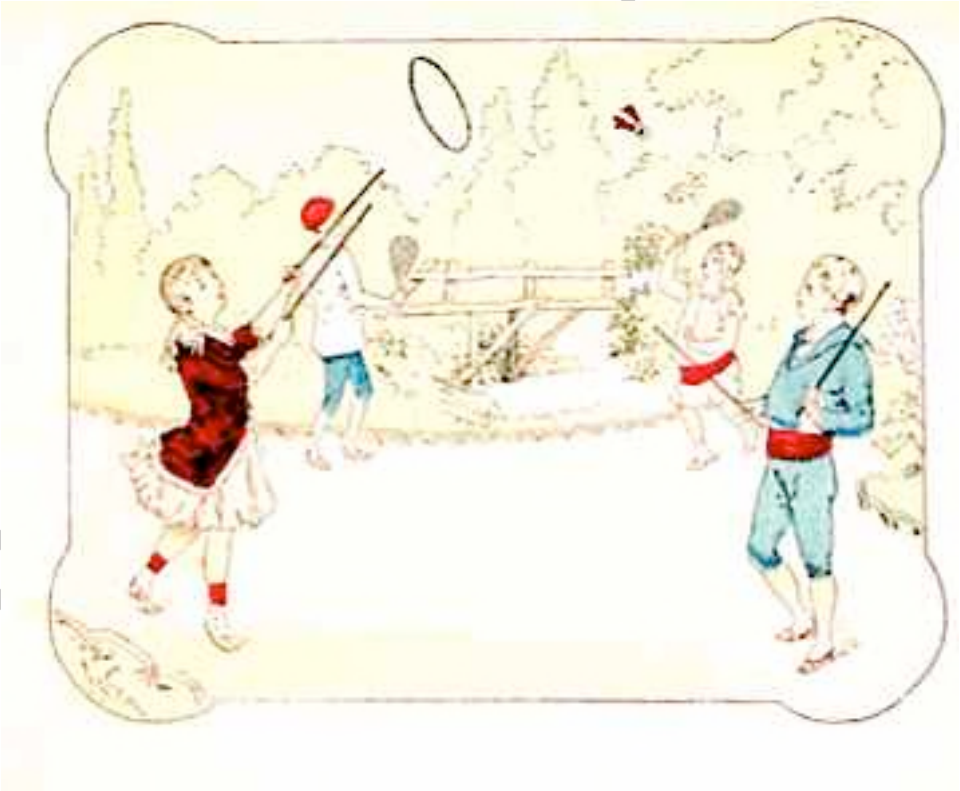
PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: LOS JUEGOS DE LA INFANCIA, álbum ilustrado con grabados en color. 1897 (Garnier Hermanos, Libreros-Editores (ANÓNIMO)



MUSEO DEL JUEGO

MUSEO DEL JUEGO Alejandro Vega, Héctor Ortega, Alberto Rodrigo, Jorge González. TAFAD. Centro Educativo New Efeso School

Índice

1. Introducción
2. Contexto histórico y político
3. Resumen de los juegos
. Pelota, globo, cometa, paracaídas
. Juego de barra
. Bolichos, bolos, mascarón, bilboquet
. Escondite
. Caballitos
. Caballos y postillones
. La cuatro esquinas
. La gallinita ciega
. Cuerda, trompo
. El hurón
. Gimnástica
. Jardinería
. La palmada
. La rayuela
. Croquet
. Merienda
. La muñecas
. El corro
. Los soldaditos
. El volante, el gracioso
4. Bibliografía
5. Índice de ilustraciones

MUSEO DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo resumiremos y analizaremos el contenido del libro Los Juegos de la Infancia 1897, cuyo autor es anónimo, intentando no perder el estilo narrativo tan característico de la época. Este trabajo lo hemos realizado 4 personas equitativamente.

2. CONTEXTO HISTÓRICO

El modernismo:

Bajo el término genérico de Modernismo se designan las corrientes artísticas que, en el último decenio del siglo XIX y el primero del XX, se proponen interpretar, afirmar y secundar el esfuerzo progresivo, económico y tecnológico de la civilización industrial. Son rasgos comunes de la tendencia modernista:

- La no referencia a modelos antiguos, ni por lo que se refiere a la temática ni por lo que se refiere al estilo,
- La búsqueda de una funcionalidad decorativa,
- La aspiración a un estilo o lenguaje internacional, por lo menos europeo,
- El deseo de interpretar la espiritualidad que se decía, con un poco de ingenuidad y un poco de hipocresía, que había inspirado y redimido el industrialismo.

Expresión típica del espíritu modernista es la moda o "estilo" que toma el nombre de Art Nouveau. Desde el punto de vista sociológico, el Art Nouveau es un fenómeno nuevo, imponente, complejo. Se

MUSEO DEL JUEGO

produce en todos los países europeos y americanos que habían alcanzado un cierto grado de desarrollo industrial, en todos los cuales, como consecuencia de la industrialización, se establece, un régimen cultural y de costumbres casi uniforme, a pesar de que subsisten ligeras variantes locales. Es un fenómeno típicamente urbano que nace en las capitales y se difunde por las provincias. Atañe a los más diversos aspectos: el urbanismo de barrios enteros, la decoración urbana y doméstica, el arte figurativo y decorativo, el mobiliario, los vestidos, el espectáculo...

Es el gusto de la burguesía moderna, libre de prejuicios y entusiasta del progreso industrial, la cual lo considera como un privilegio intelectual suyo que comporta ciertas responsabilidades sociales. Dado que la industria acelera el ritmo de la producción, conviene acelerar también los del consumo y el cambio. La moda es el factor psicológico que provoca el interés por un nuevo tipo de producto y dictamina la caducidad del viejo. Así, el Art Nouveau, como estilo "moderno", corresponde a aquello que, en la historia del desarrollo industrial, se denomina *fetichismo de la mercancía*

Características y formas estéticas.

El Art Nouveau tiene ciertos rasgos constantes:

- La temática naturalista (flores y animales);
- La utilización de motivos icónicos y estilísticos;
- Por lo que se refiere al color, por las tintas frías, transparentes, asonantes, en zonas planas;

MUSEO DEL JUEGO

- El alejamiento de la proporción y del equilibrio simétrico y la búsqueda de ritmos "musicales" con marcadas evoluciones en la altura y la anchura y con soluciones onduladas y sinuosas;
- El evidente y constante propósito de comunicar por empatía un sentido de agilidad, elasticidad, ligereza, juventud y optimismo.

El Art Nouveau es un estilo ornamental que consiste en añadir un componente hedonista a un objeto útil. La funcionalidad (lo útil) se identifica con la ornamentación (lo bello) porque la sociedad tiende a reconocerse en sus propios instrumentos; es precisamente este narcisismo lo que revela el límite esteticista de su ética programática. El ambiente visual creado por el Art Nouveau ofrece a la sociedad una imagen de sí misma idealizada y optimista.

Aunque el Art Nouveau teóricamente se deja analizar, desde el punto de vista ético y político, como un intento de integración del arte en la vida social, prácticamente, y desde el punto de vista cultural, se reduce a un verdadero epifenómeno burgués y reaccionario, aunque en sus orígenes utilizara el pensamiento socialista y la utopía de los sansimonianos. Si tuviéramos que caracterizar al arte modernista hablaríamos de: Por lo que se refiere a los colores prefiere las tintas frías, transparentes, en zonas planas; colores típicos son el amarillo, el blanco, la mezcla de amarillo y violeta y el uso combinado de azul y gris.

Contexto político:

Sistema político de la Restauración (1875-1885): Con el retorno de la

MUSEO DEL JUEGO

monarquía borbónica en 1874 con Alfonso XII se estableció un régimen que aspiraba a lograr un equilibrio y una conciliación entre las fuerzas políticas. Sistema canovista: Cánovas principal artífice d Restauración. Hábil política propagandística para instaurar en el trono a Alfonso XII. Quiere poner fin al exclusivismo político y hacer al rey arbitro sin que éste proteja a ningún partido y evitando pronunciamientos de oposición para llegar al poder. Pronunciamiento de Martínez-Campos que para evitar conflictos con el ejército hace al rey jefe militar. Cánovas es presidente del gobierno y establece una política de asimilación. Éxito posible por el deseo de paz de sociedad. Entre 1875 y 1881 Cánovas se dedicó a lograr la paz civil y social necesarias sobre las que se sustentaría el nuevo sistema político. Además, limitó los derechos individuales, como la libertad de cátedra, de asociación, de expresión y de prensa, restableciendo la censura gubernamental.

Constitución 1876: Similar a la de 1845 pero más flexible y ambigua. La soberanía era compartida entre el rey y las Cortes. Comisión de notables la redactan supervisados por Cánovas. Las elecciones a cortes constituyentes fueron por sufragio universal el cual está vigente tras el sexenio. Buscan que tengan cabida las tendencias más importantes para que cada partido no quiera imponer su constitución. Herencia de la constitución del 69: declaración de derechos, libertad religiosa. Herencia de la constitución del 45: soberanía nacional en rey y Cortes, rey figura inviolable, rey con amplio poder legislativo (nombra senadores, propone leyes, convoca y disuelve cortes). Cortes formadas x Congreso y Senado.

MUSEO DEL JUEGO

Conclusiones: régimen teórico irreprochable, rey pieza clave pues nombra el gobierno pero según la opinión pública), funcionamiento del sistema muy alejado de la teoría. Se da un sistema bipartidista (conservador = Cánovas y liberal = Sagasta). Ambos fomentaron el caciquismo (manipulación de las elecciones para que venciera el partido al que le tocaba gobernar). El turno de partidos es pacífico ya que se van sucediendo en el poder. No dejan posibilidad a otros partidos. Las diferencias eran escasas: liberales (+ tolerantes con movimientos obreros) y conservadores (favorecían intereses de clases dominantes).

3. RESUMEN DEL LIBRO

El libro aborda una serie de juegos y actividades practicados ya en el siglo XIX. Estos juegos son patrimonio histórico del deporte recreativo español y por ello creemos que es un buen trabajo para observar la realidad de aquellos años. Hemos intentado resumir los juegos de la manera más fidedigna posible para así no eliminar su esencia.

MUSEO DEL JUEGO

PELOTA, GLOBO, COMETA, PARACAÍDAS

Aparecen unos niños hablando sobre las sensaciones que tienen cada uno con estos diferentes artilugios y defienden el suyo por diversos motivos. Hablan de Franklin y su relación con las cometas. Discuten sobre quién es el que posee el mejor juguete.

JUEGO DE BARRA

Es un juego divertido y saludable, ya que obliga a sus participantes a realizar gimnasia continua. Para poder jugar a este juego, se debe escoger un terreno amplio y liso, para poderse desplazar fácilmente.
Los jugadores se dividen en dos grupos, del mismo número de participantes, y se sitúan uno en cada extremo del campo.

Cada grupo deberá realizar una raya en el suelo que delimite su campo. Se sortea el equipo que va a comenzar atacando. Alineados cada uno en su campo sale un jugador del equipo atacante, se acerca al otro grupo y dice: pido barra contra… y nombra al jugador provocado, éste deberá extender la mano derecha y el atacante deberá dar tres palmadas en ella y echar a correr cuando de la última, el jugador atacado tiene que correr detrás de él y si lo alcanza antes de que llegue a su campo queda prisionero. Cuando el jugador que corre esté próximo al campo contrario, sale corriendo un compañero del jugador perseguido, para seguir al otro y hacerlo prisionero, y así sucesivamente hasta que algún grupo tenga tantos prisioneros que no pueda continuar el juego. Para rescatar a los prisioneros los jugadores se cogerán de la mano formando una cadena, si uno de sus compañeros logra tocar al primero de la cadena sin ser alcanzado todos quedan libres. Cuando el juego termina nada impide que los dos equipos lo celebren juntos.

MUSEO DEL JUEGO

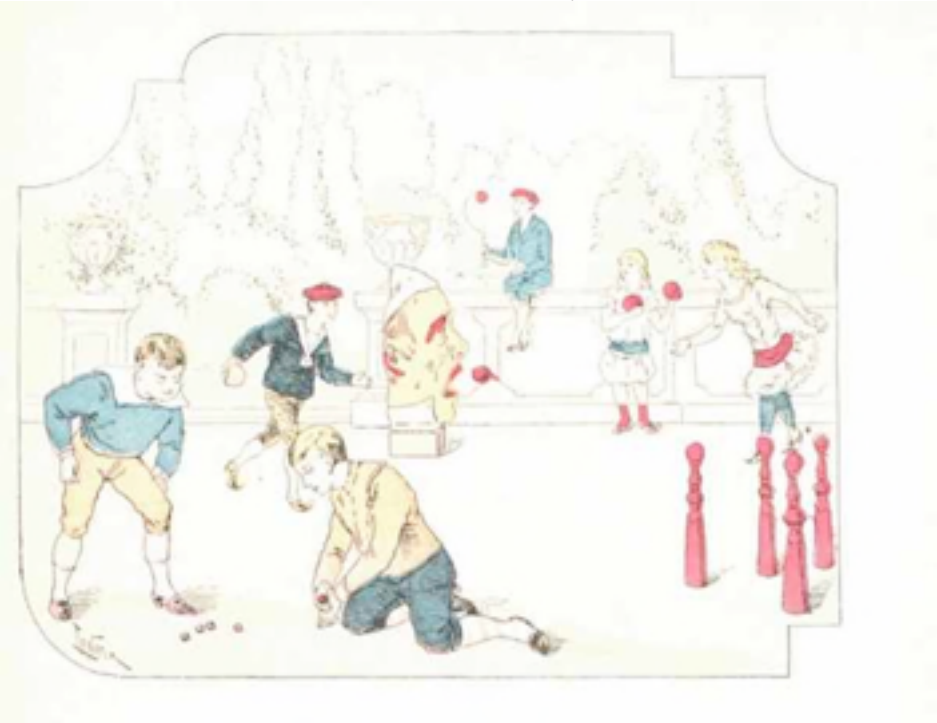
BOLICHOS, BOLOS, MASCARÓN, BILBOQUET

Hay gran ambiente en el jardín. Andrés y Ernesto compiten a las canicas y parece que será Ernesto el que gané.

Cerca de ellos se encuentra Luciano jugando a los bolos solo. Si éste juega a los bolos, Félix se encuentra embebido jugando al bilboquet también solo. Tan embebido como lo estuvieron los señores de la corte durante el reinado de Enrique II.

Marta y María se entretienen tirándole bolas al mascaron, que con la boca abierta espera que le tiren bolas.

JUEGO



ESCONDITE

Este juego trata sobre esconderse sin que el que la "liga" te encuentre, "Se puede organizar en casi cualquier espacio y es fácil de realizar, los niños se esmeran menos en esconderse ya que son más hábiles físicamente y las niñas al revés".

En este caso están Marta y María escondidas, y Luciana es la encargada de encontrarlas. Una se ha escondido en la alcoba y otra tras los muebles… tras gritar ¡ya estamos! ¿a quién encontrará primero?

JUEGO DE CABALLITOS

Hace trescientos años era una de las maneras de divertirse entre los hombres cortesanos, que jugaban a este juego como si se tratara de carruseles o torneos, los carruseles eran una especie de juegos militares que se realizaban a caballo, se hacían carreras de varias clases, los torneos tenían alguna vez combates peligrosos.

Tenía que ser más divertido para los espectadores que para los jugadores, consistía en, por parejas, uno cabalgando sobre otro montado en su lomo, se hacían diferentes pruebas, como carreras o tirar al jugador que estaba encima. Este juego puede resultar de los ejercicios de gimnasia más divertidos.

CABALLOS Y POSTILLONES

A los niños pequeños les gustan mucho los animales, y en especial el caballo. Un hombre montado en el caballo les recuerda a un héroe, y como quieren ser soldados deben aprender a montar. Pero hasta que no tengan la edad se deberán contentar con caballos de palos o madera puestos sobre un arco. Les ilusiona galopar aunque sea en un caballo de madera, pese a ser mecánico y sin patas les llena de alegría.

También es cierto que a algunos niños como Luis (a la izquierda del grabado), no les gustan estas monturas y prefieren el que pueden montar si el caballo anda y trota al gusto del jinete. Hay quienes cabalgan a sus mismos pies, agrupándose para alternar las funciones entre postillón y caballo. Luciano, Félix y Andrés son partidarios del juego en el que no tienen los postillones más ventaja que guiar, ya que van pisando el suelo como sus caballos. "No hablaré de los caballos de madera que hay en las fiestas públicas (los más agradables). Producen una ilusión más completa que los caballos de báscula o mecánicos. No hay que hacer nada más que dejarse llevar gozando del organillo o la murga mientras transcurre el viaje".

MUSEO DEL JUEGO

LAS 4 ESQUINAS

Una vez visto el dibujo se entiende cual es el juego de las 4 esquinas, este juego lo conocen casi todos los niños del mundo. Cuatro niños se colocan en los ángulos o esquinas de un cuadrado y cada uno se apoya sobre un objeto que suele ser un árbol o un rincón.

El quinto niño se coloca en medio del cuadrado, esperando que alguno de los 4 le quiera ceder su sitio, pero los otros no quieren ceder su sitio sino disputarlo.

Por ejemplo, Pedro intentará cambiar su sitio con Lucia, y León con Ernestina. Estos cambios se deben realizar rápidamente, tanto que la jugadora que está en medio (Berta) no pueda a no ser que sea lista y hábil para apoderarse de cualquiera de las esquinas que quedan libres o desocupadas durante un instante.

A veces el niño/a que está en medio tarda mucho en apoderarse de una esquina y se alarga su penitencia. Pero al final siempre se acaba descuidando alguno de los otros y se cuela en su esquina. Entonces le toca penitencia al descuidado, que se queda esperando hasta conseguir un sitio.

Es un juego que divierte mucho a los niños, pero ellos ignoran que ese juego es una fiel imagen de lo que pasa en la vida. Para conseguir una posición deseada o un puesto que se envidia, hay que estar como Berta acechando o esperando la ocasión. También pasa

MUSEO DEL JUEGO

igual que al querer cambiar de puesto se pierde el que se tenía, y si quiere volver al que tenía antes por haber llegado tarde al que se pretendía, puede ser que éste ya se encuentre ocupado.

LA GALLINA CIEGA

El que la liga lleva los ojos tapados, los otros jugadores estarán dando vueltas alrededor suyo provocándole a través de sonidos y toques, si al coger a uno no adivina quién es sin quitarse la venda el ‘’pillado’’ dará tres palmadas y le soltará. También se le avisará si se sale de los límites establecidos o si va a chocar contra algo, en el momento que pille a alguien éste pasará a ocupar su lugar.
Este juego se dice que deriva de la historia de un guerrero francés que era muy bueno y terminó perdiendo la vista en una batalla, aún así siguió combatiendo y triunfando.

CUERDA, TROMPO

A las niñas les gusta mucho saltar a la comba pero desgraciadamente no son todas igual de ágiles, afortunadamente gracias a la perseverancia muchas llegan a conseguir logros que al principio ni imaginaban, quedándose sorprendidas y contentas.

A las semanas se reían de todo tipo de dificultades con la cuerda, eso es lo que les sucede a Julieta y Lucía.

A Gastón y a Julián no les sucede lo mismo ellos son mas de peonza, tienen dos tipos de trompo o peonza el antiguo y el moderno, Gastón prefiere el trompo moderno.

EL HURÓN

Para jugar al hurón se coloca el que la liga designado por la suerte en el centro de un circulo formado por mas jugadores, en este caso el ‘’hurón’’ será una naranja o cualquier otro objeto que se tendrán que ir pasando rápidamente de uno a otro, de este modo el que liga no sabe en qué mano está entonces si lo acierta el que tenía el hurón pasa a ocupar su lugar, para animar el juego es costumbre cantar en coro alguna canción tradicional. Hay que recordar niños que el hurón es un animal carnívoro depredador de los conejos en especial y que debido a su rapidez se le ha puesto éste nombre al juego.

MUSEO DEL JUEGO

GIMNÁSTICA

Los ejercicios gimnásticos son sanos y saludables, tanto que hasta en la época del libro ya se conocían los beneficios de la actividad física y se promovían en escuelas y en el ejército. El libro habla de unos jóvenes que en verano montan un pequeño gimnasio para seguir la actividad física aun estando de vacaciones, uno se cuelga de un trapecio, otro sube una cuerda solo con las manos, el tercero se entretiene cultivando su cuerpo con unas pesas, hasta tienen un perro "equilibrista" sobre un balón más grande que él.

JARDINERÍA

Los niños no siempre prefieren juegos ruidosos, a veces prefieren distraerse con diversiones placidas, juegos lúdicos o tranquilos, como por ejemplo la jardinería. Aunque no hagan cosas muy útiles en el jardín se divierten y aprenden cosas, pero hay otros que si demuestran cierta habilidad. Simplemente por ver al jardinero de vez en cuando podando o cavando agujeros aprenden pequeñas cosas. A las niñas les suele gustar mas regar las plantas y flores del jardín. Ha habido a lo largo de la historia personas de importancia que eran conocidos por tener los mejores jardineros, como Lineo o el gran conde general de Luis XIV.

LA PALMADA

Unos niños habían quedado para practicar sus juegos favoritos, pero como está lloviendo no podrían salir al patio y deberán quedarse en el salón. De repente uno de ellos propone jugar a la palmada. Este juego consiste en que uno de los participantes debe ponerse de rodillas, con la cabeza agachada, apoyada en los muslos y los ojos cerrados. Entonces alguno de los tres restantes da una palmada, si adivina el nombre del que dio la palmada la liga el que ha sido descubierto.

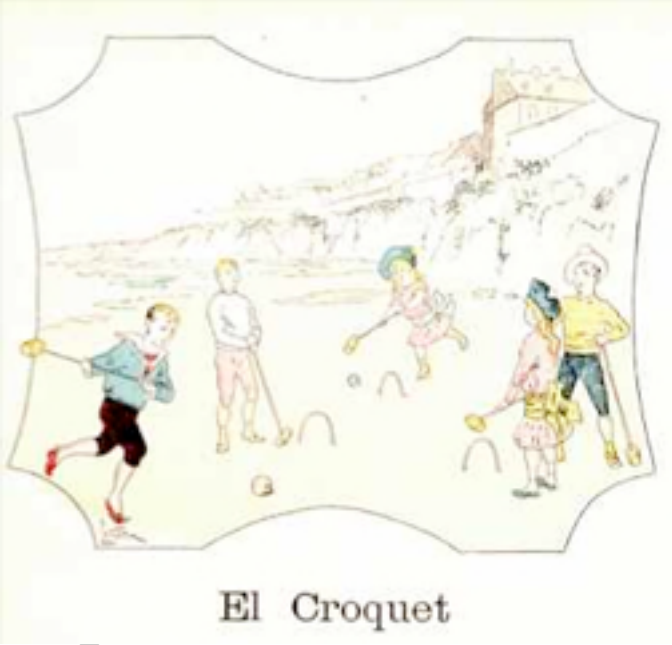
RAYUELA

No era de los juegos más agradables para los chicos de la época. Se juega en un terreno liso, se empieza por trazar en el suelo un cuadrado grande, que se divide en seis partes con líneas transversales, quedando seis cuadrados, cuatro primeros con los números 1, 2, 3 y 4 y al quinto se le llama infierno y al sexto descanso, después del descanso se dibuja un cuadrado que a su vez se divide en triángulos con líneas diagonales. A continuación se forma un rectángulo y se divide en dos partes iguales y termina con un semicírculo llamado paraíso. El juego consiste en lanzar una moneda en cada espacio sin tocar ninguna línea, empezando por el 1 y según el orden que indiquen los números, después ay que ir a buscar la moneda para sacarla con el pie, hay que llegar a la pata coja, sin tocar ninguna línea con los pies. Sólo se pueden poner los dos pies en el descanso y en el paraíso, la moneda ni el que salta podrán parar en el infierno, sino que habrá que sortearlo de un salto. El jugador que no cumple con las reglas pierde la partida y deja su lugar a otro compañero.

CROQUET

Un sitio ideal para practicar este juego es en la playa, aunque se puede practicar en cualquier otro sitio que reúna las condiciones. Para jugar, los jugadores se dividen en dos grupos y con número par de jugadores. Cada jugador tiene un palo de madera con dos cabezas y de una bola también de madera pintados del mismo color.

Para el juego completo se necesitan cuatro colores claros y cuatro oscuros, para empezar se ponen simétricamente en la tierra diez arcos de hierro que el jugador deberá sortear. Hay un punto de partida y otro de llegada marcados con pequeños piquetes, el jugador que llegue primero al piquete de llegada ganará. Al empezar la bola se coloca a medio metro del piquete de partida y la golpea intentándola pasar por el primer arco, una vez que pasa el primer arco tiene un segundo golpe, con el que tendrá que intentar pasarlo por el segundo arco y así sucesivamente, pero solo podrá tirar una vez para pasar cada arco.



MERIENDA

La merienda es una de las cosas más divertidas, se reúnen un grupo de chicos sanos y alegres, de no excesiva edad con ganas de divertirse y pasarlo bien, tratando de elegir un buen día para celebrar la merienda en un ambiente cálido y asequible.

LAS MUÑECAS

Isabel acaba de levantar su muñeca y la esta vistiendo para llevarla a paseo. Julianita ha puesto la suya de rodillas para que diga la oración. Las dos "madres" desempeñan su papel en serio, y les repiten a sus "hijas" las mismas instrucciones que acaban de recibir.
La muñeca es uno de los juguetes más antiguos y extendidos que se conocen. Antiguamente sólo se conocían las muñecas alemanas, feas y desgarbadas.

EL CORRO

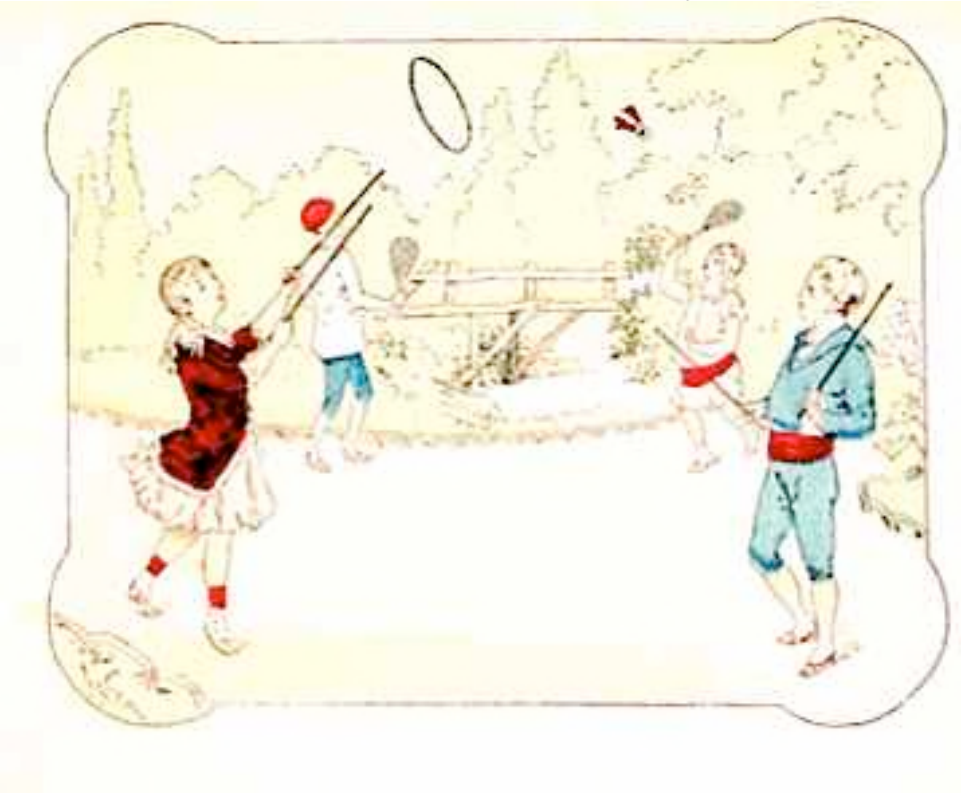
Todos los niños de la vecindad se han reunido para jugar al corro. Dándose todos la mano forman un círculo mientras todo el mundo canta, y no siempre desafina. ¿Pero qué se canta? Hay en cada país un repertorio más o menos abundante.

LOS SOLDADITOS

"El tambor bate marcha. El clarín suena. En todas las casas, al oír cornetas y tambores dicen: ¡Va a pasar un regimiento! Para verlo desfilar todo el mundo se asoma a las ventanas... Y todos se sonríen de satisfacción al ver que se trata de un batallón escolar, de un batallón infantil. ¡Qué bien marchan esos niños! El sargento primero, los sargentos segundo, los cabos, parecen hacer gala de un aplomo impresionante".

EL VOLANTE, EL GRACIOSO

Son dos juegos muy interesantes, el del volante es similar al clásico de la pelota pero con un artefacto con plumas de colores. Este juego lo practican desde niños y niñas hasta señoras o señores mayores. No hay nada tan agradable como ver los volantes flotando en el aire con plumas de colores como si fueran pajaritos, yendo de raqueta a raqueta, este juego puede hacerse largo si los participantes son diestros y habilidosos. También se le denomina el juego del gracioso porque es gracioso de ver dos aros cruzándose en el aire para ir hacia las raquetas de los jugadores.



BIBLIOGRAFÍA

Anónimo (1987). Los juegos de la infancia (1897). Garnier Hermanos, Libreros-Editores, París. Biblioteca Digital Hispánica. Colección de juegos.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Pelota, globo, cometa, paracaídas
Ilustración 2 Juego de barra
Ilustración 3 Boliches, Bolos, mascarón, bilboque
Ilustración 4 Escondite
Ilustración 5 Juegos de caballitos
Ilustración 6 Caballos y postillones
Ilustración 7 Las cuatro esquinas
Ilustración 8 La gallinita ciega
Ilustración 9 Cuerda, trompo
Ilustración 10 El hurón
Ilustración 11 Gimnástica
Ilustración 12 Jardinería
Ilustración 13 La palmada
Ilustración 14 La rayuela
Ilustración 15 croquet
Ilustración 16 La merienda
Ilustración 17 La muñecas
Ilustración 18 El corro
Ilustración 19 Loa soldaditos
Ilustración 20 EL volante, el gracioso

MUSEO DEL JUEGO