

LA CULTURA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE INTELIGENCIA EN LAS ISLAS CANARIAS.

(J. ESPINEL, F. GARCÍA-TALAVERA Y M. J. LORENZO P. , 1997)

La Cultura Tradicional Canaria es una de las más ricas y variadas del mundo, fruto del mestizaje por aportes africanos, europeos, americanos y asiáticos. Solamente en lo que a Folklore Musical se refiere, en las Islas Canarias existen más de cien géneros folklóricos¹.

Existen, sin embargo, aún parcelas inéditas que han pasado desapercibidas para la inmensa mayoría de los investigadores de nuestra cultura, tanto foráneos como del país. Una de ellas es, sin lugar a dudas, la que ocupa la presente aportación: Los Juegos Tradicionales de Inteligencia. Se trata generalmente de juegos que implican, aparte del aspecto puramente lúdico, cierta capacidad de abstracción, estrategia, concentración, etc. en la que la inteligencia es la base principal para la consecución positiva del juego. Éstos se desarrollan generalmente en espacios geométricos concretos a modo de tableros, algunos de los cuales son improvisados y muchos son prácticamente imperecederos al estar elaborados en rocas basálticas, fonolíticas o en otras de similar composición.

Hasta 1987, en que aparece la primera edición del libro “Juegos Guanches Inéditos. Inscripciones Geométricas en Canarias”², esta parcela cultural aún ni siquiera había sido mencionada y sin embargo era una de las más ricas, ancestrales y prometedoras de las que todavía pervivían. Los juegos han estado ahí, durante milenios, transmitidos de padres a hijos, de abuelos a nietos y de niños a otros niños. Sin embargo, el actual y creciente proceso de aculturación y transculturación universal; la televisión, la electrónica y sobre todo los modernos videojuegos han conseguido que ahora nuestros juegos tradicionales, sobre todo estos que denominamos de inteligencia, también estén a punto de desaparecer. Se trata, sin duda, de una manifestación cultural milenaria ya que aparecen innumerables tableros grabados a lo largo de nuestra geografía archipelágica así como en la del norte de África, desde el Rif hasta el Níger, por todo el Sáhara, y desde Canarias hasta Egipto. Han aparecido incluso fichas elaboradas en pumitas volcánicas características de estas islas, en forma de esferoides truncados, en varias estaciones arqueológicas. Dicho diseño es idéntico al que se ha continuado elaborando de forma tradicional, pero que sepamos sólo en madera, hasta hace pocos años en la isla de La Palma, la *Benahoare* de nuestros antepasados.

Estos juegos son, además, una de las importantísimas parcelas que identifican a la Cultura Mazigia, que aquí llamamos “maga”, pues aunque muchos de los desarrollos

¹ Esta afirmación es fruto de la ingente labor investigadora del Grupo Folklórico del Centro Superior de Educación de la Universidad de La Laguna, al frente del cual está como coordinador el Doctor D. Manuel J. Lorenzo Perera, experto, entre otras materias, en Etnografía y Folklore. Es, así mismo, director del aula de Etnografía de la Universidad de La Laguna, Tenerife, Islas Canarias .

² GARCÍA-TALAVERA CASAÑAS, Francisco y ESPINEL CEJAS, José M., (1987). “Juegos Guanches Inéditos. Inscripciones Geométricas en Canarias”. Edición del Colectivo Cultural Valle de Taoro y de TARA: Asociación para la defensa del patrimonio cultural Canario. Prólogo del profesor D. Manuel J. Lorenzo Perera.

geométricos empleados a modo de tableros son idénticos o similares a otros juegos de Europa, América o Asia, están, sin embargo, empleados con reglas, desarrollos y denominaciones bien distintas, que se adaptan a las características culturales de cada uno de esos pueblos. Así, por ejemplo, el tablero empleado en América del Norte por los indios Tewa de Arizona para jugar a “la caza del conejo” es el mismo que se emplea en Fuerteventura (antigua *Erbania*³ o *Maxorata*⁴) para jugar a la *Chascona*⁵. Sobra decir que las reglas de estos dos juegos son muy distintas donde, además, existen otros aspectos culturales y antropológicos que aparecen reflejados de forma implícita en cada uno de dichos juegos, derivadas del hecho diferenciador de que el pueblo canario ha sido ancestralmente un pueblo de cultura eminentemente pastoril, mientras el amerindio lo ha sido principalmente de cazadores-recolectores. En otro juego, por ejemplo, al que en la isla de Tenerife se le conoce como “El Perro”, se manifiestan unas indiscutibles características lúdico-simbólicas de fuerte y ancestral herencia pastoril, pues dicho animal es un elemento indispensable para el pastor canario desde época inmemorial. El juego se desarrolla por un lado con una sólo ficha que representa al perro del pastor y por contra otras doce fichas que representan una manada de cabras. Se reproduce de forma lúdica, inteligente y abstracta incluso el comportamiento de dichos animales mediante reglas y estrategias de juego, así como también de un sistema de pastoreo (el de suelta) que pervivió desde época precolonial, es decir, desde época anterior a la conquista y colonización del Archipiélago Canario y ha pervivido prácticamente hasta nuestros días.

Los juegos han sido a lo largo de la Historia una forma de socialización, abarcando no sólo la etapa infantil y juvenil sino también la adulta. Además los juegos ejercen un importante nexo cultural como elemento de comunicación entre las partes implicadas y aglutinan e integran al grupo social y cultural al que pertenecen.

Actualmente y dadas las influencias exteriores (televisión, juegos de maquinitas, etc.) las actividades de ocio y desarrollo de la inteligencia están siendo reemplazados y

³ *Erbania*: Vocablo con el que, según los conquistadores, los isleños de Fuerteventura denominaban a su isla. Posiblemente provenga de la expresión mazigia ‘Erbain que en algunos dialectos designa a los machos cabríos. Pudiera ser que la Capraria de los antiguos romanos viniera de la traducción de este africanismo. *Maxorata*: Se trata de otro de los vocablos con el que algunos autores afirman que los antiguos habitantes de Fuerteventura denominaban a su isla. Sin embargo otros afirman que tan sólo era una parte de su territorio insular. En cualquier caso, parece provenir del etnónimo *Majo, Maxo y Mago* del que proviene el actual gentilicio genérico para todos los habitantes de la isla: *Majoreros*, cuya terminación es castellana. Majoreros fueron también los habitantes de la isla de Lanzarote hasta finales del siglo pasado. En ambos casos, los habitantes de las islas de Lanzarote y Fuerteventura fueron conocidos con el gentilicio de *Majos*, durante el período precolonial. Ver sobre este tema el libro titulado “*Magos, mauros, majoreros y amasikes*” de Hupalupa, (Hermógenes Afonso de la Cruz).

⁴ *Benahoare*: Vocablo con el que los nativos de la isla de La Palma denominaban a su isla antes de la conquista y colonización. Seguramente se trate de un etnónimo toponímico proveniente de una estructura gramatical formada por el archiconocido Ben y el etnónimo mazigio Hawara que designa a una amplia y antigua confederación de pueblos del Atlas norteafricano y que los españoles transcribieron Ahoare. En ambos casos el radical sería HWR si en castellano se transcribió la semivocal mazigia *w* como *o*, pues fonéticamente es muy próxima tanto a la *u* como a la *o* castellana y por tanto como tal, pudo haber sido transcrita.

⁵ *Chascona*: Se trata de un vocablo de muy probable origen prehispánico que pervive en el español hablado en Canarias. Con esta palabra se designa a una “maña” o técnica, empleada en la Lucha Canaria, deporte nacional canario por excelencia.

desplazados por aparatos y “juegos” que sólo fijan la atención, pero no permiten ejercitar la mente.

El valor de la **cultura** se mide por su bagaje, y en este caso, Canarias está perdiendo su identidad por falta de motivación e interés, principalmente político, por lo cual convendría fomentar el conocimiento de nuestra cultura tradicional y de nuestro pasado en general tanto en la Escuela como en todos los medios posibles.

EL PERRO: reglas de juego.

Las reglas que configuran el desarrollo de ***El Perro*** son las siguientes:

1ª.- Un jugador dispondrá, por sorteo o por mutuo acuerdo, de la única pieza que representa a ***el perro***, mientras que el contrincante jugará con las fichas que simbolizan las doce cabras.

2ª.- Las fichas se colocarán en el tablero cubriendo un extremo del mismo, próximo al lado que ocupe el jugador que participa con las doce cabras, comenzando a disponer dichas piezas en las primeras dos filas de vértice, para completar luego las doce colocando las dos restantes en las dos intersecciones de la derecha (del jugador que tiene las cabras) de la fila central. Inmediatamente al lado irá la ficha del perro, que ocupa, por consiguiente, el vértice central del tablero. Esta pieza será, por regla general, de mayor tamaño (véase el dibujo).

3ª.- ***El perro*** siempre da comienzo al juego, desplazándose desde la intersección inicial de partida (vértice central) hacia cualquier otra vecina inmediata que esté libre, con hasta 8 movimientos posibles: lateral izquierdo, diagonal izquierdo hacia delante, hacia el frente, diagonal derecho hacia delante, lateral derecho, diagonal derecho hacia detrás, hacia detrás y diagonal izquierdo hacia detrás. En cualquier caso sólo puede mover un espacio salvo que lo haga posteriormente para comer una cabra, lo cual podrá hacer si la misma se encuentra en el punto de intersección inmediato y el vértice situado detrás está vacío. El Perro puede encadenar sucesivos saltos de captura sobre varias cabras, siempre que estas condiciones se den de la forma ya indicada. Es decir, ***el perro*** puede capturar varias cabras siempre que éstas se sitúen en líneas rectas o quebradas conformando puntos de intersección alternativamente ocupados y vacíos (ocupado-vacío-ocupado-vacío...).

4ª.- Las cabras también mueven solamente un espacio, hacia cualquier otra intersección inmediata siempre que sea lateralmente o hacia adelante (diagonal o frontalmente). Jamás podrá retroceder, a diferencia del ***perro***, que si lo podrá hacer.

5ª.- Las cabras, en su avance en dirección opuesta a la de partida, al alcanzar la línea de vértice del extremo contrario se quedan sin poder cambiar de dirección hasta que todo el rebaño no alcance dicha posición, que debe ser idéntica a la de comienzo, tras lo cual se le dá vuelta al tablero para empezar de nuevo la embestida, movimiento a movimiento, en dirección contraria a la inicial.

6ª.- **El perro** debe tratar de impedir que las cabras lo acorralen y lo inmovilicen en cualquier zona del tablero; para ello y para evitar la embestida del rebaño de cabras, las reglas le permiten gozar de mayor movilidad que aquellas, aunque, como ya indicamos, sólo puede mover un espacio - en cualquier dirección - por cada movimiento realizado.

7ª.- Las cabras parten de su extremo en el damero, camino al lado opuesto, con la intención de evitar que **el perro** se lo impida, capturando alguno de los miembros del rebaño. Para ello las cabras deben formar una manada compacta, un rebaño apiñado, intentando rodear e inmovilizar al **perro**.

8ª.- Vence **el perro** si captura todas las cabras o a la mayoría, siempre y cuando los jugadores se hayan puesto previamente de acuerdo, pues con menos de ocho cabras es prácticamente imposible que las cabras puedan controlar la situación y acorralar bloqueando al **perro**. Por el contrario vencerán las cabras si inmovilizan totalmente al **perro**.

LA DAMA: reglas de juego.

Se trata de una variante de la Dama localizada en el Puerto de la Cruz, Norte de Tenerife. Tiene la particularidad de que aunque inicialmente se emplea el tablero expuesto para el anterior juego, éste solamente tiene la finalidad de servir para marcar los vértices que posteriormente son machacados y ahuecados de tal forma que al final sólo es visible un tablero que se caracteriza por presentar cinco filas de cinco hoyos. Hasta ahora sólo hemos encontrado este tablero de veinticinco hoyos realizados en piedra. No tenemos noticias de que se haya jugado en ninguna otra parte, aunque en el libro de los juegos de la UNESCO, se afirma que se han encontrado dameros de estas características en yacimientos arqueológicos del antiguo Egipto.

Las reglas que configuran el juego de la **Dama** son las siguientes:

1ª.- En la Dama participan dos jugadores, cada uno de los cuales dispone de doce fichas o piezas fácilmente diferenciables.

2ª.- El damero se desarrolla en una superficie, a modo de tablero, que consta de veinticinco cazoletas u hoyos, agrupados en cinco líneas o filas de cinco hoyuelos cada uno; sobre ellos se sitúan doce fichas por cada uno de los jugadores. Tradicionalmente se han empleado elementos naturales a modo de fichas: huesos de albaricoque, de damasco... (también llamados “bacas⁶”), **támaras**⁷ o támara de palmeras canarias o la de las palmeras datileras, cristalitos de mar, besquitos o callaitos de mar, etc.

⁶ **Baca**: Creemos que se trata, sin duda, de un africanismo pues también en el norte de África se denomina baka a determinadas semillas como la de la azufaifa salvaje que también emplean, entre otras cosas, para algunos juegos tradicionales.

⁷ **Támara**: Vocablo pancanario de probable raíz camito-semítica. También empleada en el norte de África. Algunos topónimos canarios y norteafricanos continentales tienen su origen en esta palabra tales como: Tamarán (voz con la que conocían al palmeral en el que posteriormente se situó Las Palmas de Gran Canaria), Tamaraceite (pueblo de Gran Canaria), Tamanraset (localidad del sur de Argelia).

3ª.- La distribución de las fichas en el tablero se realiza de la siguiente manera: en dos filas completas y próximas a cada uno de los dos jugadores se sitúan las diez primeras fichas propias, mientras que las dos piezas restantes se colocan a ambos lados de la fila central a la derecha de cada uno de los jugadores. De esta manera queda libre el hoyuelo central de la fila y del tablero, para que a él pueda desplazarse la primera pieza que dé comienzo a la partida. Es obvio que las piezas sólo se desplazan hacia cazoletas vacías (véase dibujo).

Por regla general, la elección de ficha y sobre todo del jugador que comienza la partida se suele hacer por sorteo para ver a quién le toca primero:

“Se sorteaba para empezar la partida cogiendo en una mano una ficha y en la otra vacía. Al que le tocaba empezar, lo hacía tras cantar:

***De Santo Domingo vengo
rodando como una bola,
atájenme este cochino
que me reventó la soga.
San Peré Libá
en rede y en botipi
tipi tipí
tipi tá.”***

4ª.- Siempre que se pueda capturar es obligado hacerlo, en caso contrario la ficha que no “come”- aunque se haya capturado alguna, dejando de hacerlo con otras por olvido o conveniencia en una misma jugada de captura simultánea -, puede ser “soplada” por el oponente, sacándola fuera del tablero y considerándola capturada. El que sopla, además, no pierde su turno de movimiento (“el que sopla, mueve”).

5ª.- Para poder “comer” una ficha del oponente, ésta debe estar situada en una cazoleta vecina a una de nuestras fichas y el hoyuelo situado inmediatamente más allá, a dónde dirigimos nuestras fichas, saltando sobre la pieza capturada, debe estar vacío.

6ª.- Una ficha puede encadenar varios saltos de captura siempre que las cazoletas estén alternativamente ocupadas y vacías: la más inmediata a ellas ocupada por el adversario y vacía la siguiente, y así, de forma sucesiva.

7ª.- Los peones o fichas sólo pueden ser movidos lateralmente o hacia delante (ya sea diagonal o frontalmente), no pudiendo, bajo ningún concepto, retroceder en sus movimientos, a menos que ésta sea una “dama”. Ésta última es una ficha que alcanza una de las esquinas opuestas del tablero, lo que le otorga el derecho a realizar cualquier tipo de movimientos o saltos, en todas las direcciones posibles (diagonal, frontal o lateralmente y sus combinaciones, incluidas las líneas rectas, quebradas y el retroceso).

8ª.- La ficha denominada “dama” se diferenciaba con respecto a las demás con la colocación de otra pieza junto a la ya existente dentro del mismo hoyo, es decir, dos *támaras*, dos cristallitos de la mar, dos *besquitos* o piedritas, dos *burgaditos*...

9ª.- Gana la partida el jugador que consigue apoderarse primero de todas las fichas del contrario.

Por último, quisieramos señalar que, según nos informó D. Sebastián García Felipe, el que comience la partida y lo haga lateralmente al hoyo central tiene más posibilidades de ganar la partida que si realiza cualquier otro movimiento inicial.

LA CHASCONA de nueve: reglas de juego.

Se trata de un tablero compuesto por tres cuadrados concéntricos unidos entre sí por cuatro medianas en cada uno de sus lados. Dispone de 24 vértices o puntos de intersección de líneas cruzadas o quebradas. Es un tablero de juego considerado de los más antiguos de la historia de la humanidad, pues aparecen numerosos ejemplares en yacimientos arqueológicos del Antiguo Egipto y en otras muchas culturas. En cualquier caso, como ya hemos indicado, cada pueblo lo utiliza con reglas singulares y con denominaciones particulares propias de cada lengua y lugar.

Las reglas que configuran el juego de la ***Chascona de nueve*** son las siguientes:

1ª.- Se trata de un juego para dos personas muy arraigado en la isla de Fuerteventura, aunque también se conoce en otras islas. Las piezas o fichas que se emplean son nueve, indistintamente de su color, textura o forma, pues incluso aunque se utilizaran piedras del mismo color, los jugadores, que tradicionalmente son pastores, saben distinguirlas sin ningún problema pues, al igual que ocurre con las cabras, cada uno conoce a las suyas. En cualquier caso, otras personas emplean fichas de distinta naturaleza con el fin de distinguirlas.

2ª.- Los jugadores, una vez se sortea para ver quién comienza la partida, colocan las fichas una a una cada jugador, alternativamente. De tal manera que se intente impedir que el contrario ponga seguidas *tres en raya* o alineadas.

3ª.- Si alguno de ellos consigue, durante la colocación de las fichas en el tablero, situar *tres en raya*, tiene derecho a quitarle una ficha al contrario.

4ª.- Una vez colocadas en el tablero todas las fichas de las que dispone cada jugador, los jugadores comienzan a mover siguiendo el trazado lineal del tablero, de tal manera que se trata de impedir que el contrario consiga realizar alineaciones de piezas en forma de *tres en raya*.

5ª.- En esta Chascona de nueve fichas, el *tres en raya* se forma en cada uno de los lados de los tres cuadrados concéntricos y en las líneas medianas que unen cada uno de los lados de los tres cuadrados.

6ª.- Cada vez que cualquiera de los jugadores consiga situar tres fichas en raya, se come una pieza del contrario de tal forma que intenta capturar aquella que más le interese

para entorpecer el juego de su oponente. En cualquier caso, jamás podrá quitarle del tablero aquellas fichas que el contrario tiene ya situadas en posición de *tres en raya*.

7ª.- El jugador que tiene situadas piezas o fichas en posición de *tres en raya* puede deshacerlas y rehacerlas para comer piezas o fichas al contrario según le convenga.

Por último, señalar que se han encontrado numerosos yacimientos arqueológicos en los que aparecen bastantes tableros de la Chascona. En Tenerife, el primero de ellos fue encontrado en 1985 por el profesor D. Francisco García-Talavera, en las inmediaciones de Izaña, cumbres de Tenerife. En Fuerteventura, el número de hayazgos es mucho más abundante: Valle de Fimbapaire (La Oliva), Barranco de Tinojay (La Oliva). La mayoría de los cuales han sido localizados por D. Juan Muñoz Amezcua que gentilmente nos ha facilitado numerosa información que incluyen mapas de localización y diverso material fotográfico y dibujos. También hemos de apuntar que aquellas personas que se destacaban como grandes jugadores en cualquiera de las modalidades de nuestros juegos tradicionales de inteligencia alcanzaban cierto prestigio social, pues saber jugar bien derivaba en una admiración colectiva y en un motivo de orgullo para el propio jugador pues siempre serán recordados en la memoria colectiva.