

Álvaro José Cano Mejía

# EL YAGUARETÉ

## Y OTROS JUEGOS DE ESTRATEGIA



Muestra distribuida por la editorial

# ÍNDICE

**PRÓLOGO** .....9

**INTRODUCCIÓN** .....11

YAGUARETÉ .....13

EL ROBO DEL FUEGO .....16

ADUGO .....21

EL ENIGMA PRECOLOMBINO .....23

EL JAGUAR AMERICANO .....24

KOMIKAN .....26

EL JAGUAR Y LA LLUVIA .....28

KUKULI .....31

ALQUERQUE .....33

BAGH CHAL .....36

SANDOKAN .....38

LOS TIGRES DEL ANNAM .....39

BAGH BANDI .....40

RIMAU-RIMAU .....42

LEN CHOA .....44

EL TIGRE, EL SABIO Y EL CHACAL .....46

AADU PULI ATTAM .....49

DOU SHOU QI .....51



## PRÓLOGO

El juego es universal, todas las culturas lo comparten, disfrutan y utilizan para lo que en el reino animal ha nacido: aprender. Jugando no solo disfrutamos, no solo pasamos nuestro tiempo libre o crecemos en nuestra infancia; jugando nos relacionamos con otros, hacemos amigos, dividimos tareas, nos esforzamos y buscamos (e incluso, a veces, hasta encontramos) lo mejor de los otros y de nosotros mismos.

En varias tumbas reales de la Mesopotamia asiática y Egipto, se encontraron tableros de madera, finamente ornamentados, para que el monarca se divirtiera en la eternidad. Miles de años antes de Cristo jugar era, ya, una de las actividades que nos definían, moldeaban nuestra cultura y daban un sentido de pertenencia a tal o cual grupo, sus valores, y su manera de pensar.

En la América precolombina, el “patolli” es uno de los juegos más antiguos. Lo jugaban ya los teotihuacanos, y luego lo hicieron los toltecas, los mayas y aztecas. Este, como muchos otros juegos, tenía un sentido ceremonial que estaba íntimamente ligado al cosmos en su acepción más amplia ya que las 52 casillas del tablero coincidían con el número de años del tercer círculo del calendario azteca.

Jugar era cosa seria, se iniciaba con una evocación al dios Macuilxochitl a quien se le daba ofrendas. Se lo conoce como el dios “cinco flores” o el Príncipe de las flores, dios del amor, los juegos, la belleza, la danza, las flores, el maíz, el placer, las artes y las canciones.

Los jugadores apostaban mantas y comida, unos; piedras preciosas y oro, otros, y hasta su libertad al convertirse en esclavos de su contrincante, cuando ya no tenían con que lograr su atención, si la buena suerte no los acompañaba en la partida. Se jugaba en un tablero de alfombra de paja en forma de cruz diagonal con casillas rojas y azules. Las fichas eran piedras de colores y los dados eran frijoles con puntos o huecos. El objetivo del juego era llevar todas las fichas hasta el final al avanzar de acuerdo con el puntaje de los frijoles. Se podía jugar entre dos, tres o cuatro jugadores con seis fichas cada uno.

El juego es una necesidad: para los adultos, una forma de distraerse, descansar, aliviar las preocupaciones y regalarse un momento para el disfrute; para los niños, es una forma de percibir el mundo, su sensibilidad, motricidad e inteligencia.

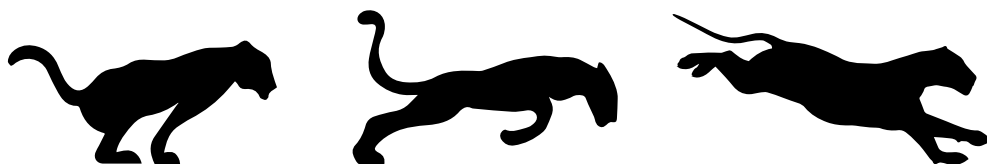


Este maravilloso libro de Álvaro pone en valor al juego y mediante estos juegos que aquí se presentan organiza un mapa de la América precolombina, donde en esto como en tantas otras cosas, nos reconocemos como hermanos, sin fronteras, con una historia común, un paisaje, una manera de sentir y vivir.

El mundo valora el juego. En el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, se expresa que “los estados parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. Ahora y siempre, el juego es y ha sido un elemento fundamental en el desarrollo de las personas. Imprescindible para un armonioso crecimiento. Un niño que juega es un niño sano y un adulto que lo hace es un niño que se niega a desaparecer. No hace mucho tiempo conocí al autor de este libro, un incansable divulgador de la ciencia, amante de lo antiguo, no por renegar de lo nuevo, sino por reconocer allí la verdadera sabiduría de lo simple.

Álvaro también juega, todo el tiempo, e incluso me animaría a decir que lo ha hecho mientras escribió este libro, porque el juego es disfrute y las cosas que se realizan inmersos en esa satisfacción, llegan al alma... ¡A jugar!

**Sebastián Musso**  
**Mar del Plata, Argentina**





## INTRODUCCIÓN

Los juegos aquí presentados son una recopilación que nace a partir de mi encuentro con un juego ancestral de la cultura guaraní del Gran Chaco sudamericano: el Yaguareté. El conocimiento de este juego, practicado aún por los chicos de la comunidad guaraní, me abrió la puerta a un intercambio cultural con algunos pueblos de Sudamérica y de otras partes del mundo. Es notable cómo un tablero, unas fichas y una manera de transmitir un conocimiento, en este caso de estrategia y captura, se convierten en un hilo conductor entre culturas, incluso ubicadas al otro lado del mundo y que nunca se cruzaron entre sí.

La similitud en los tableros de cada juego tiene su origen en el Alquerque, que se estima su origen en el antiguo Egipto hace más o menos 3000 años. Hay evidencias arqueológicas de su tallado de este juego en diferentes muros de templos y construcciones antiguas. Luego, este fue llevado a Europa por los árabes y, a partir de su fusión con el ajedrez, dio origen al juego de las damas. Posteriormente, llegará a América a través de la conquista y se fusionará con sus juegos nativos.

Esta selección de juegos ancestrales de mesa, corta por cierto, nos muestra como con la excusa del juego y la lúdica nuestros ancestros transmitían, y aún transmiten, sus conocimientos. Una estrategia didáctica que hoy en día se puede poner en práctica en nuestros colegios, al buscar otras formas de enseñanza, y que hace mucho tiempo nuestros antepasados la aplicaban. El saber por placer, porque cuando se goza más se aprende, y jugando también se aprende mucho.

Este libro-juego ofrece la posibilidad de recortar y pegar, sobre cartón o cartulina, algunas páginas donde ya se encuentran impresos varios tableros y distintas fichas para poder jugar directamente a diferentes juegos.

Otra de sus características es que estos juegos son asimétricos, es decir, los dos jugadores implicados poseen un número de fichas desiguales, a diferencia de los acostumbrados y populares juegos de mesa.

También, se sugiere como estrategia didáctica de su conocimiento, el construir los diferentes tableros y fichas a partir de materiales reciclables o tallados, para apelar a la imaginación del constructor. O simplemente al trazar líneas en la tierra y usar las piedras o semillas como sus fichas. Como seguramente se hacía en sus orígenes.



Esta recopilación va acompañada de cuentos y diversas referencias literarias, donde los personajes son los protagonistas de los diferentes juegos. Como una manera de ir más allá del juego mismo, para ver un poco de la cultura y del ambiente en que están envueltos.

La invitación queda abierta a recuperar y transmitir aquellos juegos ancestrales de América, llevarlos a la escuela como una manera de preservarlos en la memoria. Como otra forma de conocer nuestra propia historia.

**Álvaro José Cano Mejía**