena de tazas, platos y vasos, que deben sostener con una sola mano e intentar llegar a la meta sin que se le caiga ninguno.

**HERRÓN,** es un juego muy practicado por los campesinos británicos, desde el siglo XIV. Se trata de ensartar una herradura en un pequeño poste de unos 60 cms.. El rey Eduardo III de Inglaterra (1312-1377), desterró este juego en favor del deporte con arco, pero no consiguió erradicarlo. En las ciudades, el juego se practicaba con anillas o arandelas. Hoy en día, tanto en Norteamérica como en el Reino Unido, se practica solamente con herraduras.

**PETANCA O BOCHAS.** Hacia el año 300 a.J.C. entre los escritos del médico griego Oribaso de Pérgamo, se describe un singular ejercicio que practicaban los ancianos. Éstos se reunían en el «Gimnasium» y competían en tirar bolas lo más lejos posible, y termina Oribaso diciendo: «Es un buen ejercicio, tanto para el cuerpo como para la mente». Las legiones de Julio César, con sus conquistas, difundieron este juego por toda Europa. Las bolas pueden ser de hierro, madera, plástico o caucho endurecido, pero siempre, de unos 8 cms. de diámetro.

**TIRAR DE LA CUERDA.** En la tumba de Meretaku (2500 a.J.C.) en Saqqara, Antiguo Egipto, se encuentra una pintura mural, en el que aparece este juego. Tanto en la antigüedad como en la actualidad, se practica en todo el mundo. Se practicó entre los atletas en los antiguos Juegos Olímpicos y también en la corte de los emperadores chinos del siglo XII A.D. Solamente hace falta una cuerda y una raya en el suelo. Uno o varios hombres la asen por cada lado y tiran de ella hasta que el oponente traspasa la raya. Es muy popular entre los inuit (esquimales), del norte del Canadá, al que llaman *arsaaraga*. Dos equipos de varios hombres tiran de una cuerda; un equipo representa el otoño y el otro el invierno, estableciendo una competición para predecir la invernada; y en función del resultado, predicen si el invierno será más o menos crudo. En Corea, luchan de este modo los paisanos de aldeas vecinas, para saber en cual de ellas se obtendrá la mejor cosecha el próximo año.

**MUÑECAS.** El origen de las muñecas es prehistórico, puesto que los niños, siempre han querido imitar a papá y a mamá en sus juegos. Han existido en todas las culturas y civilizaciones. La palabra francesa *poupée*, tiene su origen en la latina *puppa-puppa*, que significa niña, muñeca o crisálida.

**MARIONETAS / Muñecas,** tuvieron su origen el China y Egipto, donde fueron utilizadas en las ceremonias religiosas.

**JUEGOS OLÍMPICOS DE LA ANTIGUA GRECIA (*Olympiakoi Agones*).** Hemos dejado expresamente para el final, las Olimpiadas. Se cree que se iniciaron en el año 776 a.J.C. en Olimpia, Grecia y se celebraron hasta el año 393 A.D. cada cuatro años (una «Olimpiada» como unidad de tiempo). Eran acontecimientos religiosos, culturales y deportivos, en los que solamente los hombres libres que hablaran griego podían competir. Los Juegos, comenzaban con una fiesta en el santuario de Olimpia (entre el monte Olimpo y la colina Cronos, en el Peloponeso), en honor del dios Zeus<sup>7</sup>. En las 13 primeras Olimpiadas, las carreras pedestres fueron el único deporte que se practicaba. Sólo competían en pista llana y rectilínea. Después, y poco a poco, se fueron introduciendo otras disciplinas, hasta un total de 23, que se desarrollaban durante seis días.

Los Juegos Olímpicos de la Antigüedad se abolieron, cuando el emperador romano de Occidente Teodosio I el Grande (379-395), los prohibió en el año 393 A.D. acusándolos de paganos. Dos años más tarde, los godos invadieron y saquearon Olimpia. En el año 408, Teodosio II el Calígrafo (408-450) y Honorio (395-423), emperadores de los Imperios Romanos de Occidente y de Oriente, respectivamente, ordenaron la destrucción de todos los templos y ceremonias paganas.

<sup>7</sup> Es el dios más importante del panteón griego. Padre de los dioses y gobernante del Universo. Su morada se encuentra en la cima del monte Olimpo. Personifica el Cielo y es el símbolo de la lluvia, el viento, las tormentas, las estaciones del año y la sucesión de la noche y el día. Va armado con el trueno y el rayo.

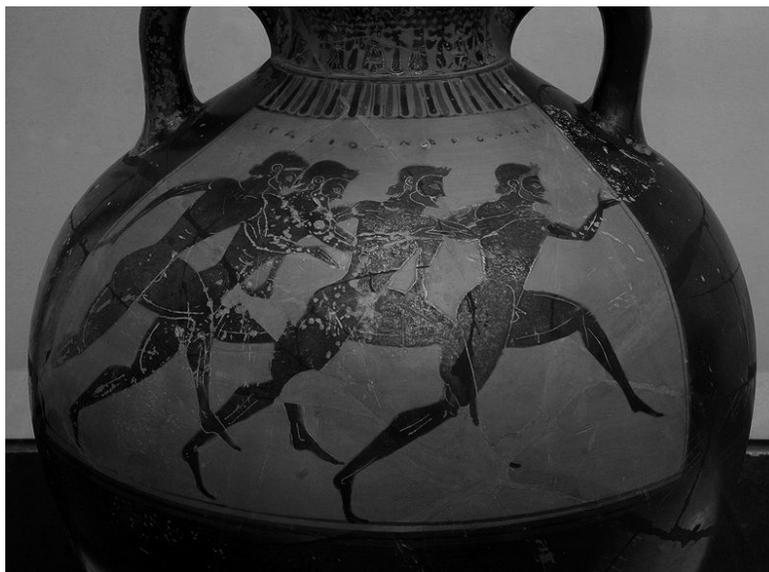


Fig. 19. Atletas olímpicos en plena carrera pedestre. Decoración en una crátera de terracota de la época, que ha sido llamada «Ánfora del Vaticano».

Ramas de olivo y coronas de laurel, eran los premios a los vencedores de las diferentes disciplinas. Se estima que el estadio donde se jugaban, tenía una capacidad de 45-50 mil espectadores.

El día 23 de Junio del año 1894, el Barón de Coubertin (Pierre Frèdy) creó el Comité Olímpico Internacional (COI), y los Juegos Olímpicos Modernos, los reestableció Coubertin en el año 1896, pronunciando el célebre lema: «Citius, altius, fortius», ideado por su amigo el dominico fray Henri Didon (1840-1900), para el frontispicio de su Colegio San Alberto el Magno de Arcueil (Ile de France, París). Anteriormente hubo algunos intentos de restablecerlos, en especial por el griego Evangelios Zappas, pero todos fracasaron en su intento.

Juegos los hay a miles, en todos los continentes y civilizaciones, pero nosotros hemos querido traer aquí solamente unos cuantos, que representen las diferentes formas o estilos más comunes. Nos podrán decir, que no hemos hablado de juegos tan universales como pueden ser, darle patadas a una pelota, tirar los dardos, Ping-pong, Tangram, Rompecabezas, Boliche, Piñata, Rescate, Ruleta, Tejo inglés, Chapas, Tabas, Gallinita ciega, etc. y nosotros les podemos replicar que, el mundo de los juegos es infinito, pues existen miles y miles por todo el mundo, y además, con muchas variantes, según los países e incluso regiones, provincias o pueblos.

El pintor holandés Pieter Brueghel el Viejo (c.1525-1569) realizó este cuadro de juegos infantiles, en los que participan 247 personajes: 168 niños, 78 niñas y 1 adulto. El juego número 68 es el llamado «Las Nueces», ya descrito por Oribaso de

Pérgamo (325-403). En Asturias le llaman 'Cacón'. Los niños forman en el suelo un pequeño tetraedro con 3 nueces de base y 1 en la cúspide. Tirando otra nuez, deben derribarlo. El que lo consigue, se queda con las cuatro.



Fig. 20. «Children's Games» (Juegos de Niños) del año 1560 del pintor holandés Pieter Brueghel el Viejo. En este óleo sobre tabla, podemos apreciar hasta 86 juegos diferentes. Los hemos numerado para constatarlo. Pocos juguetes aparecen en esta pintura. Los niños se divierten con objetos muy simples, como: aros, sombreros, palos, frutos y cosas parecidas.

Nosotros creemos, que existen muchos juegos que no frecuentamos en nuestras latitudes y que por lo tanto, no tenemos mucha o ninguna información sobre ellos, como por ejemplo: Wari, Hus, Peralikatuma, Craps, Chausar, Mbube, Takgro, Ajutatut, Yaal Tjihutu, Awithlknannai, Caroms, Poch, Buck, Perinola, Sey, Conkers, Tlachtli, Do-puti, Tic-tac-toe, Buzkashi, Yoté, Chinesenspiel, etc. etc. Estos son solamente unos pocos, de los muchísimos más que existen en el mundo.

Modernamente, han surgido cientos de juegos, que se practican por ordenador, de los que aquí no vamos a mencionar.

## BIBLIOGRAFÍA SOBRE JUEGOS

- ALONSO el SABIO (Alfonso X el Sabio): *Juegos diversos de Axedrez, Dados e Tablas con sus explicaciones, ordenado por mandado del Rey don Alonso el Sabio*. Sevilla, 1283.
- ANÓNIMO: *Libro del Ajedrez, de sus problemas y sutilezas*, 2 tomos. De autor árabe desconocido, según el M. S. Arab. ADD 7515 (Rich) del Museo Británico. [Texto árabe, traducción y estudio previo por Félix M<sup>º</sup>. Pareja Casañas], Madrid. 1935.
- ARNOLD, A.: *The World of Children's Games*. New York, World Publishing, 1972.
- *Cassell's Book of Indoor Amusements, Card Games and Fireside Fun*. Cassell & Co., 1973.
- *Games and Puzzles Magazine*. London, Edu-Games, 1973.

*El ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo*

---

- BELL, R. C.: *Board and Table Games from many Civilizations*, Vols. I and II. London, Oxford University Press, 1969.
- *The Boardgame Book*. London, Marshall Cavendish Ltd. 1979.
- CILLÁN, F.: *El Juego del Columpio*. Trujillo, «Ars Sapientia», 16 (2005), pp. 118-130. Trujillo, Real Academia de Extremadura de las Letras y las Artes. 2005.
- CULIN, S.: *Juegos de Corea, con notas sobre los correspondientes juegos de China y Japón*. University of Pennsylvania Press. 1895.
- DECKER, W. *Sports and Games in Ancient Egypt*. London. Yale University Press, 1990.
- FALKENER, E.: *Games Ancient and Oriental and how to play them*. New York, Dover Publications, 1961.
- GARCÍA, B. J. *El Ocio en la España del Siglo de Oro*. Akal, Madrid, 1999.
- GARDNER, M.: *Mathematical Puzzles and Diversions*. New York, Simon & Schuster, 1961.
- GRUNFELD, F. V.: *Juegos de todo el mundo*. Madrid, EDILAN, 1978.
- HOFSTEDE, R.: *Indian Games and Crafts*. New York, William Morrow, 1957.
- IBÁÑEZ, A. y SÁIZ, J. *La Ludopatía: una «nueva» enfermedad*. Madrid, Mason, 2001.
- MALLEN, N.: *Children's Games from many Lands*. New York, Friendship Press, 1965.
- MURRAY, H. J. R. *A History of Chess*. Oxford, Clarendon Press, 1913.
- 1952: *A History of Board-Games other than Chess*. Oxford, Clarendon Press, 1952.
- OPIE, I. and P.: *Children's Games in Street and Playground*. Oxford, Clarendon Press, 1969.
- PANYELLA, I. «Ocio, Juegos y Juguetes en el Antiguo Egipto». *National Geographic*, No. 23, Barcelona, RBA Revistas, S.A. 2006.
- PAREJA, F. M<sup>ª</sup>: «Ajedrez. Bosquejo histórico, con especial atención a la Península Ibérica». B.A.E.O. Vol. XX (1984), Madrid, pp. 5-23.
- PELHAM, D.: *The Penguin Book of Kites*. London, Penguin Books, 1976.
- PICCIONE, P.A. *Senet, Gaming with the Gods: The Game of Senet and Ancient Egyptian Religious Beliefs*. Leiden, Brill, 2001.
- PUSCH, E. B. *Das Senet Brettspiel im alten Ägypten*. München, Deutscher Kunstverlag, 1979.
- SAIDY, A. and LESSING, N.: *The World of Chess*. London, William Collins, 1974.
- SCARME, J.: *Scarme's Encyclopedia of Games*. New York, Harper & Row, 1973.
- TAIT, W. J. *Game-Boxes and accessories from the Tomb of Tutankhamun*. Oxford, Griffith Institute, 1982.
- TAYLOR, E. S.: *The History of Playing Cards*. Rutland, Vermont, Charles E. Tuttle, 1973.
- VV.AA. *Enciclopedia Oxford de Partidas de Ajedrez*, Oxford University Press, 1490
- ZITA, J. and ZITA, M.: *The New York Times Book of Backgammon*. New York. Quadrangle, 1973.

