

PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA



Ministerio de Educación, Cultura y Deporte 2014

Autores:

Calderón Esquilichi, Miguel Ángel

Calvo González, Luis Carlos

2014



ÍNDICE

1. HISTORIA DEL MUSEO ANTROPOLÓGICO
2. ESTRUCTURA ACTUAL Y OBJETIVOS
3. FONDOS DEL MUSEO
4. ACTIVIDADES
5. PIEZAS DEL MUSEO RELACIONADAS CON EL JUEGO DEPORTIVO
6. BIBLIOGRAFÍA
7. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

COLECCIÓN: PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y EL DEPORTE (PHEJD)
Num. 53 Museo Antropológico
Editado por El Museo del Juego
Las Rozas de Madrid, Madrid 2014
ISSN 2386-7078



1. HISTORIA DEL MUSEO ANTROPOLÓGICO

El Museo Nacional de Antropología, es el primer museo de carácter antropológico que se crea en España. Como museo etnológico que es, ofrece al público visitante una visión global de la cultura de diferentes pueblos del mundo y asimismo establece las semejanzas y diferencias culturales que les unen o separan para poner de manifiesto la diversidad cultural. Las colecciones que a lo largo del tiempo se han ido incorporando y constituyendo sus fondos son muestras de la cultura material de diferentes pueblos de África, América, Asia, Europa y Oceanía, así como también cuenta con importantes fondos de Antropología física.

El 29 de abril de 1.875 el rey Alfonso XII inaugura el "Museo Anatómico", aunque popularmente se le conocerá como Museo Antropológico. Su fundación se debió a la iniciativa personal del médico segoviano Pedro González Velasco (1818-1882), quien quiso invertir todos sus ahorros para crear un museo donde albergar definitivamente a sus variadas colecciones. El edificio fue diseñado y construido entre 1873 y 1875 por el arquitecto Francisco de Cubas para del edificio, cuyo arquitecto fue el Marqués de Cubas. Tras su muerte, el Estado compró a su viuda en 1887 el edificio y sus colecciones. En aquel momento las colecciones estaban formadas por objetos pertenecientes a los tres "reinos" de la naturaleza – mineral, vegetal y animal-, muestras de antropología física y teratología, así como antigüedades y objetos etnográficos, por lo que podía considerarse como un típico "gabinete de curiosidades". Más tarde se fueron añadiendo a la colección del médico segoviano muchas otras piezas fruto de expediciones, viajes, donaciones, compras, etc.

En 1.890 el Museo de Ciencias Naturales toma la decisión de utilizar el antiguo museo del Dr. Velasco como una ampliación del suyo, y en 1.895



traslada su Sección de Antropología, Etnología y Prehistoria, que formó con parte de las colecciones del Dr. Velasco, con parte de las colecciones traídas por diferentes expediciones y viajes científicos llevados a cabo en los últimos años del siglo XIX, y con las propias colecciones que de este tipo tenía el Museo de Ciencias Naturales.

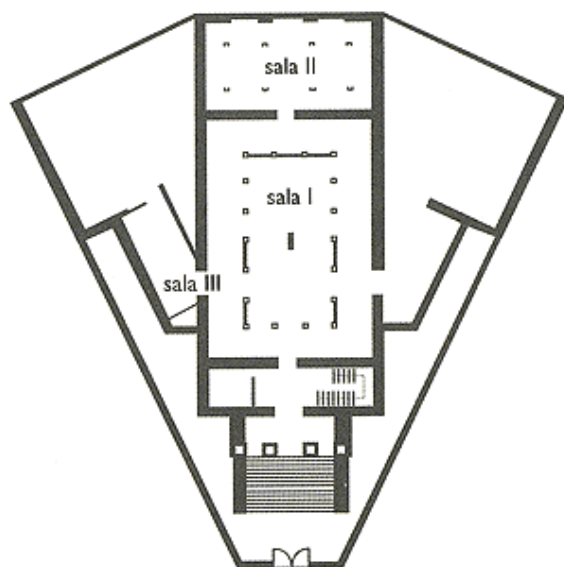


1.-Museo Nacional de Antropología

En 1.910, por medio de un Real Decreto del 27 de mayo, esta sección del Museo de Ciencias Naturales, se convierte en el Museo Nacional de Antropología, Etnografía y Prehistoria, dependiendo ya del Estado. En estos años fue un centro relevante de la antropología del país, y contaba ya con una importante biblioteca y con algunos laboratorios, en los que se impartían las clases prácticas de la cátedra de Antropología de la



Universidad.



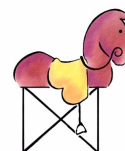
2.- Planta I

Los cambios políticos acaecidos en España tras la Guerra Civil trajeron aparejados cambios intelectuales y científicos que tuvieron sus consecuencias en el Museo Nacional de Antropología. En 1.940, por una Orden Ministerial, va a tener lugar la constitución del Museo Nacional de Etnología. Esta creación no significaba un nuevo edificio ni unas nuevas colecciones, sino simplemente una concepción diferente en la ordenación de éstas.

Se va a dar mayor importancia a la exposición de las colecciones sobre antropología social y cultural y no tanta a lo que primó desde los orígenes, la antropología física. Además, se desprendió de los fondos del museo que tenía de arqueología y prehistoria, que fueron traspasados al Museo Arqueológico Nacional.

En 1.962 en virtud del Decreto 474/1962, de 1 de marzo, pasa a tener calificación de Bien de Interés Cultural con categoría de monumento. Ese decreto propició que tanto el edificio como las colecciones se declarasen monumentos históricos-artísticos pasando a formar parte de la Dirección General de Bellas Artes.

El Real Decreto 684/1993 de 7 de mayo creó el Museo Nacional de Antropología –con lo cual recuperaba su antiguo nombre–, al fusionar el Museo Nacional de Etnología y el Museo del Pueblo Español. Esta unión



fue más administrativa que real, puesto que ambas instituciones siguieron funcionando de manera independiente con dos sedes distintas, la segunda en el edificio del antiguo Museo Español de Arte Contemporáneo, en la Ciudad Universitaria.

La separación definitiva se produjo en 2004, con dos Reales Decretos consecutivos (119/2004 y 120/2004 de 23 de enero). El primero reorganizaba el Museo Nacional de Antropología, y el segundo daba lugar al nacimiento del Museo del Traje CIPE, al que se asignaron las colecciones del antiguo Museo del Pueblo Español.

En 2004 el Museo Nacional de Antropología inició la renovación de la exposición permanente, primero en la sala de África, y en 2005 en la de América y en la de Antropología Física. La renovación actual responde a un nuevo discurso expositivo, más acorde con los criterios científicos actuales, tanto museológicos como antropológicos. De este modo, el anterior discurso cronológico y geográfico ha sido sustituido por uno temático, que agrupa los fondos en áreas tales como indumentaria y adorno, música y actividades lúdicas, creencias, vivienda y ajuar doméstico, precedidas de una introducción y de unos breves apuntes geográficos e históricos. La última fase de la renovación acabó en octubre de 2008, cuando se inauguró la nueva sala de Asia (Filipinas y Religiones Orientales), situada en la planta baja del edificio.

2. ESTRUCTURA Y OBJETIVOS

El museo está dividido en tres plantas, la planta baja más amplia y con varias salas, mientras que la segunda y tercera únicamente ocupan la parte central del edificio exponiéndose en ellas las piezas correspondientes al continente. Al inicio de cada sala, se expone una pequeña introducción sobre dicha región geográfica, un poco de su



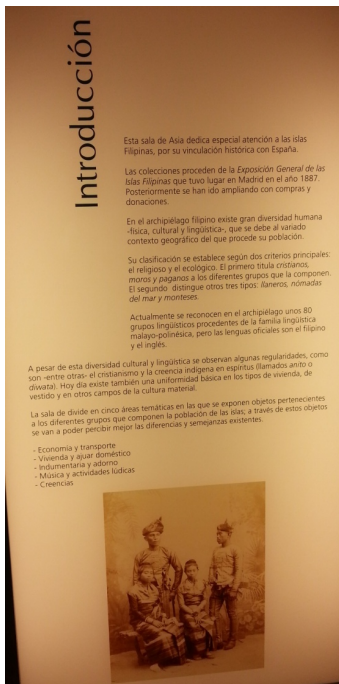
historia y las temáticas en que se divide dicha sala.

- Planta I: Asia, religiones orientales, antropología física y exposiciones temporales.

La primera planta del museo está dividida en cuatro salas. La sala I, dedicada a las Islas Filipinas, pretende mostrar la "tradición y modernidad" de estas islas, pues la cultura sufre un proceso constante de cambio y con el paso del tiempo se modifica el uso y la función de los objetos. Están presentes todas las religiones de las islas a través de una selección representativa de objetos. El trabajo en madera de los pueblos de la Cordillera; el comercio entre los cristianos filipinos; las armas de los grupos islamizados; así como la vivienda rural filipina. Por medio de los objetos y fotografías expuestas se pretende presentar la continuidad o los cambios experimentados en algunos de sus aspectos culturales. También se exhibe una representación de las artes del siglo XIX. En esta sala se analizan y exhiben determinados hechos culturales distribuidos en áreas temáticas dedicadas a Economía y transporte; Vivienda y ajuar doméstico; Indumentaria y adorno; Música y actividades lúdicas; y Creencias.

La sala II está dedicada a las religiones orientales, ofreciendo una aproximación al conocimiento de las tres religiones mayoritarias del continente asiático, el Hinduismo, el Budismo y el Islam, representadas en tres ámbitos a través de una selección de piezas. En la exposición se pone de manifiesto el importante papel social que estos objetos cumplen como forma de aproximación del individuo a lo divino, siendo a su vez piezas de indumentaria, adorno y ajuar doméstico. Destaca la multiplicidad de imágenes vinculadas al Hinduismo y el Budismo -dioses y divinidades como Shiva, Garuda, Ganesh, Durga, Buda o las diosas Tara- en





2.-Introducción Asia

contraposición a la ausencia de estas representaciones en el Islam, tal como prescribe el Corán.

La sala III está dedicada a la Antropología física, intenta recrear lo que fueron los gabinetes de historia natural hasta principios del siglo XX y en ella se muestran algunos de los ejemplares más relevantes de estas colecciones, y cada uno de ellos representa características propias, variedades anatómicas dentro de la normalidad, patologías, traumatismos, diferencias étnicas, etc. Se puede mencionar el cráneo deformado femenino procede de Tiahuanaco (Bolivia). El cráneo femenino de la

Isla de Samar (Filipinas) que presenta lesiones óseas típicas de la sífilis venérea, o la mascarilla mortuoria de un maorí tatuado. Aunque sin duda la pieza más representativa de esta sala es el Gigante Extremeño.

Por último, la sala situada en el ala derecha del museo, encontramos las distintas exposiciones temporales y un pequeño homenaje al fundador del museo, el Dr. Pedro González Velasco. No aparece en el plano, por lo que la denominaremos Sala X.

A continuación, se expone la introducción de la Planta I: Asia

En esta sala de Asia se dedica especial atención a las islas Filipinas, por su vinculación histórica con España.

Las colecciones proceden de la Exposición General de las Islas Filipinas. Tuvo lugar en Madrid en el año 1887. Posteriormente se han ido ampliando con compras y donaciones.



En el archipiélago filipino existe gran diversidad humana-física, cultural y lingüística-, que se debe al variado contexto geográfico del que procede su población.

Su clasificación se establece según dos criterios principales: el religioso y el ecológico. El primero, cristianos, moros y paganos a los diferentes grupos que la componen. El segundo distingue otros tres tipos: llaneros, nómadas del mar y Monteses.

Actualmente se reconocen en el archipiélago unos 80 grupos lingüísticos procedentes de la familia lingüística malayo-polinésica, pero las lenguas oficiales son el filipino y el inglés.

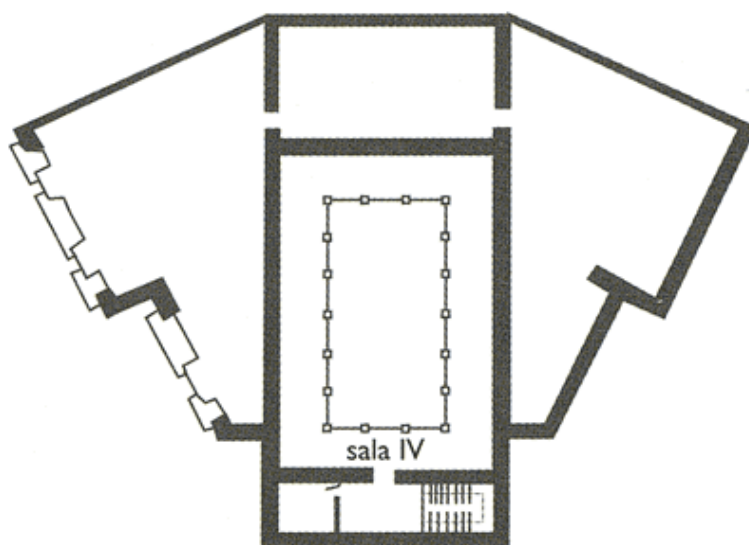
A pesar de esta diversidad cultural lingüística se observan alguna regularidades, como son-entre otras-el cristianismo y la creencia indígena en espíritus (llamados anito o diwata). Hoy día existe también una uniformidad básica en los tipos de vivienda, de vestido y en otros campos de la cultura material.

La sala se divide en cinco áreas temáticas en las que se expone objetos pertenecientes a los diferentes grupos que componen la población de la isla; a través de estos objetos se van a poder percibir mejor las diferencias y semejanzas existentes.

- Economía transporte
- Vivienda y ajuar doméstico
- Indumentaria y adorno
- Música y actividades lúdicas
- Creencias

- Planta II: África.



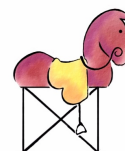


4-Planta II

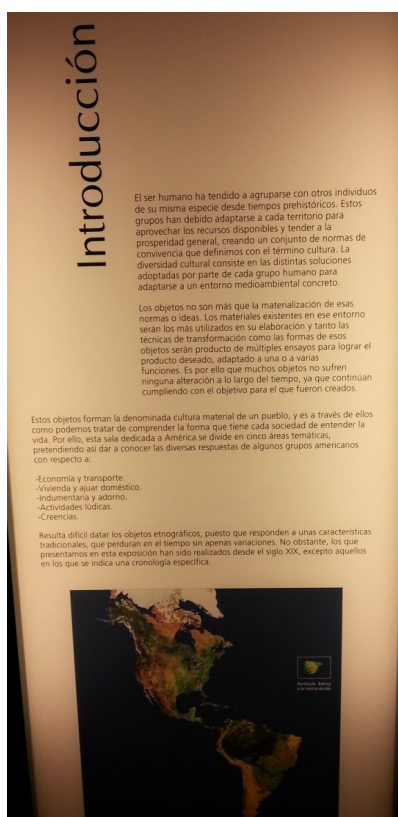
La sala IV, dedicada a África, se divide en cuatro áreas temáticas: indumentaria y adorno, música y actividades lúdicas, creencias y vivienda y ajuar doméstico. En ellas se exponen objetos procedentes de culturas situadas tanto al Norte como al Sur del Sahara, ya que éste se convierte en barrera física para distintos pueblos, mostrando sus semejanzas y diferencias, y acercando al visitante a una visión global del continente. Las principales culturas representadas se corresponden con Marruecos, Sahara Occidental y Guinea Ecuatorial, aunque también se encuentran las de otros países visitados con motivo de viajes y expediciones realizadas a finales del siglo XIX.

Introducción de la planta II: África:

África presenta una gran diversidad étnica cultural con diferentes tipos de asentamiento, pastores nómadas o poblaciones sedentarias, y diferentes sistemas de creencias, desde las tradicionales cultos animistas hasta la presencia islámica (sunníes o chiíes) y cristiana (católicos, protestantes



ortodoxos).



5-Introducción América

La cultura material está estrechamente relacionada con las costumbres, la forma de vida y las creencias, así como con los recursos naturales y la tecnología disponibles en cada área geográfica y cultural. No exentos, muchas veces, de valor artístico, los objetos fueron concebidos para una función determinada, pero no exclusiva, ya que raramente sirve para un único propósito.

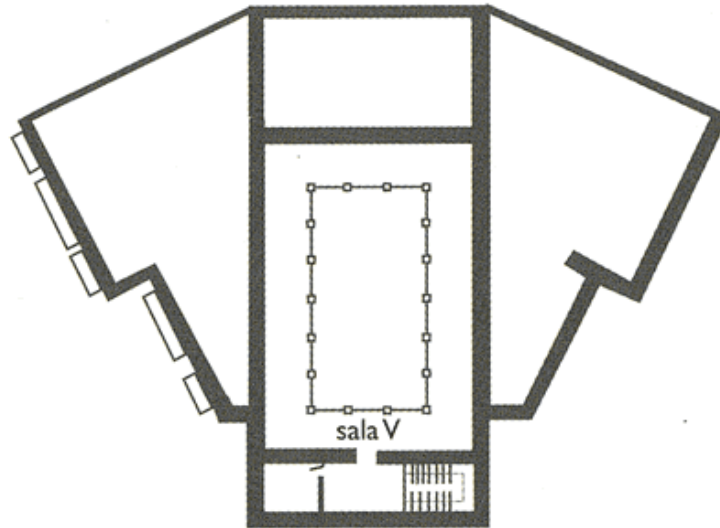
Los objetos que integran la colección de África proceden principalmente de los territorios donde hubo presencia española, como Marruecos, Sáhara occidental o Guinea ecuatorial. A estos se suman los procedentes de viajes y expediciones científicas, realizadas

entre finales del siglo XIX y mediados del XX, a estas y otras zonas geográficas. En la actualidad, la colección continúa incrementándose con objeto de otras culturas africanas.

La exposición se organiza en cuatro áreas temáticas: Indumentaria de adorno; música y actividades lúdicas; creencias y vivienda y ajuar doméstico.



- Planta III:



6-Planta III

La sala V, dedicada a América, se inicia con la exhibición de una pieza que tenga alguna singularidad. Mostraremos aquí nuevas adquisiciones, fondos recientemente restaurados u objetos producidos o relacionados con culturas de grupos étnicos protagonistas de alguna noticia de actualidad. El resto de los fondos expuestos se agrupan en cinco secciones temáticas: economía y transporte; vivienda y ajuar doméstico; indumentaria y adorno; actividades lúdicas; y creencias. Esta ordenación permitirá al público comparar las respuestas de distintos grupos étnicos ante estos temas. Completan la exposición cinco dioramas en los que se captan distintos entornos medioambientales y la adaptación arquitectónica de cada grupo: iglú *inuit* del Ártico, "janoco" venezolano del delta del río Orinoco, "jivaria" amazónica, vivienda de juncos de totora de los lagos del altiplano andino y hacienda.



Introducción sala III: América.

El ser humano ha tendido a agruparse con otros individuos de su misma especie desde tiempos prehistóricos. Éstos grupos han debido adaptarse a cada territorio para aprovechar los recursos disponibles y tender a la prosperidad general, creando un conjunto de normas de convivencia que definimos con el término cultura. La diversidad cultural consiste en las distintas soluciones adoptadas por parte de cada grupo humano para adaptarse a un entorno medio ambiental concreto.

Los objetos no son más que la materialización de esas normas o ideas. Los materiales existentes en ese entorno serán los más utilizados en su elaboración y tanto las técnicas de transformación como la forma de sus objetos serán producto de múltiples ensayos para lograr el producto deseado, adaptado a una o varias funciones. Es por ello que muchos objetos no sufren ninguna alteración a lo largo del tiempo, ya que continúan cumpliendo con el objetivo para que fueron creados. Estos objetos forman la denominada cultura material de un pueblo, y es a través de ellos como podemos tratar de comprender la forma que tiene cada sociedad de entender la vida. Por ello, esta sala dedicada a América se divide en 5 áreas temáticas, pretendiendo así dar a conocer las diversas respuestas de algunos grupos americanos con respecto a: Economía y transporte; vivienda y ajuar doméstico; indumentaria y adorno; actividades lúdicas; y creencias.

Resulta difícil datar los objetos etnográficos, puesto que responden a unas características tradicionales, que perduran en el tiempo sin apenas variaciones. No obstante los que presenta en esta posición ha sido realizados desde siglo XIX, excepto aquellos en los que se indica la cronología específica.



3. FONDOS DEL MUSEO

Las colecciones del museo como se ha expuesto tanto en la historia como en la estructura del museo, están fundamentalmente asociadas con las culturas de los tres continentes expuestos.

En todas las salas se observan piezas sobre:

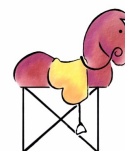
- Creencias. Donde prima sobre todo la sala de religiones orientales de Asia.
- Vivienda y ajuar doméstico.
- Indumentaria y adorno.
- Economía.
- Actividades lúdicas y música. Tema principal del trabajo y sobre el que se realiza el punto 5.

Además, al igual que al comienzo cuando se fundó el museo, encontramos colección sobre antropología física. Destacando por encima de todas las demás piezas "El Gigante Extremeño".

4. ACTIVIDADES

Tras hablar con ciertos empleados del museo en la visita que realizamos el pasado 16 de abril, nos comentaron que el Museo Nacional de Antropología es uno de los museos que más actividades realiza a lo largo del año, tanto es así que nos comentaron que lo mejor para conocer todas las actividades que se realizan en el museo era dirigirnos a la página web del museo: <http://mnanthropologia.mcu.es/>.

En la página principal del museo encontramos un enlace a las actividades que se realizan en este momento desde enero hasta abril de 2014. Se dividen en: Exposiciones temporales, actividades para adultos y



actividades para todos los públicos.

➤ Exposiciones temporales:

A día de hoy encontramos una sola exposición temporal ya que hubo una que terminó en febrero, denominada "Mujer. Somos todos una" y la actualmente expuesta "Foroba Yelen: Luz colectiva para Mali rural".

➤ Actividades para adultos:

Algunas de ellas ya terminadas como las actividades con motivo del gastrofestival, día en el que se realizó un taller "Sushi, un viaje práctico a la gastronomía japonesa". Visitas guiadas con motivo de la exposición Foroba Yelen. Recorrido temático "Rompiendo la oscuridad: luz, culturas y significados". Actividades con motivo del día de la mujer (talleres). Conferencias y otras muchas actividades para adultos.

➤ Actividades para todos los públicos.

Este tipo de actividades podemos dividirlos en escolares, familiares, infantiles, para jóvenes y extraordinarias. Las más significativas son las escolares, en las que se realizan visitas dinamizadas para grupos de alumnos de todas las etapas educativas: infantil, primaria y secundaria.

5. PIEZAS DEL MUSEO RELACIONADAS CON EL JUEGO DEPORTIVO

Para acabar con el trabajo, se exponen a continuación las piezas de cada cultura relacionadas con el juego deportivo.

➤ Sala I:

La mayoría de los juegos infantiles que se llevaban a cabo en la época eran de habilidad o fuerza siendo pocos los utilizados como juguetes. El



juego más relevante era la pelea de gallos. A continuación se muestran los 6 juegos expuestos en el museo de esta área geográfica (Islas Filipinas).

➤ Trompo:



Ministerio de Educación, Cultura y Deporte 2014

3.- Trompo de hojalata

El juego del Trompo es un juego tradicional que se juega como su nombre indica con un trompo, peón o peonza. El trompo es un objeto de madera que tiene una forma parecida a la fruta de la pera. Pero que por la parte donde la pera tiene el pezón o rabito, el trompo posee una púa de hierro. Recuerdan muchas de las personas mayores que algunos de los que jugaban al trompo, le cambiaban esta púa y le colocaban otra mayor y mucho más afilada, que se utilizaba en el juego, como luego veremos. Con el juego del Trompo se pretende "bailar el trompo", o lo que es lo mismo: hacer que el trompo de gire. Para ello enrollaremos una cuerda por la parte contraria a la púa y luego se lleva hasta la punta o púa, enrollándola casi hasta la mitad del trompo. Una vez enrollado sujetamos el extremo de la cuerda que quedo libre, lanzamos el trompo hacia el suelo para conseguir que el trompo rote sobre punta, manteniéndose erguido y en definitiva bailando en el suelo, que en definitiva es lo que consiste el juego del trompo. Esta no es la única manera de enrollar la cuerda, otra forma era comenzar enrollándolo desde la púa hasta la mitad del trompo y luego tirarlo al suelo para que bailase. El juego del trompo se jugaba por un número indeterminado de jugadores con un trompo o peonza. Los jugadores marcaban un círculo en el suelo de unos dos metros de diámetro. Luego cada jugador tiraba sobre el centro del círculo su trompo



a la vez que con la cuerda procuraba llevárselo fuera del círculo marcado. Si lo conseguía estupendo ya habías ganado, en caso contrario, tenía que dejar que el trompo se parase. Si al pararse quedaba dentro del círculo, los demás jugadores tiraban de nuevo su trompo para hacerle una muesca con la punta afilada de sus trompos. Si con uno de estos golpes se conseguía sacar del círculo, quedaba libre y terminaba el juego.

➤ Juegos con pelota:



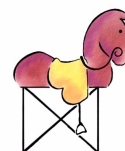
Ministerio de Educación, Cultura y Deporte 2014

4.- Sipas

Pelotas hechas de bejuco utilizadas tanto por adultos como por niños en esta región filipina. Se les denominaban "sipas".

➤ Juegos de cartas:

Los juegos de **cartas** se empezaron a utilizar en China alrededor del año 1294 y consisten en múltiples tiras de papel o cartón con diferentes signos que las diferencian impresos a partir de sellos de madera. A partir de China el juego de **cartas** se extendería por todo el mundo en infinidad de juegos diferentes. Este juego de baraja está compuesto por 50 **cartas** de papel fuerte. Uno de los lados va pintado con dibujos esquemáticos en blanco y negro, y cinco de ellas llevan encima unos dibujos en rojo.





9.- Juego de Cartas

10.- Actividades lúdicas
Sala II

- Sala II:

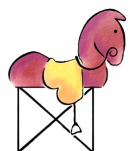
En la sala africana encontramos como juego más representativo el *Akong* que se explicará a continuación, además en esta parte de la sala se encuentran muñecas y sonajeros junto con distintos instrumentos musicales.

➤ *Akong*:

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte 2014

5. Akong

Juego tallado en madera, de uso generalizado en muchas culturas de África subsahariana y que recibe diferentes nombres, como son "Akong" o "Awalé". Está formado por un rectángulo circunscrito, en cuyos lados mayores se sitúan seis figuras, que sujetan otra base rectangular con doce hoyos y un asa que son los elementos propios del juego. Las figuras en posición frontal que sujetan el juego lo hacen con las manos, las dos centrales, mientras que la cuatro laterales "mujeres", lo



hacen con la cabeza; todas ellas están de rodillas. La decoración es geométrica en relieve muy plano e incisiones. El colorido empleado es el rojo y verde oscuro. El juego consiste en 2 hileras de 6 casillas, parecido al juego de damas y se encuentra por amplias zonas del continente. Puede ser según el área geográfica de diversos materiales, de madera o de caña hueca, dividido en dos calles paralelas con diferente número de casillas. Para algunos estudiosos este juego reproduce a escala la vida social del poblado en el que las dos hileras paralelas de chozas de un poblado se corresponden con las hileras del tablero de juego. El juego consiste en llenar las casillas con el mayor número posible de fichas, reflejo de la preocupación por la fecundidad y el aumento de la prole en la casa familiar. Pierde el jugador que se queda con menor número de fichas en las casillas.

➤ Bolas



Ministerio de Educación, Cultura y Deporte 2014

6. Bolas

Juego de bolas similar al usado en otras áreas culturales africanas y que consiste en la oscilación simultánea de las mismas para producir una rotación continua mediante el choque de una bola contra la otra, produciendo a su vez un ritmo musical.

- Sala III:

En la sala sobre América, encontramos pocas piezas relacionadas con el juego deportivo, exclusivamente cuatro piezas:





7.-Actividades lúdicas Sala III

a) Cinturón de piedra. Se cree que estos cinturones son reproducciones de los utilizados en el juego de pelota, un juego de época prehispánica que se practicaba en Mesoamérica y las Antillas.

b) Cuna y muñeca de juguete. La crianza de los niños era una de las tareas más

importantes a desempeñar por las mujeres del área de la Meseta, por eso era habitual que las niñas jugaran con elaboradas reproducciones de cunas como ésta. Área de la Meseta, EE.UU. y Canadá.

c) Arco y flechas de juguete. La caza en los grupos del área Amazónica es un asunto masculino, los niños juegan con arcos y cazadores.

d) Juego de palos. Se trata de un juego de azar para dos jugadores, consistía en hacer montones con los palos, que se tapaban con corteza de cedro y se movían. El contrincante tenía que acertar en qué montón se encontraba un palo concreto.

Además de la vitrina con las piezas relacionadas con los juegos, encontramos una imagen en la que se ven a dos personas jugando a juegos de cordel.



8.-Juegos y juguetes Sala III



9.- Juegos de cordel



6. BIBLIOGRAFÍA

La información obtenida para la elaboración de este trabajo se ha obtenido de la visita realizada el pasado 16 de abril de 2014 al museo y de la página web del museo. A continuación se exponen las páginas web consultadas.

- <http://mnantropologia.mcu.es/>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Nacional_de_Antropolog%C3%ADa_%28Espa%C3%B1a%29
- <http://juegostradicionales.com/EITrompo.html>

7. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1. Museo Nacional de Antropología (<http://mnantropologia.mcu.es/>)
2. Planta I (<http://mnantropologia.mcu.es/>)
3. Introducción Asia (Foto propia del autor)
4. Planta II (<http://mnantropologia.mcu.es/>)
5. Introducción América (Foto propia del autor)
6. Planta III (<http://mnantropologia.mcu.es/>)
7. Trompo de hojalata (<http://mnantropologia.mcu.es/>)
8. Sipas (<http://mnantropologia.mcu.es/>)
9. Juegos de cartas (<http://mnantropologia.mcu.es/>)
10. Actividades lúdicas Sala II (Foto propia del autor)
11. Akong (<http://mnantropologia.mcu.es/>)
12. Bolas (<http://mnantropologia.mcu.es/>)
13. Actividades lúdicas Sala III (Foto propia del autor)
14. Juegos y juguetes Sala III (Foto propia del autor)
15. Juegos de cordel (Foto propia del autor)

