

**ESTUDIO SOBRE ALGUNOS JUEGOS DE PALOS
EN LA TRIBU DE LOS AÏT OUIRRA
(MARRUECOS)**

Alí Fertahi

Professeur Assistant. Université Cadi Ayyad. Faculté des Lettres
et des Sciences Humaines
Béni Mellal, MAROC.

Traducción: Didier Sarda.
Composición final: Alejandro Rodríguez Buenafuente.

Este artículo fue presentado por el profesor Alí Fertahi como comunicación en el I Congreso Internacional de Juego del Palo (24-28 de noviembre de 1998. 25 Aniversario del Colectivo Universitario de Palo Canario. Actos de 1998), celebrado en la Universidad de La Laguna. Sin embargo, no pudo ser admitido ni recogido en actas dado que su contenido no se ajustaba a las bases de la convocatoria, al no referirse a las esgrimas de bastón sino a otros juegos con palos.

A pesar de la señalada falta de concordancia con las bases generales, el trabajo nos ha parecido de gran calidad, y especialmente interesante en relación con las tradiciones lúdicas del Archipiélago Canario, al verse reflejados en él algunos juegos realizados por las tribus *Imazighn* del Medio Atlas que recuerdan vivamente a algunos habitualmente practicados en Canarias hasta hace pocas décadas. En concreto, el parecido del juego llamado *charra* con la *pina* practicada por los isleños nos ha parecido sumamente sugestivo. Hemos de remarcar, además, cómo aporta una contribución bibliográfica novedosa e importantísima para todos aquellos investigadores interesados por la etnografía del NO africano: la tesis, no publicada, del profesor Oubahammou Lahcen sobre juegos tradicionales de las tribus del Atlas marroquí.

En tales circunstancias, y considerando la conveniencia de poner este trabajo a disposición del público canario, establecimos con el profesor Fertahi el compromiso de hacerlo en cuanto fuera posible. Ocasión ésta que nos ha brindado el Grupo Folclórico del Centro Superior de Educación de la Universidad de La Laguna a través de su revista *TENIQUE*.

Colectivo Universitario de Palo Canario.

La observación etnológica de las tribus marroquíes del Medio Atlas muestra cómo algunos objetos sacados directamente de la naturaleza tienen un papel importante en el desarrollo de muchas tareas cotidianas de sus gentes, pero también evidencia que tal origen no implica un uso casual o irreflexivo. Así, los ganaderos nómadas utilizarán, por ejemplo, una piedra como herramienta simple para clavar en el suelo las estacas de madera, usadas para levantar las tiendas; pero esa piedra no puede ser cualquier piedra, sino que debe obedecer a ciertos criterios: en primer lugar, ha de ser manejable para poder golpear con ella; y además, debe de ser lisa y llana, para no dañar la parte superior de la estaca.

Muchos otros son los objetos rudimentarios que aparecen en las labores del campo, como la larga horquilla de madera (*thichouth*) utilizada para el transporte y para disposición de las ramas del azufaifo (*Zizyphus vulgaris*) alrededor de los frutales, a modo de cerca. También podemos recordar el característico palo utilizado en la faena de batir las espigas, de cebada, de trigo y, sobre todo, de mijo, que necesita de un bastón bastante pesado para responder a las exigencias de la tarea.

E incluso podemos referirnos a casos muy específicos de uso de útiles de este tipo, aparentemente toscos, para labores muy precisas, como la utilización por parte de las mujeres de las ramas del granado (*Punica granatum*), cuidadosamente cortadas a determinadas medidas, a modo de patrones para la confección de las típicas vestimentas de lana. Esta práctica se explica porque en estas tribus lo habitual es que las mujeres no sepan leer los números, con lo que no pueden utilizar el metro, tal y como lo hacen los hombres a la hora de tomar medidas.

Constatamos, por tanto, que este tipo de apero rudimentario mantiene un papel funcional importante dentro de estas tribus. Pero además, estos útiles sencillos, por ejemplo el simple palo, tienen también una función lúdica, dado que se usan en ocasiones como medio de distracción, de placer y de ocio; como juegos. Nos centraremos en estas reflexiones en tres tipos de juegos en que el palo aparece como parte necesaria de su desa-

rollo: *charra*, “*soukf zzou*” y algunos juegos con la vara larga¹ de los pastores; excluyendo, por tanto, algunos otros muy populares cuyos protagonistas principales son otros elementos, como los guijarros (*tibiqqas*), los dátiles de la palmera enana (*ouaghaz*), la cuerda de doum (*manzagh mira*), etc.

Existen, además de los señalados, algunos otros juegos con palos de carácter más infantil, como cabalgar una vara² (*ouffal*) y hacer carreras, pero en general éstos se ven sustituidos pronto por otros más complejos, que potencian la capacidad de adaptación al medio, ya que exigen un grado mayor de habilidad, flexibilidad, coraje e inteligencia.

El profesor e investigador del deporte y la educación física, Oubahammou Lahcen, censó en una investigación etnográfica (OUBAHAMMOU, L. 1987) de la cual fuimos partícipes, más de 300 juegos sólo en la tribu de los *Aït Ouirra*; entre ellos, los juegos de cabalgadura³ (*imnaïn*), la natación (*taoumt*), las carreras (*tazla*), la lucha (*thirbit*), el juego de los hoyuelos⁴ (*thouna*), las damas (*kirk*), el juego de los guijarros (*tibikkas*), las tabas⁵ (*ikoâa*), el trompo (*troumbia*), etc. De entre éstos, fueron estudiados específicamente unos 60, describiendo su funcionamiento, normas y significado simbólico y cultural. Esta obra constituye un documento básico para toda investigación sobre los juegos practicados por los *Imazighn* del Medio Atlas, puesto que su único antecedente, realizado por el investigador Claverie en época colonial, se limitaba a enumerar y describir sucintamente 13 juegos de otra tribu bereber de la zona, los *Aït Mguilt* (Hesperis, V. 8, 1928, pp. 401-403), centrándose además sobre todo en los aspectos típicos, exóticos y primitivos.

1. *Perche* en francés original, nota del traductor (N. T.).

2. *Bâton de fêrule* en francés original, (N. T.).

3. *Monture* en francés original, (N. T.).

4. *Fossettes* en francés original, (N. T.).

5. *Osselets* en francés original, (N. T.).

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DE LOS AÏT OUIRRA, (OUBAHAMMOU, L. 1987)

Según el sexo y la edad

Ilihane
(juegos)

ilihane ni-ouhmane
(juegos masculinos)

ilihane n'touthmine
(juegos femeninos)

ilihane ni chirrane
(juegos de niños)

ilihane ni ârrim
(j. de adolescentes)

ilihane ni khathar
(j. de adultos)

**ilihane
n'tchirrathine**
(juegos de chicas)

hane ichchar
(j. compartidos)

ilihane ichchar
(j. compartidos)

juegos compartidos

juegos exclusivos
con los chicos

Según criterios temporales

Ilihane
(juegos)

ilihane n'lakhrif
(juegos de otoño)

ilihane n'arbii
(juegos de primavera)

ilihane n'yid
(juegos nocturnos)

ilihane n'ouass
(juegos diurnos)

ilihane n'lafraouih
(juegos de fiestas)

juegos religiosos

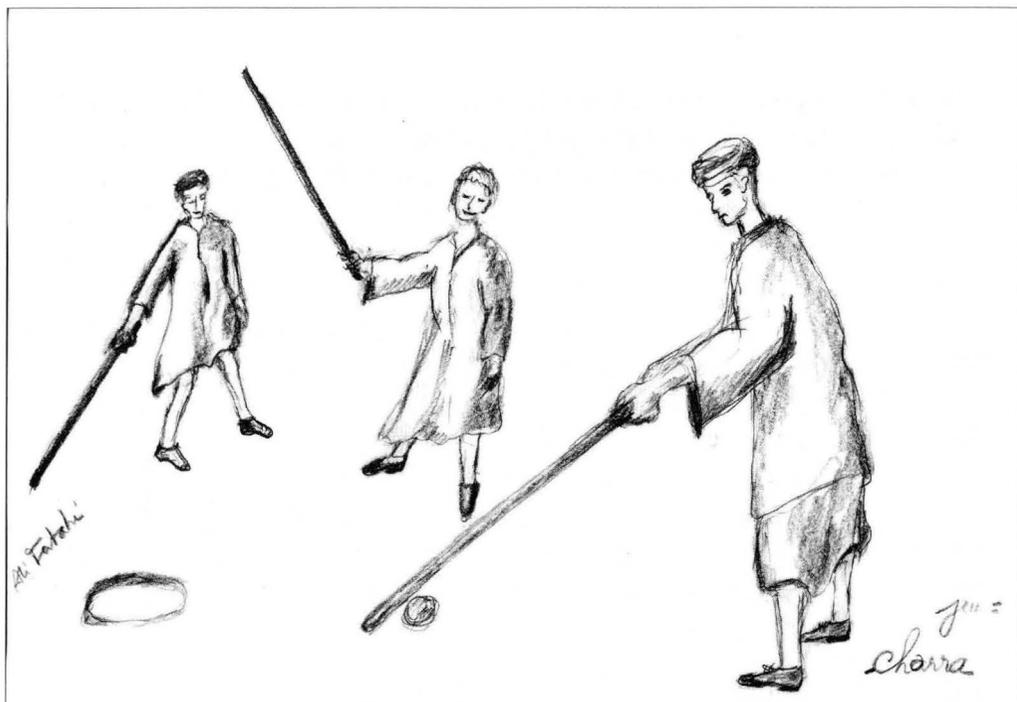
**ciclo vital
lafraouih**

fjita
(fiestas nacionales)

M moussems
(manifestaciones
intertribales)

akhaddam ânchor

boda circuncisión



1. CHARRA. UN JUEGO DE PASTORES

“Charra” es un palabra compuesta por dos vocablos, “cha”, la preposición “para”, y “rra”, que significa “adelante”, utilizados habitualmente para guiar animales, como burros y mulas. Es muy probable que el nombre de este juego proceda de tales palabras, dada su condición de juego pastoril.

Este juego es practicado exclusivamente por jóvenes, de entre 8 y 20 años, normalmente en primavera durante los momentos de descanso de los rebaños, aprovechando sus períodos de rumia. De esta manera el juego no supone tan sólo un rato de ocio, sino que además expresa la satisfacción del pastor que ve a sus animales saciados y hartos. Se realiza en un sitio llano y despejado, a menudo en las eras (*annrar*) donde se bate el cereal, en cuyo centro se practica un agujero (*thafourth* o *thanout*) en el cual se ha de introducir una piedra (un canto rodado, preferentemente) del tamaño de una

pelota de ping pong que se dirige y disputa con unos palos (ver dibujo), todo lo cual la pone en relación a este juego, llamado “charra” por los *Imazighn* del Atlas, con tantos otros juegos universales asimilables al golf.

Básicamente consiste en que algunos de los practicantes (“defensores del agujero”) han de impulsar la piedra, manejando los palos por un extremo e intentando introducirla en el agujero, y otros (“protectores de la piedra o del callao⁶”) han de impedirlo con los suyos. Se puede jugar de dos maneras, con un solo “protector” (*amaksa*), o bien formando dos equipos. Es necesaria una gran destreza en el uso de los palos, tanto para impulsar la piedra, como para bloquear el bastón del contrario, impidiéndole así tocarla y deteniendo su ataque. La duración de las partidas no está determinada y se acaban cuando los participantes están cansados. Tampoco exige una indumentaria especial, aunque los participantes suelen desprenderse de la ropa pesada, como la *djellaba* de lana, para poder así moverse con más facilidad sobre el terreno.

1.1. El juego tiene un solo “protector”

El juego con un solo “protector” se inicia colocando la piedra a unos 5 m del agujero. Los participantes, uno tras otro, se colocan delante de aquél y lanzan sucesivamente sus bastones contra la piedra, con intención de tocarla, hasta que uno falla y se convierte en su “protector” (*amaksa*), es decir, procurará que ninguno de los otros la pueda llevar al orificio con sus golpes. El ganador en cada jugada es el que primero consigue meterla.

Los “defensores del agujero”, que son de hecho atacantes, tan sólo pueden dar tres pasos con la piedra en su poder, mientras el “protector” no tiene limitación de pasos, pero tiene prohibido detenerse. Si lo hace es apercibido por los demás con los gritos: “¡guarda a tu madre!” (“*khess maych!*”) y “¡llévala al abrevadero!” (“*sdart atsou amane!*”). En caso de reincidir se le expulsa del juego y toma su papel otro jugador, en principio voluntario. En cambio, si es uno de los defensores el que comete faltas, como correr tras la piedra (más de tres pasos) o golpearla manteniendo la mano que sujeta el

6. *Caillou* en francés original, (N. T.).

extremo del palo por debajo de la rodilla (lo que facilita mucho mover la piedra), se le penaliza convirtiéndolo en el “protector”. El “protector”, a su vez, puede traspasar su condición al “defensor” que consiga quitarle la piedra, si es capaz de tocarlo con su palo antes de que aquélla deje de rodar.

1.2. El Juego en equipo

Una versión del juego es formando dos equipos, uno de los cuales asume el papel inicial de atacante (“defensor del agujero”) y otro el de defensor (“protector de la piedra”). Para delimitar estos papeles, una vez decidida la composición de los equipos, se procede al sorteo llamado “*takha-chchout*”, en el que uno de los dos capitanes coge una lasca de caña, escupe sobre una de las caras y la lanza al aire, mientras el capitán del otro equipo nombra una de ellas, “sol” (*thafouyt*) o “lluvia” (*anzar*). Si acierta la posición de caída de la caña, su equipo toma la ventaja de la piedra y comienza atacando.

Cada vez que un equipo logra introducir la piedra anota un punto, de modo que cuando se pacta el final del envite se contabilizan éstos. Cuando un equipo es derrotado, sus componentes han de dar una vuelta al campo actuando como monturas de los vencedores, bajo las mofas de aquéllos y de los espectadores.

2. “SOUKF ZZOU”. METE-SACA

El “*soukfzzou*” es un juego en el que también el palo es fundamental, aunque su práctica está limitada a épocas de lluvias o a zonas cercanas a ciénagas (*ttayth*), puesto que la tierra ha de estar lo bastante húmeda para clavar los palos en ella, como en *idamran**.

Se realiza con unos palos afilados por un extremo que, asíéndolos por el otro, se lanzan contra la tierra húmeda, con un característico movimiento de balanceo, intentando clavarlos lo más profundamente posible en ella (ver dibujo). El juego continúa lanzando otro palo, que se ha de clavar lo más cerca posible del primero, con el objetivo de poder derribarlo al balancear este segundo, haciendo con él palanca sobre la base enterrada del otro.



Lo puede practicar una sola persona, pero lo habitual son varias (hasta una media docena, generalmente), cada una de las cuales está provista de un palo con la punta afilada. Inicia el juego uno, voluntario o designado por los demás, que clava su palo en el lugar que ofrezca más dificultades a los otros para conseguir tirarlo (junto a una piedra gruesa, un arbusto, una palmera enana, un azufaifo (*Zizyphus vulgaris*)...) Sus adversarios, uno tras otro, tratarán de clavar sus estacas lo más cerca posible de la del primero para intentar derribarla.

Generalmente los atacantes dañan las puntas al golpearlas contra los obstáculos y protecciones buscados por el que inicia el juego. Se ven forzados, por tanto, a afilarlas durante las partidas, con un cuchillo o con una característica hachuela (*thachchakourth*), con la consiguiente pérdida de tiempo del desafortunado jugador menos hábil, que ve cómo va menguando su estaca ante las burlas de los demás.

El “*soukfzzou*” es, como la mayoría de estos juegos, la expresión de un rito campesino, y está muy ligado a la tierra, la labranza, la siembra y la cosecha. Pero, desde una perspectiva psicoanalítica, se puede entrever en su práctica, fundamentalmente juvenil, la expresión de un fantasma erótico. Una suerte de iniciación del adolescente que vive, a través del juego del palo clavado en el suelo, un encuentro sexual y carnal.

3. JUEGOS CON LA VARA LARGA⁷

La característica percha⁸ de los pastores, de aproximadamente 1,20 m, es una herramienta de uso absolutamente necesario. Pero además, se practican algunos juegos con ella, siendo uno de los más habituales el salto horizontal (de longitud), en el que se utiliza a modo de pértiga para aumentar la potencia. Consiste en una competición de salto de longitud, a partir de un punto, y que exige tomar carreras de impulso.

Otro juego practicado con la vara de los pastores es de fuerza y habilidad. Consiste en mantenerse en equilibrio sobre ella el mayor tiempo posible. Apoyando un extremo en el suelo, los jugadores se colocan el otro aproximadamente a la altura del ombligo y la agarran con fuerza con ambas manos, para después levantar los pies y adoptar una postura horizontal, paralela al suelo. Gana, evidentemente, el que más tiempo y más perfectamente es capaz de mantenerse así.

4. JUEGOS Y SOCIABILIDAD

Cuando se observa la práctica de los juegos, sobre todo entre niños y jóvenes, la primera impresión es que su función se limita al placer que está proporcionando a los participantes. No obstante, socialmente su significado va más allá, puesto que el juego constituye una suerte de escuela donde el

7. *Perche* en francés original, (N. T.).

8. *Canne* en francés original, (N. T.).

niño comienza, sin darse cuenta de ello, a integrarse en la sociedad. Jugar es establecer una relación de intercambio y de comunicación, de manera que el jugador descubre sus propias capacidades físicas e intelectuales y aprende a desarrollarlas al medirse con adversarios y ponerlas a prueba. De ese modo, y a través de la confrontación, que en determinados casos adquiere tintes brutales o crueles, el jugador ocupa un puesto en el grupo, aceptando implícitamente determinadas leyes y normas de organización de la práctica comunes a todos los participantes.

En esta situación, el estar dotado para el juego es un signo revelador. Un buen jugador posee virtudes que le permiten integrar fácilmente elementos que le sean útiles en su movilidad social. Por el contrario, el que no sabe jugar, el que queda, por un motivo u otro, lejos del “terreno” de juego donde se efectúa la iniciación, arrinconado, tendrá en principio menos éxito a la hora de hacerse admitir socialmente, e incluso podría correr el riesgo de la exclusión.

Podemos interpretar, en definitiva, el juego como una especie de remedio de la sociedad real; una sociedad en miniatura regida por leyes y valores que deben de ser admitidos y practicados por cada uno de los jugadores, aunque también, en su caso, modificados y superados.

Y también hemos de entender el juego como un factor importante en el proceso cultural y social de la juventud. Así, simplificando mucho, podríamos decir que una niña que juega con una muñeca aprende a ser madre y que un niño que utiliza alegremente un palo se inicia en el uso de herramientas que tendrá que dominar, como el arado, la hoz o la vara⁹.

5. JUEGOS E IDENTIDAD

Pero además, el juego también tiene un papel importante en el fortalecimiento de la identidad cultural. Un pueblo no puede existir realmente y afirmar su diferencia si no es manteniendo su identidad lingüística y cultural.

9. *Gaule* en francés original, (N. T.).

Para asegurar la perpetuación de las comunidades humanas unidas por lazos históricos y lingüísticos es necesario mantener y desarrollar todo aquello que asegura su propia unión y homogeneidad. Y es aquí donde se evidencia claramente que los juegos, como iniciación a la vida adulta y como elemento de intercambio, comprensión y de respeto de los valores, tienen en sí mismos, una gran importancia en cuanto a la consolidación de los lazos afectivos y económico-sociales entre los miembros de una misma comunidad.

A modo de conclusión, diremos que actualmente el juego sigue siendo un factor de equilibrio y desarrollo social. Una sociedad donde no se juega o se juega poco es una sociedad con algún tipo de trabas culturales. De esta manera, para desembocar en una sociedad sana capaz de dialogar, de jugar sanamente, entre sus miembros y con otras comunidades, creemos que es absolutamente necesario prestar la máxima atención a la promoción de los juegos infantiles y populares. Según algunos psicólogos, es a la edad de 5 años cuando se forma el adulto; y hay que reconocer que nunca es demasiado pronto para comenzar a formar correctamente a un hombre; ese hombre consciente, despierto y libre, a cuya imagen siempre se ha querido tender, pero que sigue siendo un eterno proyecto, un ideal y un desafío, impuestos por la misma complejidad de la naturaleza.

BIBLIOGRAFÍA

- OUBAHAMMOU, Lahcen: "Ethnographie des jeux traditionnels chez les Aït Ouirra du Maroc. Description et classification". Ecole des Gradues, Université Laval, Canadá, Juin 1987 (Thèse non publié).
- CLAVERIE: "Archives berbères et Bulletin de l'Institut des Hautes Etudes Marocaines". *Hesperis*. V. 8, ME Edaraf, 1928.