TITULO: DÍAS GENIALES Y LÚDICROS (2 TOMOS)

Autor: Rodrigo Caro (1573-1647). Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etienvre.

Edita: Espasa –Calpe SA

Madrid, 1978 **nº de págs**. (Tomo I, 209. Tomo 2, 300)

Resumen

Constituye el documento más completo que tenemos sobre el juego deportivo en nuestro país durante toda la Edad Moderna. Los Días geniales y lúdicros se sitúan en la tradición de los tratados renacentistas escritos en forma de diálogo. El manuscrito de Caro nunca llegó a publicarse, perdiéndose según parece a lo largo del siglo XVIII. Gracias a las copias que se habían hecho, podemos conocerlo. La primera copia conocida es del año 1667. La Sociedad de Bibliófilos Andaluces, editó sus obras en 1884, el segundo volumen contiene Los Días Geniales y Lúdicros.

Índice de contenidos

Diálogo I. Trata de los juegos antiguos de Grecia y Roma y de los juegos de toros y cañas, y sobre las diversas especies de saltación o danza, sin olvidar las danzas gaditanas descritas por Marcial.
Diálogo II. Trata de la lucha, el pugilato, el tiro con arco, la barra, la honda y las riñas a pedradas, contando en primer lugar cómo eran estos juegos en la antigüedad.
Diálogo III. Contiene casi todos los juegos de azar
Diálogo IV. Contiene los diversos juegos de pelota y trucos, las hogueras de San Juan y los instrumentos utilizados en el corro.
Diálogo V. Trata todo de vayas y juegos de burlas, gritas y pullas, carátulas y escondites.
Diálogo VI. Predominan los consejos y supersticiones infantiles, aunque toca de todo un poco.

MUSEO DEL JUEGO