"CULTURA DEPORTIVA DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS"

Juegos del Pueblo Saharaui

Autores

Yasmina Luquero Sánchez

Lara Moya Martínez

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

Índice

1.Introducción

LA VIDA EN EL DESIERTO

BREVE HISTORIA DEL PUEBLO SAHARAUI

LA VIDA SIGUE EN LOS CAMPOS DE REFUGIADOS

2. Método de trabajo

3.Resultados

JUEGOS DEL PUEBLO SAHARAUI

DZAMET
KBAIBA
TENGHACH
DMERAT
UN DYAR
MDAIFINA
SIGH
JRAIBAGA
KRUR
NEREB JATUALLA MAJAT
EL VAJIDA
UN AHMEIDICH
LEKAAB
TALBAT

MUSEO DEL JUEGO

DAGNACH

GUG-GAICH

UN EKUMAYE

EL MENDIL

SAIDA

TAGUEH

LEKHBEL

AMUD-DUJAN

4.Conclusiones

5. Referencias bibliográficas

- índice bibliográfico
- índice de ilustraciones

6. Anexo

MUSEO DEL JUEGO

1. Introducción

LA VIDA EN EL DESIERTO

Dicen los saharauis que la vida es muy corta, pero que sin embargo, el tiempo pasa muy despacio. Tantos años esperando...

Queremos explicar por qué hemos elegido al pueblo saharaui entre muchos otros para realizar nuestro trabajo. En referencia al título propuesto para el trabajo, "CULTURA DEPORTIVA DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS", como primer concepto nos gustaría definir y aclarar el término indígena. Según la R.A.E, se define como "Originario del país de que se trata". Pero el término se nos queda escueto si queremos hablar de todo un conjunto de tradiciones como la de una cultura deportiva.

En la actualidad, las definiciones más utilizadas para "Pueblo Indígena"son dos: la del *Relator especial de Naciones Unidas para la Subcomisión de Prevención de la Discriminación y Protección de las Minorías*, José Martínez-Cobo; y la de la *Organización Internacional del Trabajo (OIT)* con motivo de la redacción del Convenio 169 de Pueblos Indígenas y Tribales el año 1989. En el primer caso, la definición de Martínez-Cobo para Naciones Unidas recoge que: "son comunidades, pueblos y naciones indígenas los que, teniendo una continuidad histórica con las sociedades anteriores a las invasiones precoloniales que se desarrollaron en sus territorios, se consideran distintos de otros sectores de las sociedades que ahora prevalecen en esos territorios o en partes de ellos. Constituyen ahora

MUSEO DEL JUEGO

sectores no dominantes de la sociedad y tienen la determinación de preservar, desarrollar y transmitir a futuras generaciones sus territorios ancestrales y su identidad étnica como base de su existencia continuada como pueblo, de acuerdo con sus propios patrones culturales, sus instituciones sociales y sus sistemas legales".

Bajo esta definición podemos situar la situación del pueblo saharaui, que reune todas las condiciones del término, y que tras años de olvido sigue viviendo en uno de los lugares más inhóspitos de la tierra, el áspero desierto, en una situación incierta. Aparentemente, en tierra de nadie, o más evidentemente, en su tierra pero en campamentos nómadas aguardando el momento en que se les entregue lo que siempre ha sido suyo. Esperando a que el conflicto se resuelva y puedan volver a sus casas, 32 años esperando una decisión que nunca llega. En los aeropuertos, los controles, que aquí son para metales, allí son detectores de arena, no te dejan sacar arena del desierto....¿por qué? pues será porque es lo único que tienen…

Hemos elegido este pueblo porque nos conmovieron las situaciones extremas en las que viven, en su situación de espera en tierra de nadie, en los niños y niñas que todos los veranos vienen a España a disfrutar de nuestro clima, que aunque bajo el mismo sol que les calienta en el desierto, las vacaciones les ayudan a mejorar su salud y sobrellevar las duras condiciones de escasez en las que viven el resto del año.

Durante una temporada, juegan, se bañan en las piscinas (qué paradoja…vivir en el desierto y bañarse en una piscina…) Un pueblo

MUSEO DEL JUEGO

que ha aprendido a sobrevivir con la nada, que demuestra que con ingenio y con pocos o ningunos recursos puede divertirse, que los niños juegan, crecen y se divierten sin juguetes comprados en una tienda. Y que tras años de incertidumbre, siguen manteniendo sus costumbres y su cultura en medio de la inmensa extensión de arena.

BREVE HISTORIA DEL PUEBLO SAHARAUI

El pasado 27 de febrero, el pueblo saharaui celebró el 23 aniversario de la proclamación de la República Árabe Saharaui Democrática, la RASD. A pesar de que el tema hace tiempo que no sale en los medios de comunicación, no hay que olvidar que cerca de 200.000 saharauis continúan viviendo en el desierto, desterrados, abandonados, alejados de su casa, en el Sahara Occidental, por el ejército de Hassan II, pero con la esperanza constante de volver a su tierra, con su gente.

El Sahara Occidental está en el noroeste de África, fronterizo con el sur de Marruecos, Argelia y Mauritania. Todo su litoral oeste está bañado por el Océano Atlántico y está considerado por el Banco Mundial como el territorio más rico del Magreb, sobre todo gracias a sus minas de fosfatos y a la gran calidad de sus bancos de pesca. La población saharaui pertenece mayoritariamente a tres orígenes: bereber, tekna y árabe. En total, se calcula que son unos 250.000, de los cuales más de 180.000 viven en el desierto del sur de Argelia, desterrados por Marruecos desde hace 20 años.

Durante 1975, España atravesaba una mala época. El General Franco agonizaba, el país se descontrolaba pidiendo derechos y libertad y en

MUSEO DEL JUEGO

el único territorio colonial que quedaba, el Sahara Occidental, unos jóvenes, hartos del dominio español, habían formado un partido político independentista, que poco a poco estaba aglutinando a toda la población: el Frente Popular de Liberación de Saguia el Hamra y Río de Oro (Frente Polisario). Hassan II, rey de Marruecos, vio su momento. El 16 de octubre se dirigió a su país a través de la radio y convocó una "Marcha Verde", a la cual se apuntaron 350.000 marroquíes, para avanzar sobre el Sahara Occidental y recuperar lo que, según Hasa, era una provincia marroquí.

Las tropas españolas destinadas en el Sahara a duras penas tuvieron tiempo de cercar la capital -El Aioun- para protegerla de las tropas marroquís, cuando el Gobierno español anunciaba públicamente su retirada de la colonia para dividirla y cederla a Marruecos y Mauritania. Son los Acuerdos Tripartitos del 17 de noviembre de 1975: España se retiraba de la última colonia hipotecando su futuro para siempre.

Una vez más, Hassan II fue el más rápido. El 25 de noviembre, sólo cinco días después de la muerte de Franco, llegaba a El Aioún el gobernador marroquí acompañado por el ejército y 25.000 hombres que se dedicaron impunemente al robo, el saqueo, las detenciones y la tortura del pueblo saharaui, ante la mirada inactiva del ejército español, todavía allí. Los saharauis huyen al desierto en masa escapando de la barbarie marroquí. El ejército español se retira definitivamente el 26 de febrero y al día siguiente, el Frente Polisario proclama en el desierto la República Árabe Saharaui Democrática de forma provisional.

MUSEO DEL JUEGO

Con la ocupación del Sahara español empezó una guerra de guerrillas que causaría miles de bajas en los dos bandos. Marruecos compró la parte que había correspondido a Mauritania y construyó seis muros en el desierto con la más alta tecnología para impedir que los saharauis del desierto entraran o que los de dentro salieran. Aún así, el ejército saharaui consiguió liberar algunas zonas y los saharauis continuaron huyendo al desierto argelino para luchar por su país desde fuera.

Después de 17 años de guerra y con la intervención de las fuerzas internacionales, el 29 de abril de 1991, marroquíes y saharauis aceptan el plan de paz propuesto por la ONU. Según este plan, se establecía un alto el fuego definitivo y se iniciaban los trámites para celebrar un referéndum en el Sahara Occidental que decida si pertenece a Marruecos o se proclama independiente. Acabó la guerra, pero en modo alguno se resolvió el conflicto. Los desacuerdos a la hora de elaborar el censo que decida quien tiene derecho a votar o no son insalvables. Al día siguiente de la firma del acuerdo, Hassan II envió 80.000 colonos al Sahara, a los que intenta hacer pasar como habitantes históricos con derecho a voto. Los saharauis se niegan a aceptar esta deformación del censo que haría el resultado favorable a Marruecos. Y la Minurso, el destacamento de la ONU encargado de vigilar el cumplimiento del plan de paz y supervisar la elaboración del censo ha acabado retirándose. Un resultado negativo en el referéndum pondría en peligro la estabilidad del gobierno de Hassan II, que continuamente utiliza la cuestión saharaui para invocar la "unidad nacional ante el enemigo

MUSEO DEL JUEGO

extranjero".

Mientras, los saharauis siguen viviendo en el desierto argelino a la expectativa. Aún con esperanzas, recriminan a la comunidad internacional su inactividad. A pesar de que la RASD está reconocida por 80 países, ni la ONU ni la Organización de Estados Africanos, de la cual forma parte, han intervenido activamente en la confección del referéndum. El futuro para los saharauis es incierto: aún así, siguen creyendo que su situación en el desierto es provisional y que, tarde o temprano, la justicia internacional los hará volver a su tierra.

(Segovia, Sussana, antropóloga especializada en acompañamiento y cooperación con organizaciones indígenas .)

LA VIDA SIGUE EN LOS CAMPOS DE REFUGIADOS

El desierto argelino, la Hamada de Tinduf, es una vasta extensión de piedra y tierra, con escasos pozos de agua y ninguna vegetación o vida animales. Los saharauis lo consideraban el infierno y no se lo deseaban ni a sus peores enemigos. En los campamentos de refugiados llegaron a morir de deshidratación 500 niños en un día en un solo campamento. Veinte años después, la situación ha cambiado, gracias sobre todo al tesón y al esfuerzo saharaui y a la ayuda de Argelia y a la solidaridad internacional.

La RASD en el exilio se organiza de cuatro campamentos grandes o wilayas, que tienen el nombre de las cuatro ciudades del Sahara: Dajla, El Aaaiun, Ausero y Smara. Las familias viven en jaimas,

MUSEO DEL JUEGO

grandes tiendas que los aislan del calor en verano, más de 50 grados, y el frío en inverno, por debajo de los 0 grados. Han construido escuelas, hospitales, talleres, pozos de agua, huertos y hasta granjas avícolas y ganaderas. No hay dinero: la ayuda internacional se distribuye de manera equitativa y todos trabajan en la organización de los campamentos. Básicamente las mujeres, ya que la mayoría de los hombres jóvenes están en los territorios liberados vigilando los muros de Hassan.

Los niños y niñas estudian en los campamentos y en Argelia y después van a formarse a universidades en Cuba, Hungría o España, donde el Frente Polisario y la propia universidad les costean los estudios. Cuando son ingenieros, médicos o profesorres, abandonan las comodidades de Occidente y vuelven al desierto, a trabajar por su puerblo, a luchar por su tierra.

En el momento de la invasión marroquí, la tasa de analfabetismo entre los Saharauis era del 95%, una herencia de la colonización española. Actualmente, después de más de 20 años de exilio, los Saharauis han progresado revirtiendo este dato y así el número de personas capaces de leer y escribir son ahora el 90%. En cada pueblo (daira), hay guarderías, y en cada provincia hay escuelas primarias. Para la educación secundaria han construido internados.

Lo que es relativamente nuevo, es la importancia dada al Ministerio de Cultura. El pueblo Saharaui cuenta con canciones, historias orales, dibujos y pinturas que perpetúan sus tradiciones y su historia a las

MUSEO DEL JUEGO

generaciones más jóvenes.

La guerra y la construcción de los campamentos han causado una ruptura en este ciclo. "Todos los ancianos que mueren son como una biblioteca que desaparece".
El Ministerio de Cultura quiere maximizar las oportunidades que se dan a las generaciones jóvenes para ser competentes en este campo. El pueblo Saharaui debería estar preparado, después de la independencia, para desarrollarse utilizando elementos importantes tomados de su propia tradición y cultura. Entre otros, he aquí un trabajo de recuperación de los juegos tradicionales populares que no deben desaparecer y ser olvidados por la cultura. Tan olvidados como ha vivido este pueblo los últimos 32 años.

2. Método de trabajo

El método de trabajo que hemos seguido has sido la revisión bibliográfica de los distintos títulos publicados sobre juegos, juegos de las distintas culturas del mundo y juegos populares que normalmente aparecen clasificados por su lugar de origen y país donde se practican.

En la revisión bibliográfica pudimos comprobar que había un gran número de estos pertenecientes al continente africano, pero queríamos concretar más, al pueblo saharaui.

La elección de este pueblo, como hemos citado anteriormente, ha estado motivada porque nos conmueven las situaciones extremas en las que viven, no a muchos kilómetros de distancia de aquí, y

MUSEO DEL JUEGO

generosidad con la cultura del Sahara por parte de algunas familias que cada verano acogen a numerosos niños saharauis y les hacen un poco más amena su situación.

Para demostrar, que aun en las condiciones más adversas del planeta, los niños siguen jugando y las tradiciones cultura les como el juego sobreviven a cualquier dificultad.

Algunos de los juegos expuestos a continuación están desarrollados (material, espacio…) pero otros nos hemos limitado a nombrarlos y dar una breve explicación ya que eran un gran número y algunos de ellos eran similares a juegod conocidos aquí en España.

3.Resultados

JUEGOS DEL PUEBLO SAHARAUI

Como podremos comprobar, los juegos y juguetes tradicionales del Sáhara se apoyan en los recursos naturales y biológicos que están a su alcance, piedras, tabas, palitos, conchas fósiles, excrementos de camello… y por supuesto la arena (como tablero o terreno de acción de los juegos, y maderas, trozos de pieles, huesos… para la confección de los juguetes.

Sus características están marcadas por la dureza del medio y las condiciones de vida.

Las limitaciones existentes en cuanto a los materiales de fabricación "in situ" y las dificultades para llegar a los juegos y juguetes que provienen del extranjero, no impiden el desarrollo de su innata capacidad para jugar.

Una prohibición cuya base es la religión, es jugar con dinero, y sólo escapa a ésta prohibición, las competiciones de tiro y las carreras de camellos o

MUSEO DEL JUEGO

caballos.

La distinción de sexo y de edad es de gran importancia en su religión, y que la vida humana se divide en periodos categorizados.

A través de los juegos, los jóvenes aprenden lúdicamente una matemática numeral y espacial, así como también a desarrollar su intuición defensiva-ofensiva, dominar sentimientos para no descubrirse, esperar el momento oportuno, decidir con rapidez…

Los adultos se sirven del juego para canalizar sus tensiones personales…Y los viejos refuerzan su integración, mantiene alerta su mente…

Como siempre, lo lúdico se presenta en su función simbólica de la realidad, armonizando placenteramente a los individuos, sea cual fuere su edad, sexo y rango.

Los juegos más practicados y conocidos son:

DZAMET, DHAMET, DAMAT, AZARAND O SATAND (diversos nombres para un mismo juego)

- Es una especie de juego de "damas" pero con diferentes movimientos. Es un juego de concentración, inteligencia y disciplina deportiva cerebral.
- Es el juego más practicado, el juego por antonomasia.
- Puede ser un juego rápido o durar tres o más horas.
- El mínimo de jugadores es de dos aunque se suelen hacer grupos y hay muchos observadores.
- El tablero no tiene un tamaño prefijado pero debe contar con ochenta y un agujeros o posiciones y dibujadas las líneas y diagonales y cada

MUSEO DEL JUEGO

jugador dispone de cuarenta fichas (normalmente son excremento de camello).

- El objetivo del juego es comer todas las fichas al adversario y el que primero lo haga gana.
- La posición inicial de las fichas es todas las del mismo jugador a su lado del tablero en filas y desde ahí se empieza a avanzar, hay varios tipos de movimientos (básicos de avance o de ataque), es obligatorio comer cualquier ficha del adversario que esté en una situación aislada o se comen de manera sucesiva si están en buena colocación.

KBAIBA

- Material: una pelota
- Espacio de juego: exterior, se designa un espacio como meta
- Jugadores: cuatro o más, siempre un número par
- Descripción: Los jugadores se distribuyen por parejas. Dentro de cada pareja, uno hará de jinete y el otro de caballo. Los jinetes, montados en sus caballos, se pasan una pelota, a veces libremente, a veces en un orden determinado. Cuando la pelota cae al suelo, los jinetes saltan de sus caballos y corren hasta el espacio designado como meta.
- Los que hacían de caballos cogen la pelota y les persiguen tratando de golpear con ella a alguno antes de que todos alcancen la meta. Para ello pueden correr con la pelota o pasársela de unos a otros.
- Si consiguen golpear con la pelota a alguno de los jinetes antes de que llegue a la meta, ambos grupos intercambian sus papeles. En caso contrario, el juego se reinicia de la misma manera.

MUSEO DEL JUEGO

TENGHACH

- Material: ninguno
- Espacio de juego: exterior. Se traza una circunferencia de unos 7 m de diámetro
- Jugadores: entre cinco y diez
- Descripción: un jugador se coloca en cuclillas en el centro del círculo. Otro jugador se sitúa en el interior del círculo y hace las funciones de guardián. El resto de los participantes se situará en el exterior del círculo.
- Todos los jugadores tratan de penetrar en el interior del círculo para golpear al que está en cuclillas, el cual no puede moverse. La única persona que puede proteger al que está dentro es el guardián.
- Si el guardián golpea con el pie a cualquier jugador situado dentro del círculo se produce rotación de papeles: el guardián sale fuera del círculo, el jugador golpeado pasa a ocupar el puesto del que estaba de cuclillas y éste se convierte en guardián. Y el juego vuelve a comenzar.

KUT

- Material: sirve cualquier cosa que pueda ser lanzada a una cierta distancia: un palo, el tapón de una botella, una pelota, etc.
- Espacio de juego: amplio, con muchos sitios donde poder esconderse.
- Jugadores: entre seis y doce
- Descripción: los jugadores se reparten en dos equipos. Para iniciar el juego una persona cualquiera se coloca de espaldas al resto y lanza el objeto. El jugador que se hace con él se esconde con el objeto

MUSEO DEL JUEGO

mientras los demás cierran los ojos y esperan.

- Cuando se ha escondido grita. "kut" y todos salen en su busca. La persona que lo encuentra le pide el objeto y su equipo decide qué jugador de su grupo se esconde con el objeto la siguiente vez.
- Observaciones: Este juego tiene dos elementos dignos de mención: por un lado, que sólo se esconde una persona, y por otro que el premio de haber encontrado a la persona escondida no recae en la persona que lo encontró, sino en su equipo, que es el que decide quién se esconde la siguiente vez.

DMERAT, DEMERAW O DEMRAW

Es un juego parecido al "tres en raya", el tablero es la arena y consta de 25 agujeros o posiciones, de los cuales las centrales son empleadas en algunas religiones y en otras no.

El objetivo es colocar tres fichas seguidas y el adversario debe impedirlo.

UN DYAR, ENMEDIAR, UNDIYAR O UN ED-DYAR

- Es un juego propio de las mujeres aunque en ocasiones también participan hombres.
- El soporte es la arena o tableros aislados o unidos, uno por cada jugador, contiene una serie de agujeros (el mismo número para cada participante) pero siempre debe ser un número par.
- El objetivo es acabar con la totalidad de las fichas del contrario, las de sus "casas" y las que mantiene en "reserva" por ganadas.
- Dependiendo del número de casa la partida durara una hora o más.
- Esta es la disposición de las casillas que se dibujan en la arena, también hay tablero de madera.

MUSEO DEL JUEGO

MDAIFINA

- El tablero es de arena con siete casillas en línea, o bien haciendo una parte del tablero en tu territorio y la otra del oponente.
- Los jugadores pueden ser dos o por grupos, pero son u hombres o mujeres, y no se suelen mezclar.
- Para este juego se precisa una gran capacidad de observación y habilidad de las manos para el engaño.
- El juego consiste en que uno de los jugadores con una piedrecita entre los dedos de la mano derecha (que enseña previamente a todos), la pasa con rapidez a donde quiera por los sucesivos agujeros o casillas, simulando que la entierra, una vez oculta la piedrecita el oponente debe decir al final del recorrido donde cree que se enterró, si acierta el enterrador es sustituido, sino se comienza de nuevo.

SIGH O ESSIKH

- Es un juego de cálculo mental y es practicado por hombres y mujeres.
- Al igual que los anteriores este juego se practica todo el año pero con más asiduidad durante el periodo Ramadán y el invernal.
- Es un juego ruidoso por las discusiones y protestas a la hora de aclarar posiciones dudosas.
- Como mínimo se compone de dos participantes aunque también se hacen grupos pero deben decidir de antemano quién es el representante.
- El tablero es la arena y se hacen agujeros, el número de éstos es variable teniendo en cuenta que es mejor más cuanto más

MUSEO DEL JUEGO

participantes haya.

- El juego cuenta con lanzadores y piezas (son alargadas y de madera de forma de ocho, abombadas y pintadas por un lado y aplanadas y limpias por el otro), y sus diferentes posiciones al caer nos marcará el número de espacios a recorrer por nuestras fichas.
- La manera habitual de lanzarlas es: el jugador toma con la mano derecha la pieza por la mitad, y tras golpearla verticalmente contra el tablero y levantar el brazo hacia arriba, las deja caer mientras efectúa el descenso de dicho brazo.
- Antes de comenzar es habitual que los participantes acuerden algunas normas, reglas particulares del juego, para saber cómo se cuentan.

JRAIBAGA, HARIBKHA O XREYBGE

- Es un juego específico para hombres y en una simplificación del Dzamet.
- Es un jugador contra otro con un tablero de arena y 25 casillas (la central está libre), son 12 fichas para cada uno "el-baar y el-udane" son las fichas que hay.
- La diferencia estriba, a parte del número de fichas, en que se puede mover en todas las direcciones, delante, atrás, derecha, izquierda y las diagonales, lo que le da mayor rapidez al juego.

KRUR

- Emparentado con el um diyar (ya explicado antes), aunque el número de fichas para cada casa es siempre de cuatro, y habitualmente el número de casa también es de cuatro.

MUSEO DEL JUEGO

- Es un juego practicado normalmente por niños, y es un juego muy rápido.
- El que inicia la partida toma todas las fichas de una de sus casas, y comienza a repartir fichas desde ese sitio en sentido contrario a las agujas del reloj, de la última que ha repartido toma todas las fichas y vuelve a hacer lo mismo y así hasta que llegue a un reparto donde la última casa esté vacía y sea rellenada por la última ficha del mismo, y es en ese momento donde empieza a jugar el adversario.
- Se ha de tener en cuenta que todas las casillas del adversario que al final del reparto tiene cuatro fichas quedan anuladas para él y entonces se saltan y se meten las fichas en un recipiente que cada jugador posee.
- Las trampas más habituales es la de saltarse casa al repartir o dejar más de una ficha en cada casa.
- Gana el que acabe con la totalidad de las fichas del rival.

NEREB JATUALLA MAJAT

- Es un juego para desarrollar la memoria espacial.
- El nombre del juego se traduce como; ¿El conejo, ha venido o no?
- El tablero es la arena en la cual se colocan veinticuatro piedrecitas en círculo, y simbolizan a tales animales.
- También se dibujan líneas en vertical y horizontal, es decir perpendiculares (tres de cada) y son barreras que hay q superar, cada línea es un obstáculo (el mar, la montaña y la duna).

El juego es:

MUSEO DEL JUEGO

- Un jugador "A" se coloca de espaldas o con los ojos vendados,
- Y el otro jugador "B" le dice ¿El conejo, ha venido o no? (pero en su idioma), entonces "A"dice q recoja a uno de sus hijos y "B" retira la piedra número uno.
- Ahora "A" vuelve a pregunta y "B" responde lo mismo para la piedra dos y entonces se retira esta piedra también.
- Ahora "A" comienza de nuevo por la piedra uno, luego por la dos hasta llegar a la tres, y así sucesivamente pero ahora una vez retirada la piedra tres se llega a la línea del mar y ahora al preguntar "A" por las piedras uno, dos y tres se debe dar la indicación de "pasa el mar", y así sucesivamente.
- El ganador es aquel que llega al final y ha recogido todos los conejos.

EL VAJIDA

- Al igual que el anterior requiere mucha memoria debido a su rapidez y a su esquema repetitivo.
- Puede ser jugado por dos participantes o por dos grupos, siendo el vencedor quien elimine un número determinado de veces al rival.
- El tablero es en la arena y se hace un agujero (número uno) que es un saco vacío, seguido de ocho piedrecitas en línea.
- Por sorteo se nombra al director del juego y al practicante.
- "A" jefe y "B" jugador, que está con los ojos vendados o de espaldas al tablero.
- "A" coloca el dedo sobre el saco y pregunta a "B" ¿qué hay aquí?,"B" dice un saco y "A" señala la primera piedra y le pregunta lo mismo, "B" responde una piedra y "A" la retira,"A" empieza las preguntas

MUSEO DEL JUEGO

desde el principio y "B" debe acordarse de cuales han sido ya retiradas o no.

- Gana el que lo consiga primero.

UN AHMEIDICH, JMAISA O JAMSA

- El primer participante extiende cinco piedras pequeñas sobre el terreno, toma una de ellas y la lanza hacia arriba y mientras ésta cae coge otra y la lanza también, recoge la que cae y otra y las lanza antes de que caiga la otra y así hasta que tenga las cinco en su mano.

- El jugador al que le caiga alguna piedra pierde, la altura de lanzarlas esta medida.

- Aquel que consiga recoger todas sin tropiezos y siguiendo el camino indicado gana. Si hay más de uno que lo consigue se sigue jugando hasta que sólo quede

LEKAAB,ZERG LEKAAB, SIHA O ZERG D'GHOUGHA

- Es un juego practicado por niños y niñas y son las conocidas "Tabas".

TALBAT

- Es jugado generalmente por dos equipos de tres niños o jóvenes cada uno.

- El material consiste en tres piedras redondeadas de tamaño mediano para cada componente y habrá que lanzarlas a una distancia de tres o cuatro metros, así como un conjunto de una nueva o diez piedras y una por equipo de mayor tamaño que las anteriores para establecer con las primeras la línea común de objetivos que se deben alcanzar.

- La línea debe formar fila india y hay que colocar en el centro y a la

MUSEO DEL JUEGO

cabeza de la línea la piedra de mayor tamaño.

El juego se inicia a la vez por los dos equipos pero bajo unas condiciones:

- Los jugadores de cada equipo lanzan uno detrás de otro sus tres piedras, nunca a la vez.
- El primer objetivo s la piedra de mayor tamaño del equipo rival, y después el resto.

1. Después se irá tirando en contra de todas las demás hasta que se hayan quitado todas las piedras, quien lo consiga primero gana.

DAGNACH

- Es un juego infantil de lanzamiento de piedras o bolas.
- Cada jugador cuenta con una de ellas por partida y varias para el desarrollo del juego.
- El que comienza lanza su piedra a una distancia de tres o cuatro metros, el siguiente jugador tratará de golpear esa piedra en el suelo lanzando la suya desde la posición inicial, y si lo consigue la bola del contrario pasa a su propiedad o bien se anota un punto de victoria y tras ello el juego comienza de nuevo.
- Pero sino la da, el segundo jugador que lanzo vuelve a coger su bola desde donde ésta y la lanza más o menos la misma distancia y el primer jugador intentará darla, y así sucesivamente.

GUG-GAICH

- Es similar al juego de "chinos", consiste en adivinar por parte de cada jugador la cantidad de palitos que presenta el contrario, o sólo adivinar si es número par o impar.
- Cada jugador tiene un número de palitos.

MUSEO DEL JUEGO

UN EKUMAYE

- Es similar a la "gallinita ciega", sólo puede ser practicado por hombres.

EL MENDIL

- Jugado por niños y niñas por separado.
- Es igual que "la zapatilla por detrás".

SAIDA

- Juego de persecución, similar a "la peste".
- Jugado por niños y niñas por separado.

TAGUEH

Juego en el cual hay dos equipos que se disputan una bola que deben desplazar con la ayuda de bastones curvados, fuera de sus campos respectivos y sobre el del contrario.

LEKHBEL

- Es un juego similar al de "saltar la comba" o "relojito".
- Tiene cantidad de variantes, desde saltar individualmente cada uno con su cuerda, saltar por parejas…hasta uno se pone en medio con la cuerda extendida y los demás se colocan en círculo alrededor del que tiene la cuerda, el del medio da vueltas con la cuerda estirada y los compañeros deben saltar la cuerda cuando pase por debajo de ellos para no darla. Quien de la cuerda se pone en medio.

AMUD-DUJAN

- Es similar al juego de "burro", pero sin decir burro, media manga, manga entera.

MUSEO DEL JUEGO

- Sólo saltan directamente, si del equipo saltador se caen pierden y si el equipo que hace de soporte no aguanta y se caen pierden.

4.Conclusiones

Nos ha gustado mucho conocer e interesarnos más a fondo acerca de la situación del pueblo saharaui, de los porqués que han provocado que sigan esperando en sus campamentos, de por qué muchas familias solidarias invitan a estos niños a pasar los veranos en nuestro país, y de por qué estamos en deuda con ellos. Una deuda política, pero que debe traspasar fronteras y leyes, y ayudar a nuestros vecinos a los que tanto debemos. Afortunadamente la situación de este pueblo de 30 años a esta parte ha mejorado considerablemente, y no sólo en recursos materiales (que no siguen siendo muchos), sino en la calidad de la enseñanza y la cultura que ellos transmiten y que reciben a su vez de los apoyos internacionales que no les olvidan, de los médicos españoles que les visitan, de los servicios de salud y del voluntariado que les ayuda a soportar las difíciles condiciones de las que ellos han hecho su forma de vida.

Igualmente nos ha sorprendido conocer los juegos que claramente son fiel reflejo de las carencias, y por qué no, de la imaginación que desarrollan para aprovechar algo que les sobra, lo único que les sobra, lo único que tienen; la arena.

MUSEO DEL JUEGO

5. Referencias bibliográficas

5.1. Índice bibliográfico

-Pinto Cebrian, F., *Juegos saharauis para jugar en la arena,* juegos y juguetes tradicionales del sáhara, 1999 Madrid, edición Miraguano ediciones.

-Agudo Brigidano, D, et al, *Juegos de todas las culturas,* 2002 Barcelona, ediciones Inde

-Barbarash, L., Multicultural Games, 1997, USA, Human Kinetics

-Velázquez Callado, C., 365 Juegos de todo el mundo, 2006, Barcelona, Océano Ambar

http://www.arrakis.es/~saharagr/hist.htm

http://www.afrol.com/es/articulos/27798

5.2. Índice de ilustraciones

Todas las ilustraciones pertenecen al Campamento de refugiados saharaui, Argelia [2005].

MUSEO DEL JUEGO

MUSEO DEL JUEGO

MUSEO DEL JUEGO

6. Anexo

Sáhara Occidental pide apoyo de UNESCO para preservar su patrimonio

Afrol News, 24 de Enero - La ministra saharaui de Cultura, Jadiya Hamdi, ha pedido al Director General de la UNESCO, Koichiro Matsuura, que trabaje por desarrollar el sistema educativo en los campamentos de refugiados saharauis y las zonas liberadas así como por que se conozca mejor y se conserve del patrimonio cultural e histórico saharaui.

En una carta recientemente dirigida a Matsuura, Jadiya Hamdi ha lamentado el

hecho de que una organización mundial como la UNESCO "se ha preocupado poco de la situación de la Cultura y de la Educación en los campamentos de refugiados" cuando el objetivo que se ha fijado dicha organización es el de "construir la paz en el espíritu de los hombres a través de la educación, la ciencia, la cultura y la comunicación".

De igual forma ha señalado los principios fundamentales de la UNESCO que garantizan el derecho de los pueblos a la cultura, al saber y a la educación, así como el deber de esta misma organización de desarrollar, promover y preservar el Patrimonio Cultural y Artístico de todos los países.

"La recogida y la publicación de todas las expresiones culturales orales amenazadas de desaparecer" y "la contribución de la UNESCO a organizar coloquios, encuentros científicos y otros actos que se desarrollan en los campamentos de refugiados" han sido también puestos de relieve por la ministra saharagui.

La Misión Internacional de Naciones Unidas para la Organización de un Referéndum en el Sáhara Occidental (Minurso) ha reconocido que algunos de sus miembros están implicados en actos de vandalismo en algunos yacimientos de interés arqueológico en el Sáhara Occidental.

MUSEO DEL JUEGO