

Cuando Jugar es un arte, aprender es un Placer

¿Te has preguntado alguna vez acerca de la necesidad de jugar? Sí, de jugar, no importa a qué, no importa dónde. ¿Lo tomas como una necesidad? O es para ti tan sólo un momento que consideras de ocio y sólo eso. Un momento, no tan significativo. Nosotros pensamos que el juego es importante en la vida de los seres humanos, sin limitaciones de edad, de criterio o de gusto. Jugar es fundamental en un niño y eso nadie lo discute, pero pensemos en adultos ocupados en infinidad de actividades que de pronto descubren qué hermoso es pasar un momento con amigos jugando una partida de dominó, de ajedrez, de damas o lo que se te ocurra. Recordemos cuando de niños inventábamos, creábamos y nos divertíamos en ese estado de inocencia pura que fue nuestra infancia; y pensemos un instante... ¿Qué nos impide volver a revivir esa experiencia? ¿Por qué quedarnos con una regla escrita, a veces hace cientos de años? ¿Qué tal si tomamos cualquier juego que está en nuestra casa y le cambiamos las reglas e inventamos algo nuevo y diferente? Eso está al alcance de todos nosotros y es más fácil de lo que parece al principio, es sólo probar. Después de todo, una regla es un acuerdo de partes para lograr un objetivo. Eso es lo que diferencia un juego de un juguete. El juego tiene reglas, el juguete no.

Pero aparte de reglas, los juegos tienen historias, anécdotas, curiosidades y entrar en ese mundo mágico donde un tablero es en realidad un mandala donde vamos avanzando, retrocediendo, ganando o perdiendo pero siempre disfrutando. Porque un juego que no divierte, no sirve; así nos enseñe los secretos de la vida, porque, ¿qué es un juego, sino la representación de una situación que debemos resolver? Cada juego esconde una enseñanza, un aprendizaje que nos facilita la tarea de comprensión de los problemas que vivimos a diario.

Así como el hombre del paleolítico sintió la necesidad de expresar a través del arte, como en Altamira, también sintió la necesidad de jugar, de expresar sus sentimientos, sus miedos, frustraciones y por supuesto la alegría de vivir a través de la interrelación con sus semejantes y si bien a veces no sabemos cuáles eran las reglas que tenían, sí sabemos que tenían sus juegos y algunos de ellos demuestran un alto grado de abstracción y de imaginación.

Hoy se descubre que una pieza de museo, como el llamado "Kadmon" que se descubrió en el Monte Carmel y se encuentra en el Museo Antropológico del Tel Aviv, Israel, se juega con distintas modalidades en prácticamente toda África con distintos nombres, pero siempre con un alto nivel estratégico, al punto que se lo conoce como el "ajedrez" africano.

También podemos encontrar diferentes pueblos que debiendo aprender a afrontar los mismos problemas, crearon o recrearon un mismo juego, como es el caso de los juegos de cacería de los que hay muchas variantes como por ejemplo "el Zorro y las Ocas" (Vikingo), el "Kaooa" (India), la "Yagua" (Chane, Sudamérica) o "el pastor y las cabras" (Canarias).

En todos estos casos el juego llena una necesidad de la sociedad pastoril, como es la de enseñar a sus niños cuál debe ser el comportamiento ante un predador y jugando aprendían a resolver un problema cotidiano.

Es interesante hacer notar que los juegos de más antiguo registro se jugaban casi siempre con dados. Son los juegos llamados de "azar estratégico". El más conocido hoy

en día es el "Back-gammon" versión "moderna" (edad media) de juegos como el "Senet" (3200 a. C.) o el "Juego real de Ur" (4000 a. C.). Juegos donde la estrategia a emplear está supeditada al azar de unos dados que no siempre fueron cúbicos, los hay piramidales o palillos de dos caras, una marcada y otra no. Al preguntarnos la razón de esta usanza sólo queda pensar que ellos sabían y tomaban en cuenta el valor del azar o de los imponderables en la vida diaria y comprendían en cierta forma que nada es permanente.

El nacimiento de los juegos más antiguos es impreciso y conocemos a menudo su existencia por medio de poemas, cartas o informes oficiales. Una vez descubierto, se ha conseguido seguir su itinerario de país en país y observar su evolución y las influencias recibidas a través de los siglos.

El juego es la imagen del hombre y ofrece a la humanidad un lenguaje universal, un mensaje cultural y un arte de vivir.

Dedicados desde hace 17 años al Rescate Etnográfico de la Cultura a través del Juego hemos logrado recrear casi 200 juegos diferentes, desde 4.000 años a. C. hasta los implementados en los ordenadores, con la característica poco común de ser realizados artesanalmente en madera de RADAL, único árbol del mundo con 8 colores en sus vetas y de origen patagónico. A esto debemos agregar que nuestros juegos están preparados para ser usados por personas no videntes o aquellos con dificultades psicomotrices o mentales como así mismo para genios.

Vienen acompañados de los datos históricos, como origen, época, para saber así quiénes lo jugaban y por qué.

"En el principio los dioses jugaron y crearon el mundo. El juego y la risa nos ponen más cerca de las cosas sagradas, nos ponen más cerca de ese estadio de la evolución de la humanidad en el que el hombre no estaba dividido, sino incluido en una totalidad mágica donde el juego y la risa fraternizaban con el mundo dándole a éste un toque humano y divino". Octavio Paz.

De entre tantos elegimos algunos para conocerlos un poco más en profundidad.

PENTOMINO

Juego de la escuela pitagórica, es considerado el puzzle más difícil que existe. Sus doce piezas están formadas por la combinación de cinco cubos iguales en todas sus posibilidades. Puede reingresarse en la caja rectangular de 2.438 formas diferentes y fuera de ella no tiene límites la creatividad. Así mismo se puede armar en forma tridimensional de más de 1.000 maneras diferentes. Dadas sus condiciones geométricas tan particulares se pueden plantar y resolver problemas de alto nivel matemático y algunas veces fue usado como examen de ingreso en la Escuela de Pitágoras.

SENET

De origen egipcio, el más antiguo data del 3200 a. C. y el más famoso se encuentra en el Museo del El Cairo y perteneció a Tut Ank Amon. Era el juego favorito de los faraones ya que consideraban que su última partida era con los dioses: si ganaban quedaban junto a ellos, si perdían, volvían a reencarnar, razón por la cual practicaban mucho durante sus vidas. Este juego se jugó hasta la invasión romana y allí se transforma en las "tablas", juego de esclavos, del que no hay registro histórico sobre su modalidad, pero sí se sabe que de él nació el "Back gammon". Jugaban sobre un tablero

numerado, dos participantes que arrojan 4 palillos con una cara marcada y otra no, a modo de dados y según la combinación obtenida se avanza por el tablero 5 piezas que deberán llegar a su destino y con algunos inconvenientes por el camino. Resultaba ganador aquel que quitaba primero sus 5 piezas del tablero.

KADUR

Juego de origen bengalí con 1.500 años de antigüedad. Este juego ha llegado a nuestros días con el nombre de "salto de rana". Es un solitario y consiste en invertir las posiciones de las piezas en la menor cantidad de movimientos. Al comienzo se lo resuelve entre 187 y 25 movimientos. Luego se llega a un punto en que parece imposible disminuir la cantidad, es el comienzo de la "meseta" o reiteración permanente del mismo movimiento. Hasta allí llegamos con una estructura mental, que es la lógica. Cuando logramos sobrepasar la meseta, lo que hemos logrado en realidad es deestructurarnos, y esto provoca el corte del diálogo interior y la entrada en estado alfa por unos instantes.

PONG HAU KI

Juego de estrategia para dos participantes. Procede al parecer de China y se le conoce con el nombre de "ou moul ko no". A primera vista parece engañosamente fácil, cada uno de los dos jugadores tiene dos piezas iguales situadas dos al frente y dos detrás. Los jugadores mueven alternativamente una pieza cada uno a un lugar adyacente vacío. El objetivo es el bloqueo de las piezas del contrario, impidiéndole los movimientos.

SULAM

Es una versión más compleja de "el solitario". Se colocan las piezas en el tablero, dejando uno de los agujeros centrales libre. Los movimientos se hacen saltando por encima de las piezas a un espacio vacío por detrás de ésta. El objetivo del juego es dejar la menor cantidad de piezas. Hay dos opciones de solución, dejar una pieza en el centro múltiple o dejar tres, una en cada vértice.

TRI EX

Juego para dos participantes creado por O'Beirne de Inglaterra. Cada jugador tiene cuatro piezas que deberá ingresar en el tablero triangular debiendo alinear tres de ellas (tres en raya).

El papel que desempeñan configuraciones como ésta en la geometría moderna fueron analizadas por Harold Dorwart en *The Geometry of Incidente* (1966). Además de sus propiedades topológicas y combinatorias la disposición aquí mostrada tiene una estructura métrica poco habitual ya que en cada una de las alineaciones de tres puntos, el central corresponde a la sección áurea del segmento definido por los puntos extremos.

Hasta aquí algo del fascinante mundo de los juegos... Pronto habrá más.