

# Juegos y Deportes Tradicionales en el Norte de Marruecos



Año 2010

Autor:

Pilar de Lama Alcalde



INDICE

INTRODUCCIÓN

MARCO GEOGRÁFICO

II. HISTORIA CULTURAL DEL JUEGO

II.1 LA MORAL DEL JUEGO

II.2 EVOLUCIÓN DEL DEPORTE

III. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN EL NORTE  
DE MARRUECOS

III.1 ACTIVIDADES DE CARÁCTER LÚDICO

III.2 ACTIVIDADES FÍSICAS DE CARÁCTER RITUAL, MÍSTICO  
O RELIGIOSO

III.3 ACTIVIDADES DE CARÁCTER PROFESIONAL  
O GUERRERO

IV. METODOLOGÍA

CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS

NOTAS

ANEXO I: CUESTIONARIO

ANEXO II: IMÁGENES

BIBLIOGRAFÍA



## INTRODUCCIÓN

El objeto de este trabajo, el estudio y recopilación de los juegos y deportes tradicionales en el Norte de Marruecos, se refiere a todas aquellas actividades físicas ligadas, a menudo, a la fiesta, a las labores del campo o a esas manifestaciones específicas de un modo de vida propio, practicadas por los adultos, y por lo tanto, no al juego infantil.

Varias fueron las razones que me llevaron a elegir este tema de trabajo: el hecho de haber impartido docencia durante dos cursos en el instituto español "Nº Sra. Del Pilar" de Tetuán (Marruecos), ya me había acercado a la realidad de este país y los seis años que lo hice en I.B. "Siete colinas" de Ceuta, me permitieron mantener un contacto muy próximo con este país.

Durante todos estos años, dediqué parte de mi tiempo libre al estudio de la lengua árabe, así como al conocimiento del modo de vida y costumbres de sus gentes. Sin embargo, más allá de las simples manifestaciones folklóricas oficiales, no llegué a conocer ninguna práctica física dentro de su contexto natural, ni trabajo alguno que tratara sobre el tema.

Añadió interés al conocimiento de la herencia lúdica de Marruecos: Por un lado, las características especiales de la ciudad de Ceuta, en la que conviven personas de diferentes culturas, donde existe un gran grupo de alumnos, de origen marroquí, que mantienen estrechas relaciones familiares y culturales con el país vecino y donde, también, son muchos los alumnos de origen español que visitan con frecuencia Marruecos dada su proximidad; y por otro lado, la creciente inmigración de marroquíes a nuestro país.

Al principio, este estudio tenía la intención de incluir también a Ceuta, pero al no encontrar referencias bibliográficas, ni personas que pudieran informar con exactitud sobre el tema, así como la propia limitación del tiempo, me he visto obligada a descartarlo de éste trabajo. Sin que por ello pueda negarse la existencia, en otro



tiempo, de la práctica de diferentes juegos.

De hecho, se puede admitir que en Ceuta, debido a las continuas inmigraciones, se practicaron distintos juegos, en función de la procedencia de éstas poblaciones, pero ninguno de ellos ha permanecido de tal manera, que se hayan incorporado como una actividad propia dentro de sus manifestaciones culturales.

Tampoco se puede desechar la posibilidad de un estudio más profundo, y recopilar cronológicamente las actividades que se pudieron practicar, y conocer el origen de la población que los aportó.

Las fuentes utilizadas en este trabajo van desde 1895, la referencia bibliográfica más antigua, hasta las informaciones recogidas a través de entrevistas y cuestionarios, a lo largo de este año.

A pesar de que las fuentes bibliográficas, escasas por otro lado, no provengan siempre de investigaciones minuciosas, y que a veces vayan acompañadas de comentarios etnocentristas, creo poder decir que, el cuidado que se ha puesto en el análisis y la confrontación de las fuentes, puede garantizar la autenticidad de los juegos que se han incluido en este trabajo.

El presente utilizado en la descripción de los juegos se refiere, por tanto, a la época de donde provienen las fuentes, y no necesariamente a las de hoy. Finalmente, en el anexo II, se incluye la situación geográfica donde se ha podido confirmar la práctica de estas actividades, sin que por ello se excluyan otros lugares.



## I. MARCO GEOGRÁFICO

Este estudio se centra en la zona más septentrional de Marruecos. Constituye una franja dirigida de Este a Oeste a lo largo del Mediterráneo desde la desembocadura del río Muluya en su parte más oriental hasta el océano Atlántico, los dos mares están unidos por el Estrecho de Gibraltar que establece la separación – o la unión – con las costas meridionales de la Península Ibérica.

Esta franja tiene una extensión máxima de 340 km. Y la profundidad dominada en su mayoría por las montañas del Rif varía entre 35 y 100 km. La superficie total abarca 23.000km<sup>2</sup>.

El relieve es casi en su totalidad montañoso, las llanuras ocupan una parte más bien reducida y se hallan en las dos regiones más opuestas, el Quert y el Lukus.

En su conjunto, el litoral mediterráneo, tanto el segmento del estrecho, como el resto de la costa propiamente mediterránea, es sumamente escarpada a causa de la formación montañosa que recorre prácticamente toda la costa, y cuyas estribaciones llegan hasta la orilla del mar. En el fondo de estas ensenadas aparecen pequeñas playas de difícil acceso, a excepción de la zona comprendida entre Fnideq y Río Martín y Alhucemas.

La costa atlántica, por el contrario es arenosa, en ocasiones muy baja y con terrenos pantanosos.

Pese a la pequeña extensión de la zona, la variedad fisiográfica es grande dentro del ambiente mediterráneo que es el que en él domina. Se pueden distinguir tres partes perfectamente diferentes entre sí. Una, la región comprendida entre el Muluya y el Quert, con ríos de acentuadas características desérticas, y accidentales y repentinas avenidas. Esta parte está constituida por grandes estepas en las que se elevan varios macizos aislados entre sí, no superiores a los 1.000m.

La parte central, formada por la cadena Rifeña con altitudes que oscilan entre los 800m y los 2.453 m. del Tidirhin en los alrededores



de Ketama, originan ríos torrenciales de repentinas avenidas y poder erosivo.

Por último, la zona occidental, constituida por la banda atlántica y pequeños macizos que rara vez llegan a los 1.000 m. de altura y forman en general la parte más rica y poblada de la zona, bañada por el río Lukus.

#### CLIMA.

Se observa que la zona a pesar de su escasa extensión, en razón de su relieve y debido a las influencias atlánticas, mediterráneas y saharianas ofrece una cierta diversidad dentro del clima mediterráneo.

Tipo mediterráneo oceánico. Corresponde a la costa atlántica, seco en verano y lluviosa desde la mitad de otoño hasta la mitad de primavera, recogándose entre 600 mm. Y 800 mm. anuales. La amplitud térmica es moderada y la humedad del aire es considerable.

Tipo mediterráneo. Corresponde al litoral de este mar con vientos dominantes de Levante y Poniente. Alejado ya de la influencia atlántica aumenta la sequía. Así, se observa que de los 800 mm de lluvia que se recoge en la región atlántica se pasa a los 465 mm en Nador y a los 340 en la región de Muluya.

Esta disminución de lluvias provoca la aparición del clima estepario y semiárido, de característica continental a los mismos bordes del mar. Este tipo corresponde a la región del Rif oriental, predominando los vientos del Este y Suroeste.

#### POBLACIÓN

La población marroquí está formada por beréberes y árabes. Aunque, la mayoría de su población es antropológicamente beréber, ésta se caracteriza por la profunda arabización de su sociedad.

Actualmente se sostiene que la lengua es el único criterio sobre el que apoyarse para distinguir a los beréberes ya que, desde el punto de vista antropológico presentan unos caracteres morfológicos



demasiado variados, para hablar de una raza beréber homogénea y desde el punto de vista político, estuvieron siempre demasiado divididos para constituir una auténtica nación individualizada.

Desde esta perspectiva, se puede decir que, en el Norte de Marruecos: la mitad oriental, el Rif y el Quert, son beréberes que conservan su lengua y una unidad social, mientras que la mitad occidental está formada por una minoría de árabes que ocupan las llanuras de Lukus, y el resto por beréberes fuertemente arabizados, aunque conservan algunas de sus costumbres.

#### ESTRUCTURA DE LA SOCIEDAD RURAL TRADICIONAL

En Marruecos, si las ciudades y los centros rurales se desarrollan, el campo, da la sensación de quedar despoblado. Aún así éstos espacios que parecen no tener límite están poblados, organizados, estructurados. La estructura social del mundo rural se ha ido elaborando a lo largo de los siglos.

Esta sociedad patriarcal, tiene como base la familia. Desarrollándose, ésta célula se agranda para dar nacimiento a un grupo familiar constituido por varios *kanoun* (hogares). Este conjunto consanguíneo, denominado *adem* (literalmente "hueso") expresa que es una parte del esqueleto común, englobando a veces varios poblados o *duares*.

En el nivel siguiente se sitúa una entidad más grande, la fracción *ofakhda*, que agrupa a todos los *duares* ligados por sangre. De una ascendencia común, varias fracciones se reagrupan para constituir la tribu o *cabila*. Por encima de la tribu se sitúa la confederación tribal, que representa una asociación temporal exigida por circunstancias graves.

Los intereses comunes del grupo familiar, que puede reunir varios hogares y varios *duares*, son administrados por un consejo de sabios – una *yemaâ* -. Las decisiones tomadas por la *yemaâ* reflejan siempre la opinión de la mayoría. A la cabeza de cada *yemaâ*, un jefe preside durante un año, normalmente es el año agrícola el que se



toma en consideración.

A excepción de las dos grandes ciudades, Tánger (importante escala de las rutas marítimas entre el Mediterráneo y el Atlántico, además de ser el principal puerto entre Marruecos y España ) y Tetuán (centro comercial de una fértil región agrícola y, que cuenta con industrias textil química ), el resto del Norte de Marruecos presenta un carácter eminentemente rural, viviendo de la agricultura, ganadería y en pequeña escala de la pesca.

En la actualidad, Marruecos está dividido administrativamente en provincias, cuyos límites rompen éstas estructuras sociales, pero esta división es ficticia porque en la práctica, las familias, las tribus siguen manteniendo la organización tradicional. Es por ello, que en este trabajo se mantienen las fronteras étnicas y no las administrativas.

## **II. HISTORIA CULTURAL DEL JUEGO**

La bibliografía existente sobre el juego es abundante, y numerosas son las definiciones y clasificaciones que se han hecho en relación a este concepto.

Aunque el comportamiento lúdico es fácilmente reconocible, la variedad de sus componentes estructurales ha hecho imposible una teoría unitaria. El mundo de los juegos es tan variado y complejo, que su estudio ha sido abordado desde diferentes campos del saber: la psicología, especialmente el juego infantil y su íntima relación con la psicología del aprendizaje, la sociología y más recientemente la antropología, de manera que hay obras que no solo van dirigidas a distintos lectores, sino que parecen referirse a distintos temas.

En este capítulo abordaré el juego desde dos perspectivas, primero desde la moral del juego a lo largo de la historia, tanto moral cristiana como la musulmana, y segundo la evolución que han seguido los juegos deportivos hasta llegar al deporte moderno.





## II.1. La moral del juego.

Todas las sociedades han practicado actividades recreativas individuales o colectivas, similares a las actividades que actualmente reconocemos como "juegos deportivos", si bien éstas respondían a costumbres y principios diferentes de los nuestros.

El juego debió estar, sin duda, en sus comienzos, derivado del trabajo laboral y rural o relacionado con ritos de diferente clase. En primer lugar, por la necesidad de ejercitarse en el uso de nuevos útiles y armas, en el segundo caso, quizás, sean los juegos de los griegos y de los aztecas los más significativos. Es bien sabido que no había juegos en Grecia ni en Roma que no estuviesen consagrados a alguna divinidad, y nunca se procedían a su celebración sin antes haber ofrecido sacrificio a los dioses. En lo que se refiere a los aztecas, el juego de pelota es célebre; para los americanistas, como Soustelle, su significación era mitológica y religiosa "Se pensaba que el terreno de juego representaba al mundo, y la pelota a un astro, el sol o la luna. El cielo era un *tlachtli* – juego de pelota- divino donde los seres sobrenaturales juegan a la pelota con los astros".

### II.1.1. La moral cristiana

La división entre fiestas religiosas y profanas llegó a darse en Europa con la victoria de cristianismo. Entre las autoridades que teorizaron sobre el juego, el primero fue Aristóteles con su teoría de la "eutropelia" –sobre la virtud de la moderación en la diversión o el placer: y en él se basaron San Agustín y Sto. Tomás, y la fuente sobre la que se inspiraron todos los tratadistas posteriores incluidos los medievalistas. Fue Sto. Tomás el que además de afirmarse en el principio de eutropelia de Aristóteles añadió que la "deleitación es varia y multiforme, pues unas son buenas y otras son malas, luego la deleitación no es la medida y regla de los actos morales" y divide el juego en espiritual, humano y diabólico.

Entre los espirituales considera el teatro y la danza siempre que tenga una finalidad sana, del juego humano y lícito decía que "se hace para ejercitar y probar las fuerzas, ligereza, maña y



desenvoltura del cuerpo o por sanidad”, dentro de los juegos humanos considera posible las apuestas, incluso con dinero, siempre que no se haga demasía y no se persiga la delectación por la delectación y los juegos lícitos en que se empleen sean los de lanza, pelota, correr, esgrima y justas.

Hasta el S. XVI, en lo esencial, los tratadistas se aferran a las doctrinas aristotélica y tomista, aunque sus particulares intereses y manera de ver las cosas les siguen invitando a polemizar. Estos tratados desvelan un mundo conceptual sobre el juego que va desde la eutropelia aristotélico-tomista, hasta las condenas puras y simples, como el tratado del jesuita español Pedro de Guzmán, titulado “ Los bienes del honesto trabajo y daños de la ociosidad” (1614). Llega a combatir con tal ardor la ociosidad que hasta cuestiona la función del suelo, sí no es practicado con moderación, y añade que la parte maldita del ocio la llevan los juegos, que son condenados en su generalidad, desde los juegos antiguos, como los olímpicos hasta los modernos de naipes. Únicamente salva los juegos nobiliarios “para ensayarse para la milicia!.

Más tarde, en el S.XVIII, paralelas a las prohibiciones morales siguieron las civiles y tras éstas, los intentos de orientar el juego desde la infancia hasta la edad adulta, dándole una orientación cristianizada.

El cambio de siglo trajo consigo una variación notable en la política sobre el juego. Formalmente las reglas reguladoras y prohibitivas seguían siendo las anteriores, pero con un espíritu menos tolerante, en especial hacia los juegos de azar.

El juego de la pelota que ya era conocido en España desde el S.XVI, obtuvo su mayor difusión durante el S. XVIII. La introducción del caucho, en este siglo, hizo variar la reglamentación del juego, por botar más la pelota. Ello hizo que se desarrollasen los juegos de competición, pero la apuesta fue aumentando entre los jugadores dando lugar a disturbios, por lo que la autoridad se vio obligada a intervenir reglando su funcionamiento.



Carlos III, en su pragmática de 1771 reguladora de los juegos, estableció limitaciones muy estrictas en los juegos de pelota y su permisión en los de trucos y billar; aún así, los disturbios en los frontones seguían produciéndose. Todos estos juegos, aunque eran considerados como de destreza, iban acompañados, en muchas ocasiones de apuestas, especialmente los de pelota.

En este siglo, el juego, en especial el de azar es arrebatado definitivamente a la Iglesia para convertirse en patrimonio del Estado, como regidor y teorizador del bien público.

#### II.1.2. La moral musulmana

El término árabe juego "LAIB", según la enciclopedia islámica, constituye al igual que en otras civilizaciones, un concepto fundamental de las amplias implicaciones sociológicas y psicológicas.

El mundo musulmán ha cultivado las diferentes expresiones del instinto del hombre a través del juego, así como una gran variedad de ellos y , el empleo constante, en la literatura, de metáforas que llevan la raíz "jugar" certifica el valor de este concepto.

Este papel tan importante es aún más notables desde el momento en que se enfrenta con una hostilidad religiosa muy firme, que de hecho ha influido fuertemente en la manera en que los musulmanes han expresado su actitud en esta materia y esto nos ha privado de numerosas informaciones que hubiéramos podido tener sobre los juegos.

El Corán considera el "juego" y el "divertimiento" como una expresión particularmente insidiosa de la indiferencia humana hacia el verdadero deber del hombre en este mundo, que es actuar en vista a su salvación en el otro mundo.

Las buenas costumbres pedían a los gobernantes no entregarse en exceso a las actividades ociosas, y de hecho, el juego, en el Islam, llegó a considerarse, cada vez más, una prerrogativa exclusiva de los niños, a las que a veces se unían las mujeres.



Los juegos de dinero y azar están estrictamente prohibidos por el derecho musulmán. Esta prohibición ha sido arrastrada por la mención en el Corán (II, 219/216 y V, 92/90) (1) del *maysir*, habiendo asimilado por extensión a todos los juegos de dinero y azar.

El *maysir* (2) era un juego de azar preislámico, que consistía en partir un animal degollado, generalmente camellas, en diez partes sobre las que se jugaba, éstas eran las dos piernas traseras, las dos delanteras, los dos muslos traseros, los dos delanteros y los dos lomos, la cabeza y las patas volvían al carnicero y el resto de los trozos se ajustaban proporcionalmente a las diez partes. El desarrollo del juego necesitaba la matanza de varios animales, teniendo en cuenta la cantidad total de las partes que representaban las siete flechas (ventiocho) las diez partes eran rápidamente agotadas.

Dos tipos de flechas intervenían en este juego de azar:

- 1.- Siete flechas ganadoras, llevando cada una un nombre y unas muescas por las que eran reconocidas.
- 2.- Tres o cuatro blancas, es decir, ni ganadoras ni perdedoras.

Las flechas ganadoras tenían por nombres:

- 1.- "La única" (*al-Fadhdh*), llevando una sola muesca y se ganaba o perdía una sola parte (= 1/28).
- 2.- "Las gemelas" (*al-Taw'am*), llevando dos muescas, ganando o perdiendo dos partes (= 2/28).
- 3.- "La vigilante" del juego (*ar-Rakib*), llevando tres muescas, ganando o perdiendo tres partes (= 3/28).
- 4.- "La vestida" o "fuerte" (*al-Hills*), llevando cuatro muescas, ganando o perdiendo cuatro partes (= 4/28).
- 5.- "La preciada" o "codiciada" (*an-Nafis*), llevando cinco muescas y ganando o perdiendo cinco partes (= 5/28).



6.- " La larga y plana" (*al-Musfsah*), llevando seis muescas, ganando o perdiendo siete partes (=7/28).

7.- "La superior" o " la que cierra" (*al-Mualla*), nombre dado también a toda flecha ganadora, llevando siete muescas, ganando o perdiendo siete partes (= 7/28).

Las flechas blancas no llevaban muescas. Su papel consistía en ralentizar el juego y hacerlo más difícil. Cada vez que una de ellas salía se volvía a meter de inmediato en la bolsa. Eran tres, llamadas:

1.- "La sin provecho" (*as-safih*), quizás el que extraía la flecha recibía la sangre de la víctima.

2.- "La generosa" (*al-Manih*), considerada de buen augurio, su retorno a la bolsa presagiaba el éxito.

3.- "La sota" o "la avara" (*al-Waghd*).

4.- Algunos colocaban una cuarta flecha después de la primera o de la segunda, llamada "la doble" (*al-Mudaaf*).

Los jugadores no podían ser más de siete, y si eran menos de siete, debían comprar las partes restantes para que el juego pudiera tener lugar.

Los jugadores de *maysir* se llamaban "*al.aysar*", los que presidían la repartición de las partes del animal "*al-yasirum*". El que sacaba las flechas, llamado "*al-hurda*", tenía la mano derecha envuelta en un trozo de cuero o de paño para no reconocer las flechas al tacto, iba sacando una detrás de otra y se las daba a un vigilante, que se colocaba a su lado y que le impedía que mirase dentro de la bolsa, llamado "*Ar-Rakib*".

Este juego prohibido por el Corán, aún reconociéndole algunas ventajas, como el hecho de que el jugador que ganaba dos veces seguidas, daba generosamente su ganancia alrededor, así como el que recompraba las partes no ganadas se las donaba a los pobres. Se le consideró una práctica impura ligada al culto pagano, lo que haría creer que las piezas repartidas, de este modo, fueron primitivamente



sacrificios de sangre a los dioses.

Por extensión, fueron prohibidos todos los juegos de dinero y azar, y por lo que se sabe, la prohibición islámica de éste tipo de juegos existe desde la época del profeta de la misma manera y siempre ha quedado en vigor.

El Corán indica claramente que estos juegos son indeseables desde el punto de vista social y religioso, pues es algo que provoca disputas y enemistades y afecta al culto y la realización de la oración.

A pesar de ésta prohibición, el juego, o lo que era considerado como tal, parece haber sido siempre una práctica floreciente en el mundo musulmán y en todas las clases sociales.

Naturalmente, todas estas actividades podían ser –y eran– actividades realizadas por el puro placer, sin ir acompañadas de apuestas, y cuando daban lugar a juegos de dinero podían diferir considerablemente. Aunque, las informaciones sobre éste punto son insuficientes, está claro que los espectadores jugaban igualmente sobre los resultados de los juegos.

El *hadith* – la tradición del Profeta– autoriza expresamente las carreras de caballos y camellos, los concursos de tiros y la lucha en la medida que ellas pudieran ser una utilidad para la preparación militar y un medio de aumentar la fuerza por el entrenamiento.

Así como el juego estuvo en sus inicios unido a aspectos religiosos, a ritos de diferente clase, posteriormente, la religión no pudo determinar el juego, siquiera formalmente, y éste se introdujo y desarrolló contra la norma, tanto en la moral cristiana, como hemos visto anteriormente, como en la musulmana. Un ejemplo de ésta última es que, pese a la prohibición coránica de representar animales o humanos (V, 92/90)(1), en el juego de los niños musulmanes del S.XV se utilizaron animales de juguete.

Ibn Rusd, abuelo de Averroes y cadí de Córdoba, condenó en una de sus obras la costumbre de fabricar juguetes en forma de animales, como las jirafas que se hacían en Al-Andalus con motivo de



año nuevo. Al-Ugbani señala que la misma costumbre existía en Tremecén durante el mes de enero, y que éstos juguetes se fabricaban también con motivos de todas las fiestas, costumbre a su juicio de origen cristiano. (3)

Realmente, los orígenes del pensamiento pedagógico moderno alrededor del juego como facilitador de aprendizaje hay que buscarlos a partir del S.XVIII. "El Emilio" de J.J Rousseau (1762), fue sin duda, la novela educativa más influyente; en ella, el autor presentaba una educación equilibrada tanto del cuerpo como de la mente.

Y, no es hasta el S.XX, que el juego se estudia como fenómeno cultural. Lo hace por primera vez el historiador J. Huizinga con su obra "Homo Ludens" (1938), en la que dice "Quien dirige su mirada a la función ejercida por el juego, no tal como se manifiesta en la vida animal y en la infancia, sino en la cultura, está autorizado a buscar el concepto de juego allí mismo donde la biología y psicología acaban su tarea". (4)

Aunque, posteriormente, las tesis de Huizinga fueron cuestionadas, en el sentido de que éste considera el juego como una forma de cultura más que un componente formal de la misma, todos le reconocieron el honor de haber analizado magistralmente varios de los caracteres del juego y de haber demostrado la importancia de su papel en el desarrollo mismo de la civilización. Y, la definición que hace sobre el juego, continúa siendo actualmente punto de partida de todo estudio sobre el tema. Lo define desde el punto de vista formal, como "*Una acción libre sentida como ficticia y situada fuera de la vida cotidiana, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, y que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual*". (5)

## **II.2. Evolución del deporte.**



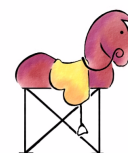
El deporte moderno, tal y como hoy lo conocemos, apareció en el marco de unas condiciones sociales especiales, y se moldeó según las normas de placer y ocio de ciertas clases sociales. Fue en Inglaterra, donde varios de los elementos del deporte moderno aparecieron y se difundieron a nivel popular, por primera vez, con la revolución industrial. Los ingleses regularon antes que nadie, por escrito, las reglas fijas para varios deportes y juegos, que hasta entonces, se habían jugado de distintas y variadas formas; es decir, "inventaron" casi todos los deportes de equipo hoy vigentes.

El progreso de estos deportes ha sido tan rápido, y sobre todo tan profundo, que se olvida fácilmente que la mayoría de prácticas, juegos y equipamientos deportivos modernos tienen poco más de cien años.

A medida que la sociedad inglesa se iba transformando con la industrialización y la organización de la producción, la estandarización y la precisión de las mediciones se integraban cada vez más en la vida y cultura inglesas: Estos mismos atributos también caracterizaron los pasatiempos populares.

Según R.D. Mandell (6), el deporte inglés evolucionó tan espontánea y algo armoniosamente con los tiempos, que apenas fue percibido como algo extraordinario por los críticos sociales de entonces ni por los historiadores después. De la misma manera que se observaba una tendencia a la codificación y la racionalización de leyes y gobierno, el deporte se codificaba por medio de árbitros y de jueces, en un momento en que la cultura local y tradicional ofrecía su mayor índice de desarraigo.

A principios del S.XIX. muchos de los nuevos deportes se habían introducido en la vida social de las escuelas preparatorias –las "public schools"-. En el continente las academias y liceos burgueses eran pequeños y marcadamente clasistas. Las escuelas preparatorias inglesas estaban abiertas a cualquier hijo cuyos padres pudieran costear el elevado precio de las matrículas y la pensión. Los alumnos de estas escuelas procedían de familias de la nobleza, de la clase media y de empresarios acaudalados, las mismas clases que





impulsaban y se beneficiaban de los cambios en las formas de creación y repartición de las riquezas.

En este siglo, la evolución de las actividades recreativas, dentro y fuera de las "public schools" tenían elementos comunes. Existía una clara tendencia a convertir los juegos en algo menos espontáneo. En las escuelas, la dirección establecía las condiciones de desarrollo de las actividades deportivas y, asumía la supervisión y control de algunos de los juegos rurales tradicionales adaptados por la escuela. La racionalización y estandarización disminuyeron los particularismos locales de algunos deportes.

Las competiciones de diferentes juegos fueron integrándose gradualmente en la vida de las escuelas y después, a mediados de siglo, en las universidades. Comisiones intercolegiales homologaban y unificaban las diferencias que pudieran existir entre las diferentes prácticas locales y facilitaban los encuentros entre sus respectivos equipos.

Más tarde, los viajeros europeos anglófilos partidarios de la reforma educativa, introdujeron esos juegos en sus países, donde no existía ningún precedente deportivo comparable, pero donde, al mismo tiempo, las condiciones sociales, culturales e ideológicas fueron favorables y propiciaron un clima de aceptación.

Por poner un ejemplo ilustrativo, sobre el nacimiento y evolución del deporte moderno, se expondrá el caso del fútbol, deporte de equipo más popular y extendido en la actualidad.

El fútbol inglés fue una de las exportaciones más afortunadas de finales de siglo. La práctica de juegos que enfrentan a dos equipos teniendo como objetivo impulsar una pelota con los pies o con las manos, ha estado presente en diversos pueblos desde la antigüedad. En toda la Europa medieval era una práctica habitual en los días festivos invernales. Los documentos sobre la popularidad que desarrolló, por ejemplo en Inglaterra, son abundantes, dada la continua, fuerte y vana oposición a ésta práctica tanto por parte de



las autoridades centrales como las moralistas.

La regla más frecuente del juego era la prohibición de tocar la pelota – o sucedáneo de la misma- con las manos; solo podía hacerse con los pies u otras partes del cuerpo. Existían pocas reglas y no se excluía ni las personas mayores, ni a las mujeres, ni a los niños.

Los espectadores podían incorporarse al juego y los participantes podían cambiar de bando en cualquier momento. Eran frecuentes los heridos y en ocasiones los muertos, cuando se enfrentaban equipos – cuyos integrantes llegaban fácilmente al centenar por bando- pertenecientes a pueblos rivales con viejas enemistades. En tales encuentros los límites de la zona de juego la proporcionaba la distancia entre las localidades enfrentadas, dentro de la cual se pateaba adelante y atrás una vejiga de cerdo hinchada o rellena de trapos o hierbas. No había árbitros, ni descanso y el partido podía durar todo un día. La batalla era más importante que la victoria.

El fútbol, que ya empezó a llamarse así por el uso frecuente del pie, en la "Rugby School", evolucionó hacia formas propias a finales de los años treinta principios de los cuarenta del siglo pasado. En ésta escuela permitían a algunos jugadores, bajo ciertas condiciones concretas, llevar la pelota con las manos.

Se hizo un primer bosquejo de reglas que se cambiaban continuamente, hasta que finalmente en 1846 se publicaron con el título *The laws of football played at Rugby School*. Los alumnos de la Rugby School llevaron consigo éste recién constituido juego a Oxford y Cambridge. El fútbol empezó a conquistar Inglaterra.

El año 1863 fue decisivo para el fútbol. Los intentos de armonizar las dos variantes existentes de juego y sus respectivos reglamentos, por parte de algunas comisiones, fallaron por completo. La *Rugby unión* y el *Association Football* iniciaron caminos distintos e independientes. La clase inglesa salida de las escuelas preparatorias, tendió gradualmente a la variante de Rugby, que permitía coger la pelota con las manos y autorizaba las agarradas y los forcejeos. La



variante más restrictiva del fútbol, que penalizaba el uso de las manos, fue acogida con entusiasmo por los jugadores y espectadores de la clase obrera.

El deporte moderno se fue desarrollando y extendiendo a Europa y Estados Unidos de manera voluntaria, en el marco de los cambios culturales.

En la actualidad, se pueden establecer dos categorías de juegos deportivos:

1.- Los juegos deportivos institucionales o *deporte* (J.D.I.).

2.- Los juegos deportivos tradicionales (J.D.T.)

Entendiendo, éstos últimos, como actividades físicas y corporales dentro del contexto socio-cultural en el que se practican. Entre ambas categorías existen diferencias radicales.

Los juegos tradicionales se basan en un conjunto de reglas cambiantes, a gusto de los participantes y, pueden variar de un lugar a otro, mientras que el *deporte* está fuertemente institucionalizado y jerarquizado, regido por reglamentos fijos y reconocidos, que permiten una práctica universal.

Las actividades tradicionales están desprovistas de una periodicidad propia o regular, bien inscritas en el calendario de fiestas religiosas, familiares o agrícolas, bien decididas en fechas sin significación particular, cuando los participantes sienten predisposición a ello y, su duración se prolonga hasta que los concurrentes acuerden.

A este tiempo aleatorio y duración indeterminada, se opone una temporalidad propia y específica del *deporte* moderno: la del calendario de las competiciones y el tiempo deportivo dividido en secuencias estrictamente ordenadas. Esta rigidez, sin embargo, puede admitir cambios, lo más a menudo, atendiendo a una mayor espectacularización del partido. Este tipo de decisiones las proponen



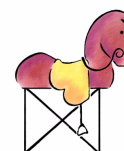
instancias superiores (federaciones, comités olímpicos...) que son, en definitiva, externas a los mismos participantes.

A este tiempo fijo de los deportes, se añaden unos espacios propios (estadios, gimnasios, velódromos...) que limitan la práctica deportiva a lugares reservados. El *deporte* requiere pues, un lugar adecuado, cerrado, siendo idénticas su forma y sus dimensiones en una u otra ciudad, y en uno u otro país. Mientras que las prácticas tradicionales, no disponiendo de espacio específico, se desarrollan en el mismo espacio de la vida cotidiana, en plena naturaleza y están en función del relieve, clima y vegetación.

Se pueden añadir otros argumentos para señalar las diferencias que separan a estas dos categorías de juegos, pero nos puede bastar el recordar términos que acompañan sistemáticamente al *deporte*, tales como competición, rivalidad (términos comunes, por otro lado, en el sistema capitalista), récord, espectáculo, publicidad..., y que se encuentran ausentes en la mayoría de las prácticas tradicionales y, si alguno de ellos aparece, no puede en ningún caso, revestir el mismo significado que el *deporte* moderno.

La gran variedad de juegos tradicionales prueban la riqueza de los mismo, y aún así, el *deporte* -institucional- ha ido relegándose, en muchos casos hasta su desaparición, teniendo dificultades para imaginarse hoy la importancia y el papel que jugaban en la sociedad en la que se desarrollaban.

J.D.I. o DEPORTE	J.D.T.
Situados bajo la autoridad de instituciones oficialmente reconocidas (federaciones, comités olímpicos...)	No dependientes de instancias oficiales.



Regidos por reglamentos muy precisos y reconocidos.	Regidos por un conjunto de reglas cambiantes, admiten muchas variantes a gusto de los participantes.
Cuyo desarrollo va ligado a su espectacularidad.	Ligados a una tradición, a menudo antigua.
Profundamente anclados en el proceso socio-económico de producción y consumo.	Profundamente ignorados del proceso socio-económico.

Fuente: Parlebas, P. *Contribution á un lexique comenté en science de l`action motrice*. Publication INSEP pag.313

### III. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN EL NORTE DE MARRUECOS

Las prácticas físicas y corporales que se han podido encontrar y que se presentan aquí estaban todas en vigor hasta el momento de la colonización (1912. Algunas, después de haber sufrido un cambio durante el periodo colonial, subsisten hoy de manera más o menos marginal.

Tenían como componente dominantes: la espontaneidad, la diversión y la gratuidad. Se caracterizaban por un profundo anclaje social y por pertenecer a una cultura popular, sumergidas en los mitos, los símbolos, la moral religiosa y la tradición.

Acompañaban, a menudo, las fiestas familiares, religiosas o



agrícolas, y comportaban una función de cohesión social a través de la cual se concretizaban la unidad, solidaridad, la regulación de los miembros del clan, de la tribu o de varias tribus vecinas.

Teniendo en cuenta las funciones dominantes que ellas revestían, B. Errais (7) clasifica estas prácticas en tres categorías:

- De carácter lúdico.
- De carácter ritual, místico y religioso.
- De carácter profesional o guerrero.

### III.1. ACTIVIDADES DE CARÁCTER LÚDICO

Las más conocidas y extendidas han sido la *kora*, la *rahba*, y la *lucha*.

#### III.1.1. La *kora* (8):

Los juegos de pelota han acompañado a la mayoría de los pueblos desde la antigüedad más remota, éstos se diferenciaban de los actuales por su simplicidad y por la ausencia de reglamentos.

En Marruecos, como en el norte de África, parece que ésta práctica siempre ha gozado de gran admiración, tanto por los niños como por los adultos, en las ciudades y en el campo; bajo el único calificativo de *kora*, existían numerosas variantes según las distintas regiones. Son los zapateros quienes confeccionaban pelotas esféricas en cuero policromado, las costuras eran aseguradas por un bordado de hilo dorado o plateado; el interior está relleno de cuero, de lana o de pelos, etc." (9). El tamaño y el peso de la pelota eran muy variables y dependía de hecho de la disponibilidad de cuero y de hilo por parte del zapatero que lo confeccionara. Frecuentemente se hacía de encargo y para uso generalmente inmediato; sin embargo, lo más usual eran fabricarlas de lana, paño, o esparto atadas con tiras de tela.

En cuanto a la descripción del juego se pueden distinguir cuatro formas de jugar la *kora*.



### **Primera modalidad:**

Conocida por el nombre de "CHIRRA" es la única forma que tiene nombre propio. Este juego ha estado muy extendido y practicado en todo Marruecos, durante el siglo pasado y principios de éste son varios los viajeros y escritores que lo mencionan. Es un juego que recuerda al hockey moderno en la medida que cada uno de los jugadores utiliza un bastón de madera.

El juego se desarrolla en un campo llano, de dimensiones variables, en función del número de participantes. Los jugadores se dividen en dos equipos de igual número de componentes. Cada equipo elige su campo en el que establece su portería –un gran hoyo-defendida por uno de sus jugadores.

Cada jugador está provisto de un bastón curvado, del mismo tamaño para todos, y se juega con un corcho de forma esférica –de unos 12 cm. De diámetro-.

El juego comienza en el centro del campo, y con ayuda de los batones procuran que la pelota entre en la portería contraria, sin que las manos ni los pies puedan tocar la pelota, los adversarios intentarán evitarlo de la misma manera. El equipo que mayor número de goles consiga es el vencedor.

En algunas zonas, el juego se desarrolla de la misma manera pero, contrariamente al anterior, el tanto se consigue metiendo la pelota en la propia portería (10). E. Doutté, que ha estudiado el juego de pelota en el sur de Marruecos también lo describe de ésta manera "no se trata de llevar la pelota al campo contrario, sino de llevarla a su propio campo". (11)

Dentro de ésta modalidad –*chirra*- existen otras dos variantes jugadas especialmente por niños.

En la primera pueden participar un número indeterminado de jugadores, sin formar equipos, cada uno para sí. Se sortea el jugador, llamado "madre", que va a comenzar el juego de la siguiente manera: se coloca el corcho a una distancia determinada, por turno y



provistos de un palito lo arrojan contra el corcho, y el que, por ser menos diestro, no lo toque será la "madre".

Cada jugador provisto de su bastón, siempre de igual tamaño, tratará de defender su propia casa -un hoyo-. El juego consiste en que la "madre" deberá meter la pelota, con ayuda del bastón, en alguno de los hoyos de los otros jugadores, si lo consigue el jugador al que pertenece el hoyo pasará a ser "madre". Los jugadores evitarán que la pelota entre en su casa golpeándola en dirección contraria. Si la "madre" tocara con su bastón a algún jugador, éste también pasaría a ocupar el puesto de "madre".

En la segunda variante, lo más frecuente es que intervengan dos niños, cada uno provisto de un bastón. Se trata de sobrepasar, con la pelota, al jugador contrario, consiguiendo de ésta manera un tanto. Si no lo logra es el otro jugador el que comienza.

#### **Segunda modalidad:**

Los jugadores se dividen en dos campos, la distancia que separa éstos dos campos varía en función del número de jugadores, pero puede oscilar entre los 200 y 400 metros.

La pelota se coloca en el centro del terreno de juego, el jugador que llega a alcanzar la pelota la impulsa, con el pie, al campo contrario. Los adversarios hacen todos los esfuerzos para impedir que la pelota entre en su campo. El grupo de jugadores que consiga colocar la pelota en el campo contrario gana el juego, éste puede durar horas.

E. Doutté, dice que este juego "recuerda al juego de soule de nuestra antigua Francia, extendido sobre todo en Normandía y en Bretaña; los ingleses nos lo copiaron, se dice, en la guerra de los cien años y nosotros lo hemos retomado después, como una novedad, bajo el nombre de fútbol.

#### **Tercera modalidad:**

Participan varios jugadores, sin formar equipos,





individualmente. Es un juego que exige más agilidad y brutalidad que los anteriores. Se lanza la pelota al qire y el que la recibe debe tirarse al suelo, hacer una pirueta sobre las manos "*itchekleb*", dar un golpe al que se encuentre más próximo a él y lanzar a su vez la pelota al aire; no puede relanzarla hasta haber hecho ésta pirueta y dado el golpe. " Es sorprendente ver la agilidad con la que los indígenas ejecutan este ritual complicado. Los golpes, dados generalmente con el pie, son muy violentos y dan al juego una gran brutalidad, el más resistente es el vencedor" (12).

Según S. Biarney se utilizaban zancadillas y agarradas sobre el jugador que se suponía iba a conseguir atrapar la pelota.

#### **Cuarta modalidad:**

Consiste en elevar una pelota a una altura cada vez mayor. El número de jugadores es indeterminado, y el que consigue elevarla a mayor altura es declarado vencedor. La costumbre ha hecho que éste juego se practique en terrenos arenosos.

También se puede jugar por equipos, por turno cada jugador va elevando la pelota al aire. El que consigue elevarla a mayor altura es declarado vencedor y con él el grupo al que pertenece.

Lo importante a destacar, concierne al juego de la *kora*, es que era en particular, practicado por los "*tolbas*" (13), y sobre todo en primavera.

Constatando éste hecho, Doutté dice "el juego de *kora* que es, a menudo, el privilegio de una clase de carácter religioso, tiene efectivamente los rasgos de una supervivencia de ceremonias agrarias, celebradas por una casta especial. (14)

En realidad, los "*tolbas*" tenían sobre todo el privilegio de disponer de más tiempo libre, que podían dedicarlo al ocio y por tanto a los juegos. No obstante, parece que en el medio rural, en el periodo de descanso agrícola, cuando se finalizaban las labores de cosecha y se tenía más tiempo libre, los campesinos también se entregaban al



juego de pelota en los campos limpios.

### **III.1.2 Rahba:**

Esta práctica era muy conocida en todo Marruecos bajo diferentes nombres: Rekl (patada) en el Gharb, Hîh (grito) en los Zäers y los Zemmours, Rahba (suelo) en los Yebala, y podía ser practicado por dos o varios jugadores.

En el primer caso, según L. Mercier "los dos adversarios, solo llevan, a menudo, sus pantalones por vestimenta, intentan aproximarse y encontrar una posición tal, que pivotando sobre un pie puedan enviar con el otro una patada al costado o a la espalda del contrario. Con los pies descalzos se golpea con la cara externa del pie y de la pierna. Nunca, normalmente, de atrás hacia adelante, como hacen los niños que se pelean. Por otro lado, no se trata de hacer daño, sino de marcar puntos en un juego. Es decir, se evitará al máximo la fuerza centrífuga al pivotar sobre el pie de manera que al parar, la fuerza muscular no se transforme en una verdadera patada". (15). Esta manera de jugar la rahba es, en suma, la análoga de la antigua "savate" francesa- un tipo de boxeo donde se permitía dar patadas al adversario-, precisa el autor.

En el segundo caso, en el que intervienen varios jugadores, éstos forman un círculo, y uno de ellos, echado a suertes, se coloca en el centro, los otros dan vueltas alrededor de él. Cada jugador intenta golpear al del centro, generalmente con el pie pero también con la mano gritando "hih". El jugador del centro pivotando sobre un pie, intenta defenderse de los otros, sin poder desplazar el pie de apoyo. Debe estar atento y presto a tocar al que intente darle un golpe, si lo consigue, el jugador tocado pasa a ocupar su lugar, mientras que el otro se coloca con el resto de los compañeros, y el juego continúa, a menudo, hasta el agotamiento de los jugadores.

Un tipo de rahba infantil era jugada por todo el norte de Marruecos, con distintas denominaciones, M. Ibn Azzuz Hakim lo describe de la siguiente manera: "se traza una circunferencia, dentro de la cual cada jugador coloca su babucha. En el centro de la circunferencia se



clava un palo, al que atan una cuerda cuya longitud debe rebasar los límites del círculo trazado. Uno de los niños coge la cuerda por su extremo libre y, dando vueltas alrededor de la circunferencia procura evitar –dando patadas sin soltar la cuerda-, que los demás jugadores se lleven sus babuchas. Si logra tocar con el pie a alguno de los jugadores, el alcanzado ocupa su puesto prosiguiendo el juego.

Pero, por regla general, los jugadores no tardan en apoderarse de sus babuchas, entonces, el que sostiene la cuerda, la suelta y sale corriendo perseguido por los demás, que van lanzándole las babuchas, hasta que consigue entrar en el círculo. En este momento se reanuda el juego, y el último jugador que recuperó su babucha, ocupa el lugar del centro”. (16)

### **III.1.3. La lucha :**

En toda el área mediterránea la lucha, junto al juego de la pelota, pertenece a uno de los más antiguos ejercicios practicados. Los deportes más frecuentemente representados en las pinturas egipcias, por ejemplo, son los diferentes tipos de lucha individual. Un fresco descubierto en la tumba de un príncipe de la XI dinastía (2100-2000 a.C.) (17), representa a dos luchadores haciendo una demostración de 122 posiciones y llaves diferentes.

Otro deporte marcial, frecuentemente representado en las pinturas egipcias, es una especie de esgrima practicas con palos o bastones de madera de un metro de largo aproximadamente; el brazo que no sostenía el bastón estaba recubierto con una protección.

También se practicaba una lucha con dos palos, uno en una mano, para la defensa, y otro en la otra para el ataque.

En los antiguos juegos olímpicos, la cuarta jornada, se dedicaba a lo que los griegos denominaban pruebas atléticas “pesadas”, lucha, boxeo, y pancration (una combinación de las anteriores).

L. Mercier describiendo la lucha, entre los árabes, comienza por indicar que “el ejercicio de la lucha es lícito, ya que el mismo profeta se dedicó a ella y es recomendable porque es una preparación para la



guerra santa, un medio de acrecentar las fuerzas por el entrenamiento" (18). Pero acaba precisando que en el Maghreb, sobre todo en Marruecos, la lucha existe de una manera secundaria, como parte integrante de la *rahba* y la *kora*.

Sin embargo, otros autores y los testimonios recogidos a lo largo de éste año, confirman que la práctica de la lucha existía fuera de éstos juegos y era, además muy apreciada por la población.

Dentro de esta actividad existían tres tipos:

"*Maabza Aljeld*" o lucha sobre la piel. Es conocida por éste nombre porque los combates se desarrollan sobre una piel de vaca. Cada uno de los dos luchadores intenta hacer salir de la piel a su adversario practicando el cuerpo a cuerpo, el que lo consigue es el vencedor.

Cientos combates que ponían en juego el honor de la familia, del clan o de la tribu exigían un entrenamiento bastante fuerte y una larga preparación, fundamentalmente consistía en correr y andar descalzos durante horas y varios días por el campo, sobre terrenos pedregosos de manera que los pies consiguieran agrietarse y no se deslizaran fácilmente en la piel de la vaca, en consecuencia, resistir mejor los empujes del adversario.

"*Addarui*" o cuerpo a cuerpo. Es una especie de lucha grecorromana, la cual no permite agarrar al adversario más que por encima de la cintura.

Se trata de desequilibrar al contrario, hacerlo caer e inmovilizarlo. El combate dura hasta el agotamiento de uno de los luchadores que queda en el suelo y abandona la partida. En algunas regiones, lo practican en el interior de un círculo.

Por lo general, estos combates –en sus dos modalidades– se celebraban con motivo de alguna fiesta, a la que concurrían personas de diferentes pueblos. Los mejores luchadores adquirían gran fama, y sus nombres eran conocidos en las cabilas cercanas. En ocasiones, se lanzaban retos con antelación al día de la fiesta y cada plan o tribu



presentaba a su mejor luchador contra el clan o tribu vecina, reuniendo a numeroso público; en otras ocasiones eran desafíos espontáneos que se realizaban de inmediato.

El luchador que resultaba vencedor era vitoreado con gran entusiasmo por hombres y mujeres, éstas lo hacían con sus clásicos "yu-yu-yu-yu". (19)

Los grandes luchadores que habían ganado varios combates conseguían el renombre de "zerzay" o hombre fuerte. En los primeros años del protectorado se creó un tipo de corporación de *zerzayes* y dio nacimiento al oficio de porteador o *hammal* (persona cuyo oficio consiste en transportar fardos: maletas, paquetes, mercancías...). De ésta manera los luchadores de renombre tenían acceso a ésta corporación, y por tanto, la posibilidad de conseguir trabajo.

"Mesakra" o desafío con palos. Cada uno de los dos contrincantes empuña un palo o sable de madera.

El desarrollo del juego es un simulacro de esgrima, una vez puestos en guardia, cada uno de ellos procura "tocar" o "marcar" a su adversario. Para ello atan a la punta de su sable un pedazo de tela empapado en azafrán u otra sustancia, de manera que al tocarse quede una señal. El vencedor es el que mayor número de señales marque al contrario.

Cuando adquirían suficiente maestría acudían a las *jalkas* - especie de teatro público que se celebra en los mercados o con ocasión de alguna fiesta-, y en ellas se desafiaban públicamente ante varios espectadores, que a su vez actuaban de jueces. Al vencedor se le declara "sazih", galardón que se confiere por su habilidad y destreza.

L. Mercier dice haber visto ésta especialidad solamente en Siria, pero A. Moulières habla de la práctica del bastón en el norte de Marruecos, en Yebala concretamente, como una esgrima académica y añade "si la costumbre local, más fuerte que las leyes, prohíbe severamente el juego de pelota a los que no saben leer ni escribir, los



ignorantes no se sienten molestos y ellos tienen el monopolio del bastón, del sable..." M. Ibn Azzuz y maestros españoles de la época del protectorado también lo recogen cómo algo practicado.

### **III.2. ACTIVIDADES FÍSICAS DE CARÁCTER RITUAL, MÍSTICO O RELIGIOSO.**

Se trata esencialmente de la *mata*, de la *gimnasia tradicional*, y de la *danza*.

#### **III.2.1. Juego de "mata".**

Toda una serie de fiestas y ritos persisten y siguen acompañando, en el campo, las faenas de labranza, siembra, escarda y trilla, formando parte de ellas, aunque la ortodoxia musulmana no las reconozca, y las repruebe por celebrarse en una época se año solas y no del año lunar.

"*Mata*" es un juego de carácter ritual relacionado con las labores de la escarda, que tienen lugar en primavera. La escarda es una labor esencialmente femenina y es una práctica generalmente admitida que las mujeres se entreguen al trabajo en un estado de limpieza corporal, con sus ropas más vistosas, y si son pobres con los vestidos previamente lavados. E. Laoust dice, acerca de éste uso, que por un procedimiento de magia simpática " las mujeres van al campo en un estado de limpieza absoluta con el pensamiento que los cultivos, imitándoles en esto, se desharrán de las malas hierbas, de la misma manera que ellas se han despojado de sus suciedades corporales". (20)

Cuando el trigo comienza a nacer, los agricultores ricos, autoridades o gente de prestigio, organizan las "*las tuizas*" (21) para la escarda, que se realiza en las primeras horas del día.

Cuando la escarda se da por finalizada, las mujeres preparan una gran muñeca, llamada "*mata*", con las hierbas de la escarda, vestida con buenas galas, joyas y abalorios, y la colocan en una cruz de caña.



Después la llevan en procesión alrededor de los cultivos en medio de los "yu-yu-yu-yu" y repitiendo sin cesar un canto particular. A continuación, llegan a tomar parte de la fiesta los mejores jinetes de la cabila y al vencedor del año anterior se le entrega la muñeca.

A partir de aquí comienza el juego propiamente dicho. Alrededor del jinete que lleva "*mata*", se reúnen a caballo los hombres de su mismo pueblo, y a distancias cortas se agrupan los jinetes de los distintos pueblos que participan que han de intentar arrebatar la muñeca. En éste momento, grupos de mujeres comienzan a animarlos con los yu-yu-yu-yu y canciones y el caid de la cabila da la señal de comenzar la carrera.

La carrera consiste en alcanzar, en posesión de *mata*, el punto convenido por el consejo de la cabila; en ocasiones se fija como meta llevar la muñeca al propio *duar*. El terreno en el que se desarrolla el juego está delimitado por la distancia entre los pueblos que toman parte en la carrera, lo que hace que pueda alcanzar varios kilómetros y la carrera dure horas.

Es un juego extraordinariamente duro, pues en el camino se van interponiendo los jinetes para hacer tropezar al que defiende *mata* y poder arrebatarla, dando lugar a caídas aparatosas y peligrosas, ya que sobre el caído pasan a carrera otros jinetes. Hay que decir que los jinetes corren sin riendas ni monturas.

Los caballeros del mismo *duar* se hacen solidarios y todos sus esfuerzos van a tener por objetivo impedir que corredores de otros pueblos les arrebaten la muñeca. Durante toda la carrera, por donde vayan pasando, los vecinos les siguen animando con gritos e indicándoles la dirección que ha seguido *mata*.

La carrera acaba cuando se consigue llevar a la muñeca al punto previamente fijado; finalizada ésta, la muñeca es llevada procesionalmente al pueblo de los ganadores acompañada con música. Si los primeros poseedores de *mata* la perdiesen, han de rescatar sus vestidos y joyas mediante una invitación, a los



ganadores, a té y una buena cena.

Si, por el contrario, el equipo portador de *mata* la conserva, corresponde a los que pierdan invitar; pero siempre resulta una fiesta de alegría y de recepción de la primavera dicen sus gentes. El día termina con bailes y música.

Durante el protectorado, militares españoles hicieron intentos de reglamentar y aunar los diferentes matices que existían en éste juego entre unas y otras cabilas, con la intención de organizar competiciones regionales, no solamente persiguiendo un fin deportivo, sino por la posibilidad de mejorar la raza caballar; sin embargo, no llegaron a conseguirlo. Sí que celebraron, por el contrario, competiciones de *mata* fuera del contexto de la escarda, con ocasión de otras festividades, y generalmente, junto a las tradicionales corridas de pólvora.

### **III.2.2. La gimnasia tradicional.**

El carácter místico y religioso de ésta práctica, viene del hecho de que era el monopolio de los adeptos de una cofradía religiosa del Sous, en el sur de Marruecos.

Los adeptos del Sidi Ahmed Moussa (22) que se constituían en grupos daban espectáculos de gimnasia, no solamente a través de todo Marruecos y el Maghreb, sino también en Europa y en América. Según L. Mercier "los gimnastas del Sous constituyen grupos de una docena de personas, incluyendo uno o dos músicos, grupos bien disciplinados dirigidos por un jefe y que recorren el mundo. Se les ve sobre escenarios de los grandes musicales de Europa y América".

Los espectáculos ofrecidos por estos grupos consisten, principalmente, en saltos acrobáticos, ruedas laterales sobre pies y manos, y pirámides humanas. La armonía de los movimientos y de sus enlaces, así como la elasticidad y flexibilidad de estos gimnastas son admirables.

La iniciación de los adeptos a esta práctica, que en principio son todos, sean descendientes directos del santo, sean de su familia,





comienza a una edad muy temprana: entre seis y diez años. A partir que ellos demuestran su valía, son admitidos en el seno de un grupo. La mayoría de sus miembros son jóvenes entre diez y dieciséis años.

Las ganancias de cada grupo, procedentes bien por colectas, cuando el espectáculo es hecho en la calle o en un zoco, bien por ingresos, cuando el espectáculo es dado en una sala, sirven, por una parte, a la manutención de los miembros del grupo, el resto es enviado a la *zauía*. Esta se beneficia también de las "ziyaras"-ofrendas y donaciones- por parte de los peregrinos que van a meditar a la tumba del santo y de curiosos visitantes,

El aspecto místico de esta actividad es bien visible: "es el santo, invocado por los gimnastas en el curso de sus exhibiciones, quien les protege y es de él que sacan toda su agilidad, elasticidad y todo lo que saben hacer. Esta idea era tan fuerte y estaba tan arraigada en los espíritus, que esta gimnasia fue el monopolio de esta cofradía, nadie más que sus adeptos y los descendientes de Sidi Ahmed Ben Moussa podían dedicarse a esta práctica. El santo no inicia ni protege más que a los suyos. La gimnasia era percibida como un don adquirido después de una larga iniciación en la cofradía; iniciación que no era ejercicio y entrenamiento solamente, sino sobretudo moral y religiosa, que iba ligada a una sumisión total al santo y a las reglas dictadas por los miembros influyentes de la cofradía". (23)

Para la *zauia*, los grupos o compañías no eran solamente una fuente de ingresos, sino también un poderoso medio de propaganda y de captación de adeptos. Actualmente, esta práctica ha dejado de ser el monopolio exclusivo de la *zauía*, y se ve, sobretudo, en las manifestaciones folklóricas y turísticas oficiales.

Pese a que este tipo de gimnasia tuvo su origen en el sur de Marruecos, se ha incluido en este trabajo porque su práctica se desarrolló y fue conocida en todo el país, incluido el norte.

### **III.2.3. La danza**

Al incluir la danza entre las prácticas tradicionales de carácter



físico, soy consciente de reflejar nada más que una parte de la realidad. No se pretende describir, una a una, las danzas que puedan existir en la zona, trabajo que por si solo comportaría un extenso y profundo estudio. Lo que considero importante aquí, es destacar el carácter ritual y la función social de la danza.

Todos los acontecimientos de la vida social, en el mundo rural, se celebran con manifestaciones, donde el canto y la danza ocupan un espacio primordial. Casamientos, nacimientos, circuncisiones, fiestas agrícolas o reuniones anuales alrededor de un santo local, son ocasiones para organizar festividades, en las que los juegos guerreros y la danza ocupan el primer lugar.

Más allá de la simple diversión, la danza acompañada de cantos es el medio que ha tenido el pueblo beréber –al ser solamente una lengua hablada-, para conservar su tradición. Dice E. Blanco Izaga, sobre las danzas rifeñas: “la danza cantada es la escenografía de su vida, el reflejo de su existencia, la proyección de forma plástica de sus concepciones sociales y anhelos populares, es quizás la representación inconsciente de su íntimo sentir”. (24)

En el Rif, son las mujeres las que danzan y cantan, las que transmiten a sus hombres y a sus hijos, de la manera más poética, la tradición de su pueblo; es un modo de expresión, también, que les permite liberarse delante del hombre, algo difícil de hacer en otras ocasiones, en una sociedad donde mujeres y hombres mantienen una gran distancia.

La danza, como el mercado, añade Blanco Izaga, “solo es un pretexto, un medio del que se vale esta sociedad para reunirse en asamblea y, exponer y resolver los asuntos que le preocupan. La mujer canta y baila, el hombre es todo oídos, todo ojos, en tensión, en guardia intranquila, y alerta a la alusión velada, a la venganza, temeroso del ingenio femenino, que lo mismo puede aplacar que atizar la discordia latente, enaltecer o deshonorar”.

Los gestos y las expresiones de la mujer que canta y baila, rayan lo que es la moral, las costumbres, el pudor. Veamos a



continuación un antiguo poema del Rif, cantando a menudo por las jóvenes, con la ocasión de casamientos, en el que se expresa el dolor de una muchacha casada con un viejo y separada de su amado:

*No perdonaré a mi madre*

*Que me puso la henna*

*No perdonará a mi padre*

*Que me casó con éste*

*Me casó con un viudo*

*Impidiéndome conocer a un joven*

*El me ha dado a un viejo*

*Con las venas del cuello nudosas*

*Su barba parece de esparto*

*Su vientre a un saco de trigo*

*¡Oh! Mouh, ¡Oh! Mouh, ¡Oh! Mi primo*

*Hermano*

*¡Oh! Mouh, ¡Oh! Mouh de rostro tan*

*Puro*

*Huiremos una noche de tormenta*

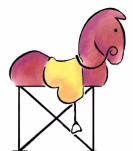
*Partiremos una noche sin luna*

*A tu lado ¿qué puede sucederme?*

*¡Oh! Mouh, ¡Oh! Mouh ¡Oh! Perfecto*

*jinete\**

*Tu cabeza rodeada por un cordel*



*de pelo de camello*

*iOh! Amor mío, yo muero por ti*

\*Jinete: individuo perteneciente a una tribu berberisca, famosa por su destreza en la equitación.

En otro orden, aún en la actualidad, en algunas cofradías como los *Aissaua*, *Hmdacha*, *Gnaua*...., la danza tiene poder que sobrepasa lo corporal, concediéndola poderes curativos.

En general, se práctica una especie de baile o balanceo rítmico acompañado por una música ensordecedora, y con el efecto combinado de fórmulas religiosas repetidas hasta la saciedad, cada vez más fuertes, se trata de alcanzar una especie de anestesia general suficiente, como para beber agua hirviendo o ejecutar sobre sí mismos, sin dolor y sin hemorragias, cortes, quemaduras, etc... Acciones que son consideradas como milagrosas al ser indoloras.

A este respecto, G. Lapassade dice que "la experiencia del trance en Marruecos, forma parte de la cultura del pueblo y es una práctica, esencialmente, de las cofradías religiosas, ya sea su origen oriental, como el sufismo popular de los *Hmdacha*, o africano, como es el caso de los *Gnaua*". (25)

Con esta breve alusión a la danza, lo único que se persigue es poner de relieve, la importancia que tiene o ha tenido como manifestación de la cultura marroquí, y la necesidad, a mí entender, de un estudio sistemático. Hasta el momento, que se sepa, a excepción de algún artículo dedicado a ciertas danzas de una manera superficial, éstas no han sido objeto de estudio en profundidad.

### **III.3. ACTIVIDADES DE CARÁCTER PROFESIONAL O GUERRERO**

Los más conocidos y citados son la marcha y la fantasía.

#### **III.3.1. Los marchadores o reqqas.**

Las condiciones climáticas, geográficas y materiales, así como



la necesidad misma de la vida cotidiana- búsqueda de agua y de pasto para los animales -, hicieron del beduino un excelente marchador. La marcha tenía una función vital, sobre todo para los nómadas.

Esta aptitud para la marcha será utilizada y se convertirá en un auténtica profesión para los mejores marchadores, llamados *reqqas*-intermediarios o carteros -. Era una especialidad de los rifeños así como de los campesinos del Souss, del Draa y del Tafialet.

Hasta la llegada del colonialismo, no existía un servicio de correos regular entre ciudades. El sultán, los pachás y los caídas hacían llevar sus órdenes por todo el territorio por medio de jinetes; pero los particulares, cuando tenían necesidad de una correspondencia urgente, se veían obligados a recurrir a un correo especial "*los reqqas*".

Fue un comerciante europeo, de Mogador, gran exportador de productos del sur, el que creó el primer servicio postal privado. Sus relaciones con la capital del sur, Marrakech, eran bastante frecuentes y el número de personas que solicitaban sus mercancías era importante; por lo que ideó un servicio de correos dos veces por semana, con emisión de sellos de franqueo. Los resultados fueron tan satisfactorios que, enseguida, fue imitado por muchos comerciantes.

Fueron, por tanto, los grandes comerciantes de las principales ciudades, los primeros en utilizar los "*reqqas*", para facilitar las operaciones comerciales entre las distintas regiones del país, y hacer circular en tiempos récord información sobre las mercancías, los precios y los mercados. Después, esta profesión conocerá un verdadero desarrollo cuando las delegaciones extranjeras (franceses, españoles, ingleses...etc) situados en Tánger, organizaron, sobre redes más amplias, auténticos servicios postales, a través de todo Marruecos.

Hay que precisar, que a partir de la creación de estas oficinas de correos, el oficio de *reqqas* llegó a ser muy importante, en las ciudades marroquíes hacia 1860-1870 se constituyeron corporaciones



de *reqqas*; y tanto marroquíes como extranjeros no dejaron de manifestarse sobre la regularidad de los correos y los intercambios que se sucedieron.

La selección de *reqqas* se basaba en su capacidad física y su resistencia a las condiciones climáticas. Los usuarios de estos servicios exigían la rentabilidad, la seguridad del correo y la rapidez. Según L. Mercier, los marchadores de Marruecos ofrecían mejores tiempos que el tren, el cual no recorría en la época más que 70 km. Por día, y tampoco existía una red que cubriera todo el país.

El salario y las primas que correspondían a un marcador dependía, esencialmente, de sus resultados. Para mejorar sus marcas y así su salario y primas, los *reqqas* tenían el recurso del "hachís". De esta manera, sobre la marcha, las albóndigas de carne con hachís les proporcionaba una alimentación vigorizante y la influencia del hachís les sumergía en una especie de aturdimiento, de anestesia parcial, a favor de la cual el esfuerzo de la marcha se convierte en algo puramente maquinal y por decirlo así, involuntario". (26)

Sin tener en cuenta las condiciones geográficas particulares, como las regiones montañosas y desérticas, donde las marcas de ciertos marchadores se hicieron célebres y redujeron a la mitad, el tiempo normal de la época, la velocidad de desplazamiento era en general, de 6 km/h y de 50 a 60 km/día, dice A. Laroui.

La tabla siguiente nos da una idea sobre los principales itinerarios realizados por los *reqqas* y sobre marcha media.

DE	Nº DE DÍAS
<b>FES a :</b>	
Meknes	1
Taza	2
Larache	3,5
Rabat	3,5



Ouezzane	3,5
Tetuán	6
Tánger	6
Figuig	12
<b>MARRAKECH a :</b>	
Beni Mellal	4
Azemmour	4
Essaouira	8
Tikirt	10
Tazanakht	10
<b>ESSAOUIRA a:</b>	
Agadir	4,5
Tisint	14
Taroudant	7

En cierta medida, dice L. Mercier, la velocidad comercial era la marcha económica de los *reqqas*. En los casos urgentes, añade el autor, donde el servicio era considerado muy lento, siempre existía la posibilidad de enviar un *reqqas* especial, y según los acuerdos alcanzados con él, este marchador aumentaba más o menos la velocidad de la marcha que hubiera tomado en un tiempo normal. Adoptaba un paso gimnástico ralentizado, de grandes zancadas, o grandes pasos saltando de un pie a otro, que en árabe se llama "*Khezzat el kelb*" (el trote del perro), y espaciaba más los reposos parciales.

De este modo, su media horaria llegaba a alcanzar 7'5 km/h, reposo incluido, sobre distancias entre 70 y 90 km, y 5 km/h sobre 240 km, recorriendo el trayecto Tánger-Larache (72 km) en 10 horas en lugar de 16 h, Tánger –el Ksar (90 km) en 12 h en lugar de 24 h y Tánger-Fes (240 km) en 48 en lugar de 74 h.

El desarrollo de los medios de comunicación y de los circuitos comerciales modernos pusieron fin a la existencia de los *reqqas* y a sus corporaciones.



### III.3.2. La fantasía I Laab al khayl.

Comúnmente conocido, por los europeos, por "fantasía" – palabra de origen italiano-, su verdadera denominación "*laab al khayl*" quiere decir juego de caballos.

La práctica ecuestre está ligada a toda la historia arabo-musulmana. El profeta Mohamed, modelo de perfección que todo musulmán se propone y debe imitar, es presentado como un gran aficionado de los caballos. El hizo varias recomendaciones a favor de estos nobles animales: "es un deber, para todo musulmán que tenga la posibilidad, criar caballos en el camino de Dios; los caballos no deben ser ni castrados, pues es necesario que se reproduzcan, ni privados de sus crines o de su cola, ... El hombre que tiene la sincera intención, aún no realizada, de criar caballos, recibirá la misma recompensa (en el más allá) que los mártires de la fe; el hombre que cuide bien a su caballo, verá en su balanza, el día del juicio final, cómo el peso de tantas buenas acciones, etc..." (27). Así, de una manera indiscutible, el profeta fomentó la crianza de los caballos entre los árabes.

Las carreras de caballos sobre grandes distancias y en terreno variado eran ya una práctica muy extendida en la Arabia preislámica, organizadas entre caballeros de diferentes tribus, ellas fueron a menudo la causa de largos y sangrantes disturbios, aunque ya estuvieran reglamentadas, debido a las apuestas.

El profeta Mohamed no prohibió aquellas carreras que mantenían la emulación entre los ganaderos y favorecían la conservación y el crecimiento del ganado caballar diezmado por las guerras. Pero hizo proceder a las carreras, en algunas ocasiones, de normas que posteriormente los *mohaddithin*- quienes recogían la tradición del profeta- codificaron y que L. Mercier resume así:

- Las carreras no pueden tener lugar más que entre caballos de la misma clase (edad, grado de sangre, entrenamiento, etc...). Se puede, no obstante, hacer competir juntos a un caballo entrenado y uno no





entrenado, siempre que no haya apuestas entre los propietarios en esta ocasión.

- La distancia de la carrera debe estar claramente definida y estará fijada en función de la edad de los caballos.
- Entre dos competidores, una carrera no está autorizada más que si ella no da lugar a apuesta o si el envite es puesto íntegramente por uno de ellos, de tal manera que éste recupera su apuesta si gana el y la pierde por completo si es vencido.
- Es vencedor, el caballo que, alcanzando la meta, sobrepasa al otro, aunque sea por una oreja, siempre que los cuellos de los caballos sean iguales, si no fuera así la espalda es la que decide.

De todo esto se deduce que el profeta y sus sucesores habían comprendido muy bien que las carreras eran un excelente medio de selección y mejoramiento de la raza caballar.

En cuanto a la fantasía *-laab al khayl-*, propiamente dicha, es un juego ritual y simulacro de guerra. Representa uno de los vestigios de la táctica de los caballeros arabo-bereberes como "el *kerr* o el *ferr*", es decir, la carga impetuosa, el disparo del fusil súbitamente, la media vuelta y la huida simulada durante la que se recarga el arma.

Actualmente, el término "fantasía" evoca sobre todo una imagen festiva, pues esta actividad se encuentra constantemente asociada a las fiestas, tanto religiosas como nacionales, o a las fiestas llamadas turísticas; el festival turístico de Meknes, por ejemplo, que reúne cada año, más de 3000 jinetes, venidos de todo el país, es un medio, parece ser de desarrollar, estimular, y seleccionar la raza caballar en Marruecos.

Durante el periodo colonial, esta práctica fue vaciada, de alguna manera, de su función guerrera, quedando reducida al rango de folklore y de espectáculo exótico.



En el "Laab al Khayl", tal y como hoy se practica en Marruecos, participan numerosas agrupaciones de distintos pueblos, cada uno de ellos bajo las órdenes de un jefe. La carrera se desarrolla sobre una recta suficientemente larga para poder ejecutar toda la serie de movimientos, mínimo 200 m. Van saliendo por grupos pertenecientes al mismo clan o tribu.

Los jinetes se encuentran alineados en la salida y comienzan por hacer ejecutar una cabriola a los caballos, después de haberlos excitado se lanzan impetuosamente hacia adelante, sueltan las riendas, se levantan sobre los estribos con el fusil en las espaldas, al final de la recta, los jinetes disparan al mismo tiempo, en el momento que han disparado lanzan los fusiles al aire y los recogen a la vez que vuelven a tomar las riendas, dan media vuelta y recorren toda la recta de nuevo, galopando rápidamente. Es un ejercicio de auténtica destreza con el caballo y de gran habilidad en el manejo de las armas. Tanto los jinetes como los caballos se presentan perfectamente vestidos y engalanados. Cada agrupación realiza varias carreras y aquella que mejor ejecute toda la serie de ejercicios es la ganadora, en ello se juegan el honor del clan o de la tribu.

#### **IV. METODOLOGÍA**

Los pasos seguidos para la realización de este trabajo han sido los siguientes:

1.- Al principio se procedió a la recopilación y lectura bibliográfica sobre los antecedentes del tema. Para ello se consultaron:

1.1.- Revistas de publicación periódica durante la época del protectorado:

*África Española, África. Revista de Tropas Coloniales, Archivos del Instituto de Estudios Africanos, Mauritania, Cuadernos Africanos y Orientales, Mundo Ilustrado, Blanco y Negro.*

1.2.- Bibliografía sobre:



- Naturaleza del juego.
- Antropología y sociología del juego.
- Etnografía y folklore del Norte de Marruecos y Ceuta.
- Juegos y deportes tradicionales de Ceuta y Norte de Marruecos.

La consulta bibliográfica se realizó en:

- Biblioteca del I.N.E.F. (Madrid).
- Biblioteca Nacional (Madrid).
- Instituto Egipcio de Estudios Islámicos (Madrid).
- Instituto Hispano-Árabe (Madrid).
- Biblioteca Municipal (Ceuta).
- Biblioteca del Instituto Cervantes. Tetuán. (Marruecos).
- Bibliothèque Générale et Archives. Tetuán. (Marruecos).
- Bibliothèque du centre National des sports Moulay Rachid. Rabat. (Marruecos).
- Bibliothèque Abdellah Torres. Tetuán. (Marruecos).

2.- Paralelamente, se iniciaron contactos y entrevistas con instituciones y personas:

- Instituto Municipal de Deportes. (Ceuta).
- Ayuntamiento de Ceuta.
- Centre des Sports Moulay Rachid. Rabat. (Marruecos).
- Centre des Sports Bellevue-Agdal. Rabat. (Marruecos).
- Ministère de la Jeunesse et des Sports. Tetuán. (Marruecos).
- Consejería de Educación de la Embajada de España. Rabat. (Marruecos).



- Hernández Vázquez, Manuel.. Profesor en el I:N:E:F: de Madrid.
- Hatim, Malika. Directora del programa de televisión marroquí , programa dedicado a las distintas zonas rurales del país, que expone la forma de vida de la población: economía, costumbres, fiestas etc. Rabat, (Marruecos).
- Ibn Azzuz Hakim, Mohamed. Historiador. Rabat. (Marruecos).
- Daoudi, Ahmed. Inspector de enseñanza secundaria. Chaouen. (Marruecos).
- El Achkar, rachid. Profesor de árabe de enseñanza secundaria en el Lycée "Imane Al Ghazali". Tetuán (Marruecos).
- Chooli, Wassima. Profesora de árabe de enseñanza secundaria, en el Lycée "Martil". Martil. (Marruecos).
- Kaach, Mohamed. Profesor de economía, administración y gestión del deporte en el "Centre des Sports Molay Rachid". Rabat. (Marruecos).

3.- Finalizada la recogida de datos, se elaboró un cuestionario con las prácticas reunidas, con la intención de contrastar y verificar la autenticidad de ellas, y saber si en la actualidad permanece alguna o si aparecía alguna nueva. Este cuestionario se pasó, sobretudo, a profesores y maestros, y también a personas de edad a las que se pudo acceder. Por razones de tiempo, este cuestionario se pasó solamente en la región occidental, Chaouen, Tetuán, Tánger, Larache, Alcazarquivir.

### **CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS**

Todas las prácticas físicas y corporales, que se han presentado en este estudio, estaban en vigor hasta la llegada de la colonización. Es difícil pronosticar cual hubiera sido el destino de ellas, de la misma



manera que no se puede saber lo que hubiera sido la sociedad marroquí si no hubiera conocido la colonización, lo cierto es, que lo que hoy es Marruecos y su sociedad, es consecuencia de ella.

Lo único que se sabe es, que en el espacio de medio siglo, estas prácticas o bien han desaparecido casi por completo, o bien han perdido sus funciones sociales, y han sido relegadas al rango de folklore y de espectáculos organizados para turistas y personalidades locales.

Se puede pensar que cincuenta años es un periodo corto para borrar o cambiar las tradiciones, pero cuando se ve la amplitud de la ocupación y de la penetración colonial, se comprende que ha sido un periodo suficiente para alterar las estructuras de la sociedad marroquí.

Los factores responsables de estas transformaciones son múltiples, entre otros podemos citar: La implantación de un poder centralizado cada vez más dominante, la expansión de la educación respondiendo a las necesidades de la política colonial, reforzando el control social de los marroquíes, la aceleración del proceso de urbanización, y la ostentación de los europeos.

Y, finalmente, un factor nada despreciable, es que la sociedad marroquí entra en contacto con el *deporte* moderno. Si en Europa, el *deporte* nace y es adoptado de una manera voluntaria, los países colonizados, por el contrario, lo han conocido bajo la dominación. Se les ha impuesto, desde el exterior, por naciones que dominaban política, militar y económicamente. No se puede dudar, que la universalización del *deporte* moderno, ha tenido como un componente más el fenómeno colonial.

En Marruecos, durante el primer periodo colonial, los autóctonos serían poco influenciados por el *deporte*, ya que los primeros clubes que se crearon fueron, en su mayoría, fundados por militares o iniciativas privadas, y raros fueron los marroquíes que tuvieron acceso a ellos.



Pero a partir de los años 40, el *deporte* va a conocer una auténtica difusión. Por un lado, a través del deporte escolar que, además de ofrecer clases de educación física dentro del programa educativo, organizaba competiciones escolares; y por otro, por la creación de federaciones de distintos deportes.

Así, las nuevas estructuras económicas, sociales y culturales han desposeído, en gran medida, a la tribu, al clan o a la misma familia del poder que tenían. En estas condiciones, es fácil comprender el retroceso, el cambio en sus funciones sociales o la desaparición de la mayoría de los juegos y prácticas físicas tradicionales.

Llegados a este punto, queda por preguntarse, la utilidad práctica y la proyección que pueda tener esta herencia lúdica, más allá de quedar recogidas en un trabajo escrito.

Sabemos que la realidad europea, y en el último decenio también España, es multicultural, donde gran número de inmigrantes proceden de Marruecos, por no hablar de Ceuta y Melilla en donde conviven las dos culturas.

En este sentido el espíritu de la LOGSE, propone unos objetivos a alcanzar, dentro de la ESO:

- *Conocer y apreciar el patrimonio cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un derecho de los pueblos y de los individuos y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.*
- *Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo con actitudes solidarias y tolerantes, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando cualquier discriminación basada en diferencias de raza, sexo, clase social, creencias y otras características individuales.*



Se trataría, pues, de integrar este patrimonio lúdico, en lo que viene llamándose "educación intercultural". En los últimos años, profesores de educación física, han hecho numerosos trabajos y recopilación de juegos y deportes tradicionales de las distintas regiones españolas, en un intento de integrar nuevos contenidos y alternativas dentro del área de la educación física.

En esta línea, el trabajo que se presenta, espera aportar su grano de arena, con la intención de conseguir una aproximación intercultural lúdica.

Es difícil imaginar al hombre de hoy y seguramente al de mañana, vivir en un entorno cada vez más multicultural e interdependiente, si no ha desarrollado una personalidad que pueda comprender lo universal y lo específico de las condiciones de vida de su propio grupo y el de los otros.

## NOTAS

1. II, 219/216. Te preguntan sobre el vino y el juego de *maysir*. Responde: "en ambas cosas hay gran pecado y utilidad para los hombres, pero su pecado es mayor que su utilidad"

V, 92/90. ¡Oh los que creáis! Ciertamente el vino, el juego de *maysir*, los ídolos y las flechas son abominaciones procedentes de la actividad de Satanás ¡Evitadla! Tal vez seáis bienaventurados.

2. Fahd, T, *La divination árabe. Etudes religieuses, sociologiques et folcloriques sur le milieu natif*, Leyde 1966

3. Torres Balbás, L, "Animales de juguete", *Al Andalus*, XXI,2, pg 374

4. Huizinga, Joan, *Homo ludens*, Madrid 1984, ed. Alianza. Pg. 15.

5. Huizinga, Joan, op.cit., pg.26.

6. Mandell, Richard D., *Historia cultural del deporte*, Barcelona 1986, ed. Bellaterra



7. Errais, B, *Colloque sur sport et société*, Rabat 1985, Ministère de la Jeunesse et des Sports, pg. 3
8. *Kora*: pelota
9. Según Laoust, también las mujeres participaban y a veces jugaban ellas solas, en *Mosts et choses berebères*, París 1920, ed. Challamel, pg.
10. Varios autores, *como juegan los niños marroquíes*, Ceuta 1939, Alta Comisaria de España en Marruecos, Delegación de Asuntos Indígenas, pg. 62.
11. Doutté, Edmond, *Marraquech*, ed. Comité du Maroc 1905, pg. 318
12. Biarney, S, *Notes d'ethnographie et de linguistique Nord-Africaines*, París 1924, ed. Ernest Leroux, pg. 96.
13. *Tolbas*: Estudiantes de ciencias religiosas o maestros de escuelas coránicas.
14. Doutté, Edmond, op.cit. pg. 322 y 323
15. Mercier, Louis, *La chasse et les sports chez les arabes*, París 1927, ed. Marciel Rivière, pg. 165.
16. Ibn Azzuz Hakim, Mohammed, *Folklore Infantil de Gomara Al-Haila*, Madrid 1959, Instituto de Estudios Africanos, CSIC, pg.22.
17. Diem, Carl, *Historia de los deportes*, Barcelona 1966, Luis de Caralt, pg. 112.
18. Mercier, Louis, op.cit., pg. 179.
19. Yu-yu-yu-yu-: gritos de júbilo y alegría que lanzan las mujeres para celebrar los acontecimientos felices, desde el nacimiento y el matrimonio hasta los más simples, como la terminación de un trabajo.
20. Laoust, E., op.cit., pg.381





**21.** *Tuiza*: Ayuda voluntaria prestada por un grupo de personas de un mismo clan, en beneficio de un tercero, para la realización de un trabajo que él solo no podría llevar a cabo.

**22.** El culto a los morabitos (o santos) fue, y aún es, una práctica muy extendida en Marruecos. Existen *zauías* (especie de monasterios o capillas) fundadas por santos que llevan su nombre por todo Marruecos. La *zauía* que alberga la tumba de un santo es objeto de numerosas peregrinaciones. Generalmente, es una misma familia la que saca todos los beneficios, pues la "baraka" es hereditaria. Los descendientes que son los portadores del antepasado venerado, tienen el respeto y la veneración de las masas. El culto se enraíza en la tradición si los descendientes lo mantienen. Este es el caso de Sidi Ahmed Moussa, llamados "hijos de Ahmed Moussa".

**23.** Kaach, Mohamed, *Essai sur la problematique du sport dans un pays en voie de développement*, Grenoble 1984, Thèse 3<sup>o</sup> cycle en économie du sport.

**24.** Blanco Izaga, Emilio, "Las danzas rifeñas", revista África, jul., agos., sept., 1946.

**25.** Lapassade, G, "Deroutante initiation", revue Esprit, feb., 1982.

**26.** Mercier, Louis, op.cit., pg. 152.

**27.** Mercier, Louis, op.cit., pg. 183.



## ANEXO I: CUESTIONARIO

### QUESTIONNAIRE SUR LES JEUX TRADITIONNELS AU NORD DU MAROC

Peut être tu connais ces jeux avec d'autres noms ou avec d'autres variations. Si tu veux, tu peux les décrire à l'envers de la feuille du questionnaire.

Si tu ne connais pas ces jeux, tu peux demander à d'autres gens, peut être plus âgés, et remplir ce même questionnaire avec leur réponses.

Si tu connais un autre jeu qui ne soit pas décrit ici, tu peux le décrire et utiliser un questionnaire similaire à celui-ci.

Nom du Centre.....

Nom et prénoms.....

#### "CHIRRA" ou "KICHERA"

Ce jeu joué avec une balle en liège et avec des bâtons. Deux équipes s'affrontent, chaque équipe essaie d'envoyer la balle dans un trou que l'adversaire doit défendre. La balle ne doit pas être poussée ni par les pieds ni par les mains. L'équipe qui arrive à avoir plus de buts est déclarée vainqueur.

**OUI**

**NON**

-Est-ce que tu connais ce jeu?

-Est-ce que tu l'as joué quelque fois?

-Est-ce que tu l'as vu jouer?

-A quelle époque de l'année? Ou dans quelle occasion?

.....



.A quelle région? .....

-Age aproximative des joueurs.....

-Ce jeu était joué par des hommes ou/et des femmes?.....

-Quand est-ce que tu l'as vu pour la dernière fois?.....

**OUI** **NON**

-Est-ce que tu sais si aujourd'hui on le joue encore?

-A quelle région?.....

-A quelle époque de l'année? ou dans quelle occasion?.....

**"MESAKRA" –Jeu des bâtons.**

Deux joueurs s'affrontent, chacun avec un "bâton" ou "sabre de bois". Ils essaient de toucher ou marquer le corps de son adversaire. Au bout du bâton ou sabre on attache un chiffon trempé dans du safran, afin de que les coups restent marqués et celui qui en a le moins est déclaré vainqueur.

**OUI** **NO**

-Est-ce que tu connais ce jeu?

-Est-ce que tu l'as joué quelque fois?

-Est-ce que tu l'as vu jouer?

-A quelle époque de l'année? Ou dans quelle occasion?  
.....

.A quelle région? .....

-Age aproximative des joueurs.....



-Ce jeu était joué par des hommes ou/et des femmes?.....

-Quand est-ce que tu l'as vu pour la dernière fois?.....

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu sais si aujourd'hui on le joue encore?                      

-A quelle région?.....

-A quelle époque de l'année? ou dans quelle occasion?.....

**"ADDARUI" –Jeu de lutte.**

Le combat se déroule à l'intérieur d'un cercle, le corps à corps est engagé de manière à le déséquilibrer, le faire tomber et l'immobiliser à l'intérieur du cercle.

Le jeu dure jusqu'à l'épuisement d'un des adversaires, qui reste par terre et abandonne la partie.

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu connais ce jeu?                                           

-Est-ce que tu l'as joué quelque fois?

-Est-ce que tu l'as vu jouer?

-A quelle époque de l'année? Ou dans quelle occasion?  
.....

.A quelle région? .....

-Age approximative des joueurs.....

-Ce jeu était joué par des hommes ou/et des



femmes?.....

-Quand est-ce que tu l'as vu pour la dernière fois?.....

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu sais si aujourd'hui on le joue encore?                      

-A quelle région?.....

-A quelle époque de l'année? ou dans quelle occasion?.....

**"REKLA" ou "RAHBA"**

Le but est de marquer des points en portant des coups de pieds dans le flanco u le dos de l'adversaire.

Le coup est porté, les pieds nus, et avec la face extérieure de celui-ci, le concurrent essayant de se rapprocher de manière à se trouver dans la position où il pourra pivoter sur un pied pour envoyer l'autre dans le flanco u le dos de l'adversaire.

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu connais ce jeu?                                           

-Est-ce que tu l'as joué quelque fois?

-Est-ce que tu l'as vu jouer?

-A quelle époque de l'année? Ou dans quelle occasion?  
.....

.A quelle région? .....

-Age aproximative des joueurs.....

-Ce jeu était joué par des hommes ou/et des femmes?.....



-Quand est-ce que tu l'as vu pour la dernière fois?.....

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu sais si aujourd'hui on le joue encore?                      

-A quelle région?.....

-A quelle époque de l'année? ou dans quelle occasion?.....

**"LAAB EL KOURA"**

Ce jeu consistait à jeter une valle en l'air. Le gagneur était celui qui la jetait plus haut.

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu connais ce jeu?                      

-Est-ce que tu l'as joué quelque fois?

-Est-ce que tu l'as vu jouer?

-A quelle époque de l'année? Ou dans quelle occasion?.....

.A quelle région? .....

-Age                      aproximative                      des  
jouers.....

-Ce jeu était joué par des hommes ou/et des femmes?.....

-Quand est-ce que tu l'as vu pour la dernière fois?.....

**OUI**

**NON**



-Est-ce que tu sais si aujourd'hui on le joue  encoré

-A \_\_\_\_\_ quelle région?.....

-A quelle époque de l'année? ou dans quelle occasion?.....

### "LAAB EL KOURA"

Consistait à jeter une valle en l'air. Celui qui la recevait se jetait à terre, faisait une pirouette sur le mains, donnait un coup de pied à son adversaire le plus proche et lançait à son tour la valle en l'air, qui était reprise par un jouer et ainsi de suite. Le jouer le plus résistant était proclamé vainqueur.

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu connais ce jeu?                                           

-Est-ce que tu l'as joué quelque fois?

-Est-ce que tu l'as vu jouer?

-A quelle époque de l'année? Ou dans quelle occasion? .....

.A quelle région? .....

-Age aproximative des joueurs.....

-Ce jeu était joué par des hommes ou/et des femmes?.....

-Quand est-ce que tu l'as vu pour la dernière fois?.....

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu sais si aujourd'hui on le joue encoré?                      



-A quelle région.....  
.....

-A quelle époque de l'année? ou dans quelle occasion?.....

**"LAAB EL KOURA"**

On constitue deux équipes. La valle est placée entre les deux camps et le joueur qui parvient à s'en rapprocher, essaie de l'envoyer d'un coup de pied chez ses adversaires, qui déploient tous leurs efforts à empêcher la valle de pénétrer dans leur camp.

-Est-ce que tu connais ce jeu? **OUI**  **NON**

-Est-ce que tu l'as joué quelque fois?

-Est-ce que tu l'as vu jouer?

-A quelle époque de l'année? Ou dans quelle occasion?  
.....

.A quelle région? .....

-Age approximative des joueurs.....

-Ce jeu était joué par des hommes ou/et des femmes?.....

-Quand est-ce que tu l'as vu pour la dernière fois?.....

**OUI**  **NON**   
-Est-ce que tu sais si aujourd'hui on le joue encore?

A quelle





région?.....

A quelle époque de l'année? ou dans quelle occasion?.....

### " JEU DE MATA"

La "mata" est une poupée habillé comme une fiancée. Les meilleurs cavaliers d'une kabile participent à ce jeu. Le vainqueur de l'année précédent part, emportant la poupée, suivi de près par tous les autres qui la lui disputent. Les gens de même douar vont avoir pour but d'empêcher un cavalier d'un village étranger de leur ravir la poupée. La lutte ne prend fin que lorsque le plus habile regagne son douar avec la poupée.

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu connais ce jeu?                                           

-Est-ce que tu l'as joué quelque fois?

-Est-ce que tu l'as vu jouer?

-A quelle époque de l'année? Ou dans quelle occasion?  
.....

.A quelle région? .....

-Age aproximative des joueurs.....

-Ce jeu était joué par des hommes ou/et des femmes?.....

-Quand est-ce que tu l'as vu pour la dernière fois?.....

**OUI**                      **NON**

-Est-ce que tu sais si aujourd'hui on le joue encore?                      

-A                      quelle



région?.....

-A quelle époque de l'année? ou dans quelle occasion?.....

## **BIBLIOGRAFIA**

-*Atlas Histórico y Geográfico de África Española*, Dirección General de Marruecos y Colonias del I.E.A 1955.

-Beneitez Cantero, Valentín, "Miscelánea costumbrista de Beni Arós" Archivos del Instituto de Estudios Africanos.

-Biarney, S., *Notes d'ethnographie et linguistique Nord Africaines*, París 1924, ed. Ernest Leroux.

-Blanchard, Kendall y Cheska, Alyce, *Antropología del deporte*, Barcelona 1986, ed. Bellaterra S.A.

- Bourilly, Joseph, *Elements d'ethnographie marocaine*, París 1932, Librairie coloniale et orientaliste Larosé.

-Caillois, Roger, *Teoría de los juegos*, Barcelona 1958, ed. Seix Barral.

-Caro Baroja, Julio, *Estudios saharianos*, Madrid 1955, Instituto de Estudios Africanos, C.S.I.C.

-Diem, Carl, *Historia de los deportes*, Barcelona 1966, Luis de Caralt.

-Doutté, Edmond:

*Marraquech*, 1905, ed. Comité de Maroc.

*Magie & Religion dans l'Afrique du Nord*, París 1994, ed. J Maisonneuve, P. Geuthner S.A

-Draz, M.A, *La morale du Corán*, Imprimiere de Fédala. Mohammedia. Maroc.

-*Encyclopédie Berebère*, Aix-en-Provence 1984-1994, vol. I.XI, ed.



Edisud.

-*Encyclopédie de l' Islam*, Nouvelle Edition Paris 1975, ed. G.P. Maisonneuve & Larose S.A

-Fahd, T, *La divination arabe. Etudes religieuses, sociologiques et folkloriques sur le milieu natif de l' Islam*, Leyde 1966.

-*Geografía universal*, Instituto Gallach, Océano grupo editorial.

-Gonzalez Alcantud, José Antonio, *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*, Barcelona 1995, Anthropos, ed. Del hombre.

-Gregori Peiró, Gonzalo, *Del Marruecos de otros días, El Chej Er-Remá*. Tanger 1941, Instituto General Franco para la Investigación Hispano- Árabe.

-Huizinga, Joan, *Homo Ludens*, Madrid 1994, ed. Alianza.

-Ibn Azzuz Hakim, Mohamed, *Folklore Infantil de Gomara al- Haila*, Madrid 1959. Instituto de Estudios Africanos, C.S.I.C.

-Kaach, Mohamed, *Essaie sur la problematique du sport dans un pays en voie du développement*, Grenoble 1984, thèse 3º cycle en economie du sport.

-Laoust, E., *Mots et Choses berebéres*, París 1920, ed. Challamel.

-*Le Sport au Maroc*, París 1983, Sefa International.

-Mandell, Richard D, *Historia cultural del deporte*, Barcelona, 1986, ed. Bellaterra. S.A

-Mouliéras, Auguste:

*Le maroc inconnue. Exploration du Rif*, primera parte, París 1895, Librairie coloniale et africaine.

*Le maroc Inconnue. Exploration des Djebala*, segunda parte, París 1989, ed. Agustín Challamel.

-Odinot, P., *El mundo marroquí, la vida musulmana y oriental*,



colección sociológica, Agencia Española de Librería. Madrid 1932

-P. Esteban Ibáñez, O.F.M., *Los bereberes marroquíes*, Tetuán 1952, Instituto General Franco de Estudios e Investigación Hispano-Árabe.

-Rossie, Jean Pierre, *Jeux et jouets sahariens et Nord-Africains. Poupées, jeux de poupées*, Saran 1993, Centre d'études Roland Houdon.

-Ojeda del Rincón, José, "*Las tribus de Buiahi y Metalza*". Selección de conferencias de trabajos realizados durante el curso de interventores 1951-1952

-Valderrama Martínez, Fernando,

*Historia Cultural de España en Marruecos, (1912-1956)*, Tetuán 1956, ed. Marroquí

*Manual del maestro español*, Tetuán 1955, editora marroquí

-África: Blanco Izaga, Emilio, "Las danzas rifeñas", jul, ago, sep, 1946.

-África Española: "La kabila de Uadrás", año IV, 1916, tomos 6 y 7.

-África. Revista de tropas coloniales:

De vega, Luis Antonio, "Folklore bereber. Un partido de hockey en Fezuata", sep, 1943.

Álvarez, Fernando, "Usos y costumbres en Marruecos, el juego de *mata*", oct, 1942.

Benítez Cantero, Valentín, "La agricultura en Yebala". Marzo 1950.

-Etudes et documents berbères: "Folklore tuareg, fêtes et ludisme", anónimo, N°1, 1986.

