

**"LA DAMA" Y "EL PERRO", DOS JUEGOS DE INTELIGENCIA
TRADICIONALES CANARIOS**

**José M. Espinel Cejas
Dionisio M. González García**

INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación está dedicado al estudio de dos juegos que, probablemente, son muy antiguos. Ambos son desconocidos para la gran mayoría de los amantes y estudiosos de las tradiciones populares canarias, pero aún pervivían hasta hace unos años en algunos lugares de la isla de Tenerife, siendo muy populares hasta bien entrada la década de los sesenta.

Es de suponer que desde tiempos muy remotos nuestros antepasados ya jugaban de forma instintiva, natural y espontánea, pero desde luego, entre "jugar" y "jugar a un juego" existe una gran diferencia, pues mientras lo primero supone un ejercicio desarrollado de manera informal, y, por lo general, muchas veces como una acción involuntaria, lo segundo implica someterse a unas normas o reglas aceptadas de mutuo acuerdo y practicadas por decisión común. Esto significa una clara acción de desarrollo más o menos definida previamente hasta alcanzar el objetivo final: la victoria de un jugador o jugadores sobre el adversario o grupos de éstos.

Estos dos juegos estudiados que a continuación describiremos tienen en común el ser juegos de inteligencia que se desarrollaban en un espacio trazado a modo de tablero.

EL JUEGO DE "LA DAMA" EN EL PUERTO DE LA CRUZ

En el viejo Puerto de La Cruz fue muy popular entre los varones de todas las edades un peculiar juego de inteligencia denominado *La Dama*. Se desarrollaba sobre un tablero formado por un conjunto de veinticinco hoyuelos o cazoletas excavadas en la roca, dispuestas en cinco filas perfectamente alineadas con cinco cazoletas por cada una de estas filas.

Dónde se jugaba

Los dameros estaban situados en lugares diversos, generalmente en puntos muy frecuentados por los vecinos. Algunos de ellos aún se conservan;

de otros, por el contrario, sólo tenemos referencias orales.

Hemos podido localizar los siguientes (véase el mapa nº 1)¹:

- Ermita de San Telmo:

*"Habían dos tableros en el 'banco azul' y otros dos en el muro de la placeta que da al mar"*².



Damero en el muro de la Placeta de San Telmo (Puerto de La Cruz)

- Muro de La Escalerita y el del Charco Cha Paula, ambos en el viejo muelle pesquero:

*"Antes en ese muro [el del muelle], que [ahora] está nuevo, había otro lleno de dameros. Siempre se reunían los viejos aquí en el muelle a jugar y allí en el muro del Charco Cha Paula (...). Por las tardes en el Charco Cha Paula algunos marineros se sentaban a jugar a La Dama, mientras otros a su lado tallaban barquitos con madera de guacales mientras mascaban tabaco. Alrededor de todos, siempre había una muchedumbre"*³.

¹ En el plano del Puerto de La Cruz se han situado todos los puntos indicados, señalando también si los dameros se conservan o no.

² Información oral de don Roberto Hernández Illada, 63 años. Puerto de La Cruz, VIII-1994.

³ Información oral de don Gabriel García Ojeda, 81 años. Puerto de La Cruz, VII-1994.

"Habían dos dameros en el muro de La Escalerita, el muro era redondo a media caña, era muy bonito. Eso fue una metedura de pata del Ayuntamiento cuando lo modificaron. En el [muro del Charco] de Cha Paula había como unos cuatro"⁴.

- Plaza de Viera y Clavijo.

- Garajes de Martiánez.

- Plaza de Víctor Pérez:

"Existía un damero hecho en una laja de basalto sobre el muro de esta plaza; era conocida como Placeta de San Francisco, porque estaba frente a la iglesia de San Francisco, donde había un antiguo convento"⁵.



Viejos dameros del muro de La Escalerita (afectados por las modificaciones del Ayuntamiento)

⁴ Información oral de don Eugenio Ríos García, 78 años. Puerto de La Cruz, VII-1994.

⁵ Información oral de don Jesús Bravo Bethencourt. Puerto de La Cruz, VIII-1994. Según nuestro informante, esta plaza data del año 1900.

Quiénes y cuándo jugaban

La Dama era un juego practicado principalmente por los varones:

*"Las niñas no jugaban a La Dama, pero sí jugabamos juntos a otros juegos, como el tejo o la sogá. En aquella época se respetaba... Los niños no podíamos sentarnos en medio de los viejos a jugar con ellos"*⁶.

El hecho de que las niñas no jugaran respondía, probablemente, a una cuestión de gustos y, sobre todo, de tradición.

El lugar de juego dependía de las edades de los contrincantes; los mayores tenían sus sitios y los jóvenes los suyos. En cualquier caso, cuando dos personas jugaban, fueran grandes o chicas, las demás se limitaban a observar, siempre en el más absoluto respeto y silencio.

Los viejos jugaban sentados ligeramente ladeados, mientras los jóvenes se situaban con las piernas a ambos lados del muro. De esta forma, éstos últimos se colocaban cara a cara, ambos frente al tablero, mientras que los ancianos o los adultos situaban el tablero y el oponente a un costado.

En el viejo Puerto de La Cruz hubo afamados jugadores:

*"A este juego, que le decían La Dama, esto lo jugaban los viejos... Antonio 'el Terratranca', Agustín 'el Esperitista', Darío Franco, Felipe Reyes, Juan 'el de los sifones'... Todos ellos jugaban en los garajes del Martiánez. En el banco de los garajes de Martiánez habían dos tableros"*⁷.

Don Agustín 'el Esperitista' era conocido, entre otras razones, por ser tuerto de un ojo, y además, por ser un gran jugador que practicaba asiduamente este juego, sobre todo en la Placeta de Viera y Clavijo y en la Ermita de San Telmo, puesto que vivía en la antigua calle El Lomito, hoy Enrique Talg, muy próxima a los lugares indicados.

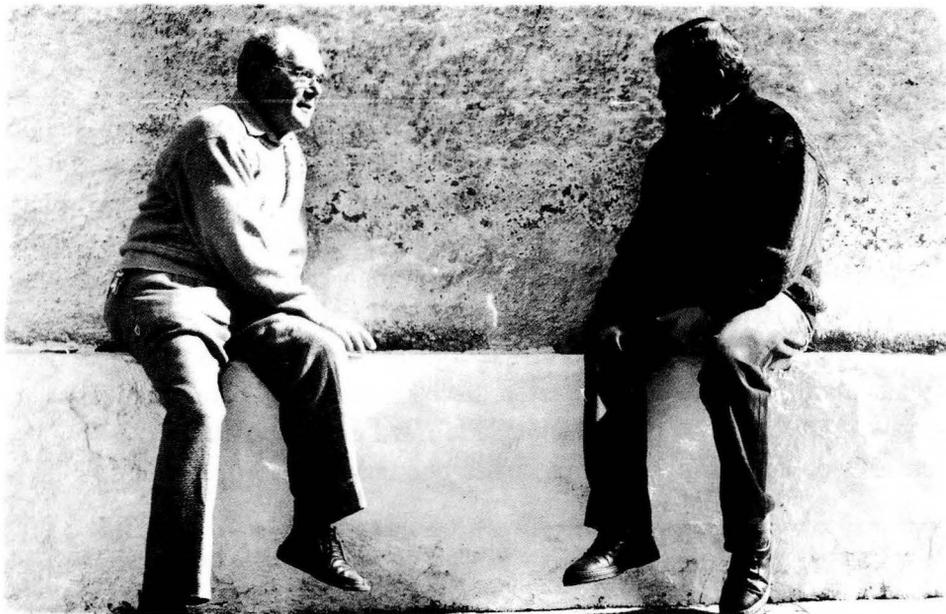
⁶ Información oral de don Sebastián García Felipe, 61 años. Puerto de La Cruz, II-1994.

⁷ Información oral de don Sebastián García Felipe, 61 años. Puerto de La Cruz, II-1994.

"A 'el Esperitista' le gustaba mucho coger miñocas⁸, para poder pescar y [también le gustaba] jugar a La Dama; ésos eran sus vicios..."⁹.

Aunque era bastante mayor, no tenía ningún inconveniente en jugar con los jóvenes, no acostumbrando a hacerlo con los niños:

"Jugaba con los jóvenes, con niños no, sino con gallotes. Algunas veces le hacían trampas, aprovechándose de su condición de tuerto. Lo hacían por el lado del ojo tuerto [consistiendo éstas en quitarle o robarle alguna de las fichas], lo que le hacía emberrincharse, se levantaba, y se iba cabreado igual que cuando perdía"¹⁰.



Sentados al estilo de los viejos para jugar a La Dama

⁸ Invertebrados marinos que viven bajo rocas y se utilizan como cebo para pescar con caña.

⁹ Información oral de don Sebastián García Felipe, 61 años. Puerto de La Cruz, II-1994.

¹⁰ Información oral de don Sebastián García Felipe, 61 años. Puerto de La Cruz, II-1994.

Los viejos iban a jugar sobre las once de la mañana o poco más hasta la hora del almuerzo; tras la comida y la tradicional siesta, alrededor de las cuatro de la tarde volvían *"a jugar y a echarse a fumar en cachimbas mientras hablaban de sus cosas; siempre se jugaba pero jamás apostaron dinero"*¹¹. Los jóvenes solían jugar todo el día si no tenían nada mejor que hacer.

Según don Sebastián García Felipe, *"los viejos jugando eran los mejores, sin duda, sobre todo Francisco García y Agustín 'el Esperitista'. Había mucha hambre, pero era un gozazo... se pasaba muy bien"*.

No es de extrañar que los mayores fueran expertos en el dominio de este juego, pues al iniciarse desde pequeñitos (a los diez años o incluso menos), con el tiempo se convertían en consumados jugadores.

Cómo se marcaba el tablero (damero)

Según nuestro principal informante, don Sebastián García Felipe, para elaborar los tableros era necesario realizar los siguientes pasos.

Para *"pintar el tablero"* había que marcar en primer lugar el dibujo del damero, de trazado totalmente lineal sobre la *"piedra molinera"*¹² o en la *"losa chasnera"*¹³, lo cual se hacía empleando trozos de teja o de yeso escogidos de las escorias o restos de obras de albañilería.

Se trata de un tablero que puede ser cuadrado o ligeramente rectangular, subdividido a su vez en dieciséis recuadros o rectángulos según sea la figura inicial; a continuación se le traza un rombo que una los puntos centrales de cada lado y dos diagonales que unan los vértices opuestos de la

¹¹ Información oral de don Sebastián García Felipe, 61 años. Puerto de La Cruz, II-1994.

¹² *"El basalto poroso conocido popularmente como 'piedra molinera' procede de coladas lávicas muy fluidas y gasificadas, con gases a baja presión por enfriamiento rápido en superficie, llegando a retener en algunos casos hasta más de cien burbujas por cm²".* Agradecemos esta información a don Telesforo Bravo Expósito, 81 años. Puerto de La Cruz, VII-1994.

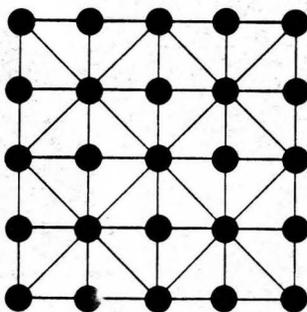
¹³ *"La losa de embaldosado que aquí se utilizó [Puerto de la Cruz] y que popularmente se conocía como 'losa chasnera' en realidad no lo era, pues fue traída del barranco de La Cantero en San Juan de la Rambla. Se trata de una ignimbrita, una especie de aglomerado volcánico de composición muy compleja, de tipo fonolítico".* Información oral de don Telesforo Bravo Expósito, 81 años. Puerto de La Cruz, VII-1994.

figura base del tablero.

Una vez realizado el trazado lineal, se procedía según se indica:

"Para hacer el tablero se buscaba una piedra viva que acabara en punta para poder machacar después con ella en la piedra chasnera o en la molinera y así formar los abujeros¹⁴".

Esta labor de ahuecado o elaboración de cazoletas se realizaba exclusivamente en los vértices o puntos de intersección del reticulado lineal. De esta manera lo único que se perpetuaba con el paso del tiempo eran los hoyos pues el trazado inicial realizado con trozos de yeso o teja se difuminaba al poco tiempo (véase el dibujo nº 1).



Dibujo nº 1:

Damero de desarrollo lineal en cuyos vértices, señalados con puntos negros, se efectúa el ahuecado (elaboración de cazoletas), majando con una piedra en punta

Con qué se juega

En este juego cualquier cosa era útil para usar a modo de ficha mientras fuera posible su diferenciación. Generalmente se empleaban piedras y cristallitos de colores recogidos en la orilla de la mar, pipas o tamaras de palmeras (semillas de *Phoenix canariensis*), bayas con pipas de tartaguero

¹⁴ Información oral de don Sebastián García Felipe, 61 años. Puerto de La Cruz, II-1994.

(*Ricinus communis*), pipas de damasco (*Prunus americana vulgaris*)...

Al respecto don Roberto Hernández Illada nos indicó que:

"En San Telmo se usaba normalmente piedras o pipas de damasco. Habían allí unas piedras de colores, sobre todo unas amarillentas como yescas, que se usaban para encender fuego haciendo chispas al golpearlas unas contra otras. Las pipas de damasco las pintábamos de negro con tinta china de pluma de la que se usaba antes en la escuela"¹⁵.

Cuando se pintaban las pipas de damasco con tinta china negra, sólo se hacía con doce de las veinticuatro fichas que eran necesarias para jugar, es decir, se marcaban las de uno de los jugadores.



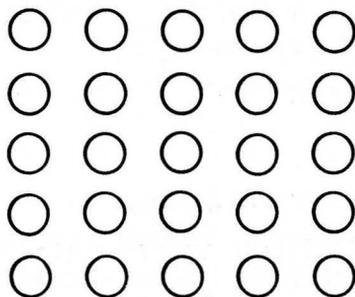
Jugando a La Dama en el muro de la Placeta Viera y Clavijo.

Las fichas son piedritas y tamaras

¹⁵ Información oral de don Roberto Hernández Illada, 63 años. Puerto de La Cruz, VIII-1994.

Características lúdico-simbólicas del juego de La Dama

Un dato que nos llama poderosamente la atención es el hecho de que el tablero empleado en este juego de inteligencia, que sepamos, por la amplia bibliografía existente, sólo aparece -aparte de este caso para el Archipiélago Canario (véase el dibujo nº 2)-, en el Antiguo Egipto, de forma idéntica (también de veinticinco cazoletas)¹⁶, y sus evoluciones actuales (siempre según expertos) en el Africa subsahariana a cuyas modalidades se les denomina Yoté y Seega de cinco por seis y seis por seis cazoletas.



Dibujo nº 2: *Damero de cazoletas*

Aunque el origen para el caso de Canarias no esté claro, es una lástima que una manifestación ancestral tan importante como ésta para nuestra cultura popular tradicional haya sido obviada, menospreciada o simplemente ignorada por buena parte del pueblo portuense, y especialmente por el aparato educativo y las autoridades políticas.

En esta variante, la "*dama*" solamente se consigue si cualquiera de las fichas alcanza alguna de las dos esquinas opuestas o del contrario, y no en todos los vértices del fondo del tablero, como sucede con otras variantes de *La Dama* jugada en distintos puntos del Archipiélago. La indicada cualidad convierte a esta variante portuense en una de las más difíciles y complejas, a la par que interesante, por sus características lúdico-culturales, ya que al

¹⁶ BOTERMANS, J. y otros: 1989, p. 240; GRUNFELD, F.V.: 1978, p. 91; AGOSTINI, F. y otros: 1986, p. 126.

limitar de cinco a tan sólo dos los puntos de posible consecución de la "dama", complica aún más la partida, al dar mayores posibilidades de respuesta y resolución. A ello se une el hecho de que la forma de captura de fichas contrarias, denominada "comer", estaba regulada de tal manera que quedaba prohibida la captura simultánea y consecutiva de fichas del oponente de forma lineal; es decir, no se podían comer dos o más fichas contrarias en línea recta, ya fuese lateral, diagonal o frontalmente. Sólo se permiten capturas consecutivas si éstas se realizan alternando saltos en línea quebrada, en sus diversas combinaciones de los movimientos diagonales, laterales o frontales.

Por ejemplo, para el caso de sólo dos capturas simultáneas se pueden registrar hasta un total de dieciocho combinaciones, por lo que queda muy claro el gran número de posibilidades de movimientos que existen en este juego:

a) Para un primer movimiento lateral:

1. Lateral derecho - diagonal izquierdo.
2. Lateral derecho - diagonal derecho.
3. Lateral derecho - frontal.
4. Lateral izquierdo - diagonal izquierdo.
5. Lateral izquierdo - diagonal derecho.
6. Lateral izquierdo - frontal.

b) Para un primer movimiento diagonal:

7. Diagonal derecho - lateral derecho.
8. Diagonal derecho - lateral izquierdo.
9. Diagonal derecho - frontal.
10. Diagonal derecho - diagonal izquierdo.
11. Diagonal izquierdo - lateral derecho.
12. Diagonal izquierdo - lateral izquierdo.
13. Diagonal izquierdo - frontal.
14. Diagonal izquierdo - diagonal derecho.

c) Para un primer movimiento frontal:

15. Frontal - lateral izquierdo.

16. Frontal - lateral derecho.
17. Frontal - diagonal derecho.
18. Frontal - diagonal izquierdo.

En esta variante que estudiamos quedarían excluidos, por tanto, los movimientos en línea recta siguientes:

1. Frontal - frontal.
2. Diagonal derecho - diagonal derecho.
3. Diagonal izquierdo - diagonal izquierdo.
4. Lateral derecho - lateral derecho.
5. Lateral izquierdo - lateral izquierdo.

Así pues, no se admiten estos movimientos de combinación repetitivos linealmente, en los que se realizaría una recta formada por cinco puntos de intersección.

En este movimiento lineal la ficha del asaltante parte de un vértice de salida (en este caso hoyuelo 1), salta sobre la primera ficha a capturar en el vértice inmediato (hoyuelo 2) al vértice libre siguiente (hoyuelo 3) "*comiendo*" la ficha contraria; quedando inmediata la segunda ficha a capturar (hoyuelo 4), sobre la que también se salta para poder conseguir su captura hacia el último vértice libre, de posición final o llegada (hoyuelo 5), tras lo cual se lograría la consecución de la "*dama*" en las variantes del juego desarrolladas en el tablero lineal, practicadas en otros lugares del Archipiélago.

Queda claro que la supresión de los cinco movimientos en línea recta, así como la limitación en el número de vértices u hoyuelos en los que se puede hacer "*dama*" (de cinco a tan sólo dos en el Puerto de La Cruz), no sólo disminuye las posibilidades de conseguir la misma sino que también reducen el número de combinaciones posibles para capturar fichas contrarias, haciendo por tanto más difícil este juego.

Ya que no se pueden comer dos o más fichas del jugador contrario en línea recta, estas capturas se deben realizar de manera que se formen líneas quebradas con todos los movimientos conocidos que se pueden combinar. Si de esta manera existen dieciocho combinaciones posibles para capturar sólo

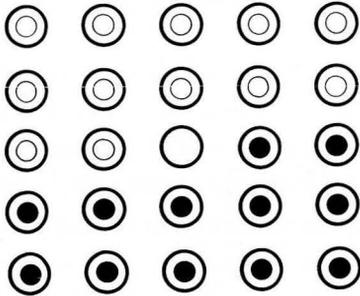
dos fichas del contrario, ¿cuántas existirían para apresar tres, cuatro o cinco fichas contrarias?. La respuesta es, obviamente, matemática, pero por supuesto muy superior a las posibilidades existentes en *La Dama* que emplea el tablero de ocho por ocho escaques blancos y negros, el mismo que se utiliza para el Ajedrez.

Reglas del juego

En *La Dama* participan dos jugadores, cada uno de los cuales dispone de doce fichas o piezas fácilmente diferenciables.

El damero se desarrolla en una superficie que consta de veinticinco cazoletas u hoyos, agrupados en cinco líneas o filas de cinco hoyuelos cada uno; sobre ellos se sitúan doce fichas por cada uno de los jugadores, dejando un hoyo libre (cazoleta central).

La distribución de las fichas se realiza de la manera siguiente: en dos filas completas, próximas a cada uno de los jugadores se sitúan las diez primeras fichas propias, mientras que las dos restantes se colocan a ambos lados de la fila central a la derecha de cada uno de los jugadores. De esta manera queda libre el hoyuelo central de la fila y del tablero para que a él pueda desplazarse la primera pieza que dé comienzo a la partida. Es obvio que las piezas sólo se desplazan hacia cazoletas vacías (véase el dibujo nº 3).



Dibujo nº 3:

Disposición inicial de las fichas para jugar a La Dama en el tablero de cazoletas

Por regla general, la elección de la ficha, y sobre todo la del jugador que comienza la partida, se suele hacer por sorteo "*para ver a quien le toca primero*":

"Se sorteaba para empezar la partida cogiendo en una mano una ficha y la otra [mano] vacía. Al que le tocaba empezar lo hacía tras cantar:

*De Santo Domingo vengo
rodando como una bola,
atájenme este cochino
que me reventó la soga.
San Peré Libá,
en rede y en botipi
tipi, tipí,
tipi tá"¹⁷.*

Siempre que se pueda capturar es obligado hacerlo, en caso contrario la ficha que no "*come*" -aunque se haya capturado alguna, dejando de hacerlo con otras por olvido o por conveniencia en una misma jugada de captura simultánea-, es "*soplada*" por el oponente, sacándola fuera del tablero y considerándola capturada.

Para poder "*comer*" una ficha del oponente, ésta debe estar situada en una cazoleta vecina a una de nuestras fichas y el hoyuelo situado inmediatamente más allá, a donde dirigiremos nuestra ficha, saltando sobre la pieza a capturar, debe estar vacío.

Una ficha puede encadenar varios saltos de captura siempre que las cazoletas estén alternativamente ocupadas y vacías: la más inmediata a ella ocupada por el adversario y vacía la siguiente, y así de forma sucesiva.

Los peones o fichas sólo pueden ser movidos lateralmente o hacia delante (ya sea en diagonal o frontalmente), no pudiendo, bajo ningún concepto, retroceder en su movimiento, a menos que ésta sea una "*dama*". Esta última es una ficha que alcanza alguna de las esquinas opuestas del tablero, lo que le otorga el derecho a realizar cualquier tipo de movimientos o saltos, en todas las direcciones posibles (diagonal, frontal o lateralmente) y sus combinaciones, incluidas las líneas rectas y quebradas y el retroceso.

¹⁷ Información oral de don Gabriel García Ojeda, 81 años. Puerto de La Cruz, VII-1994.

La ficha denominada "*dama*" se diferenciaba con respecto a las demás, mediante la colocación de otra pieza junto a la ya existente en el mismo hoyo, es decir, dos tamaras, dos cristalitos de la mar, dos besquitos o piedritas, dos caracolitos...

Gana la partida el jugador que consigue apoderarse primero de todas las fichas del contrario.

Por último, quisiéramos señalar que, según nos informó don Sebastián García Felipe, el que comience la partida y lo haga lateralmente al hoyo central tiene más posibilidades de ganar que si realiza cualquier otro movimiento inicial.

EL JUEGO DE "EL PERRO" EN LAS GALLETAS (ARONA)

El otro juego de inteligencia que forma parte del presente trabajo de investigación es conocido como *El Perro*, muy popular en Las Galletas (Arona, Sur de Tenerife), principalmente entre los escolares, sobremanera en los últimos años en que se jugó.

Solían aprovechar los ratos previos a la entrada a la escuela o el tiempo destinado al recreo para ponerlo en práctica.

El trazado se marcaba con tiza, en los aledaños de la escuela, en el patio, en las aceras...

Era un juego muy estimado, sobre todo entre los varones, rivalizando con otros, tales como el trompo, el tángano, los boliches, etc., "*era como por modas*"¹⁸.

Características lúdico-simbólicas de *El Perro*

El Perro se jugaba en un damero de reticulado lineal (véase el dibujo nº 4), ya estudiado en anteriores trabajos¹⁹, que aparece a muy pocos kilómetros de Las Galletas en numerosos yacimientos de grabados rupestres

¹⁸ Información oral de don D.M. González García, 35 años. Las Galletas (Arona), XII-1993.

¹⁹ Véase sobre el particular: GARCIA-TALAVERA CASAÑAS, F. y ESPINEL CEJAS, J.M. (1989).

guanches, donde existen decenas de tableros inscritos asociados a inscripciones alfabéticas, ideográficas, etc. Es precisamente debido a la proximidad de los yacimientos indicados, y a las características lúdico-simbólicas de *El Perro*, por lo que suponemos que su denominación fue una simplificación de *El Perro y las cabras*.



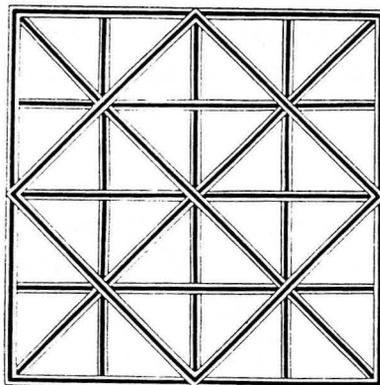
Mapa n° 2: Localización de los juegos:

1. Juego de La Dama en el tablero de cazoletas
2. Juego de El Perro en el damero de trazado lineal
3. Yacimientos arqueológicos con grabados de dameros de trazado lineal

Por lo anteriormente expuesto, nos decantamos por creer que se trata de un juego de probable tradición ancestral pastoril (guanche) que ha pervivido hasta nuestros días. Y creemos esto no solamente por los datos indicados con anterioridad, sino también por el hecho de que conocidos antropólogos, expertos en el estudio de los juegos, consideran que éstos son muy antiguos, como es el caso del célebre Roger Caillois -especialista en juegos de todo el mundo-, quien afirma:

"La estabilidad de los juegos es reconocida. Los imperios, las instituciones desaparecen, los juegos perviven con las mismas reglas y también con las mismas formas..."²⁰.

²⁰ CAILLOIS, R.: 1967, p. 161.



Dibujo nº 4: *Damero utilizado para jugar al Perro en Las Galletas*

Asimismo, *El Perro*, juego practicado en el señalado damero milenario y con fichas que representan por un lado un perro y, por otro, doce cabras, lleva indiscutiblemente implícito cierto carácter de simulacro, al representar simbólicamente en un tablero el enfrentamiento de un perro y doce cabras.

Además de dicha caracterización, en este juego existe un aspecto más interesante aún si cabe: el que se reproduzca de forma lúdica, inteligente y abstracta, incluso el comportamiento y la mentalidad pastoril por un lado, representado en la figura del perro y el instinto animal en el comportamiento de las cabras, por el otro.

Es decir, en el discurrir del juego, el perro del pastor se comporta como tal, mientras que las cabras hacen lo propio de una manada o rebaño. Pero no se trata de la representación simbólica del pastoreo de las últimas décadas con el pastor con su palo y el perro pendiente de las pacíficas cabritas (de rebaño bajo palo), mucho menos del ultramoderno "pastoreo" de corral o estabulado (en sus modalidades de semiestabulado o estabulación total). Lo que se representa de manera simbólica es el ancestral pastoreo de suelta, en el que las cabras se criaban libres. Su captura se realizaba con la ayuda del perro en las famosas apañadas. El rebaño, al igual que sucede en el

juego, hace frente a las embestidas del perro formando bloques compactos (un rebaño apiñado), es decir, todas juntas para aunar esfuerzos. Es la única forma de salir airosas, de lo contrario, una cabra solitaria es presa fácil para el perro y aumenta la vulnerabilidad del rebaño, al debilitarlo por disminución de su número de piezas. Es lo que sucedía en la realidad y se representa magistralmente en el juego.

Por consiguiente, quedaría claro que el perro es el símbolo y ayuda insustituible del pastor, sin el cual el control efectivo sobre el rebaño sería imposible, máxime si tenemos en cuenta el carácter indómito y salvaje de las cabras, su instinto animal, que también aparece fielmente reflejado en el discurrir del juego. Por eso creemos que se trata de una reproducción lúdico-simbólica que se utilizó originariamente para favorecer, propiciar o incentivar técnicas del ancestral pastoreo de suelta, el que practicaron los antiguos guanches²¹.

Consideramos también que este juego, indiscutiblemente, se emplearía para desarrollar la agilidad mental, cualidad esencial para el ejercicio del pastoreo, pues se trata en realidad de una reconstrucción mental y abstracta de un campo de pastoreo de suelta en el que se encuentran doce cabras (tradicionalmente el ganado se cuenta por docenas) de un rebaño y el fiel compañero del pastor: el perro.

Por otra parte este juego es un importante recurso didáctico o educativo por sí mismo (al margen de su importancia como elemento de nuestro acervo cultural), que sirve también para desarrollar el sentido de anticipación, y supone un extraordinario banco de pruebas para simular situaciones reales y dar así lugar a un excepcional recurso para desarrollar todas aquellas cualidades de un buen pastor y, por supuesto, la inteligencia.

Desplazar peones, piezas o fichas, en un conjunto de casillas, vértices o concavidades de un espacio delimitado o acotado físicamente, es algo propio de los juegos de tablero. En este sentido, destacamos que la mayoría de los juegos de tablero del mundo y en especial los de estrategia²²,

²¹ Se puede ampliar información sobre el pastoreo en general y de suelta, en particular, en las obras: LORENZO PERERA, M.J. (1983); y LORENZO PERERA, M.J. (1992).

²² Los juegos de estrategia están englobados dentro de los juegos de inteligencia, la mayoría de ellos desarrollados en tableros, y se suelen subdividir a su vez, clasificados por las siguientes características: de combate, de conquista, de bloqueo, de captura, de posicionamiento... Para los casos estudiados en este trabajo, y más concretamente el juego de

reproducen de forma simulada o simbólica situaciones de la vida real de las culturas a las que pertenecen.

Así, por ejemplo, el Chaturanga, antecesor del Ajedrez, originario de la India, reproduce en cierta manera -al menos de forma implícita-, la sociedad en la que fue creado, lo que lo convierte en una especie de fiel reflejo sociocultural. En él se representan los cuatro elementos del ejército de la época: elefantes, caballos, carros e infantes. Este juego, al pasar a otras culturas, fue evolucionando en cuanto al nombre, las características de las piezas y sus desplazamientos para adaptarse a las mismas y así, por ejemplo, en Europa, donde no se utilizaban los elefantes en las guerras, estas fichas sufrieron diversas modificaciones hasta convertirse en los alfiles (llamados en inglés "bishops", que significa obispos), lo que se explica por el hecho de que cuando fue introducido y adaptado este juego en Europa, principalmente durante la Edad Media, los obispos y el clero en general, no tenían únicamente responsabilidades religiosas sino también militares. Los caballos pasaron a representar a los nobles o caballeros y lo mismo ocurrió con otras fichas.

En definitiva, casi todos los juegos euroasiáticos reproducen, en mayor o menor medida, la sociedad en la que fueron creados y/o adoptados, de tal manera que reflejan la lucha de unas sociedades muy jerarquizadas, además de monárquicas, patrilineales, o al menos patriarcales, en las que el clero y la nobleza juegan un papel fundamental.

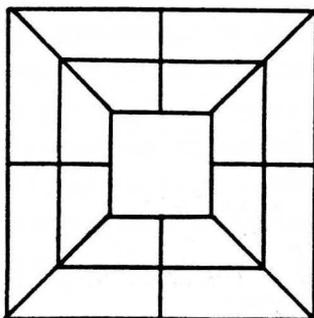
Mientras, las sociedades tribales, más comunes en la antigua África y América, como es el caso de los indios tewa de Arizona (Estados Unidos), de cultura neolítica y cuya actividad económica primordial es la caza, tienen juegos tales como *La Caza del Conejo*²³, en la que doce piedras representan a doce cazadores (indios tewa, por supuesto) y otras tantas representan a los conejos (véase el dibujo nº 5).

Dicho tablero, frecuente en múltiples culturas desde la Antigüedad, se utiliza, por ejemplo, en Fuerteventura para el conocido juego pastoril denominado *La Chascona*²⁴.

El Perro, sus características lúdicas son tan ricas y variadas que reúne condiciones para participar en varios apartados de la clasificación general: es un juego de captura, de combate, de bloqueo y de posicionamiento; y también un juego de simulacro...

²³ CASTELLOTE, R.M. (1986): pp. 170-171.

²⁴ Véase la obra: GARCIA-TALAVERA CASAÑAS, F. y ESPINEL CEJAS, J.M.: 1989:



Dibujo nº 5:

La Caza del Conejo, juego de los indios tewa de Arizona, Estados Unidos

Otro ejemplo lo tenemos también en otro juego de los mismos indios tewa, denominado *La Caza del Ciervo*²⁵, en el que participan también doce cazadores tewa, representados en el tablero por otras tantas piedras, frente a un ciervo señalado con una estaquita de palo. El tablero en el que se practica dicho juego es muy similar a los utilizados en Canarias y en otras culturas e idéntico al empleado en Méjico para el juego denominado *El Coyote*²⁶, en el que doce indios intentan dar caza al coyote. Mientras que en Nuevo Méjico es otra variante de los tigua (¿tewa?), denominada *El Indio y las Liebres*²⁷, la que se practica con doce piedrecitas (liebres) y un palito para simbolizar al indio; sobra decir que los tigua son un pueblo eminentemente cazador (véase el dibujo nº 6).

Si analizamos estos casos señalados, vemos claramente que, al igual que ocurre con nuestros juegos, y en especial los estudiados en el presente trabajo, podemos constatar cómo diversas culturas, aun próximas en el tiempo y el espacio geográfico, han desarrollado juegos parecidos o incluso de idéntica estructura de soporte (el mismo o muy parecido trazado del

pp. 67-68 y 139.

²⁵ CASTELLOTE, R.M. (1986): pp. 171-172.

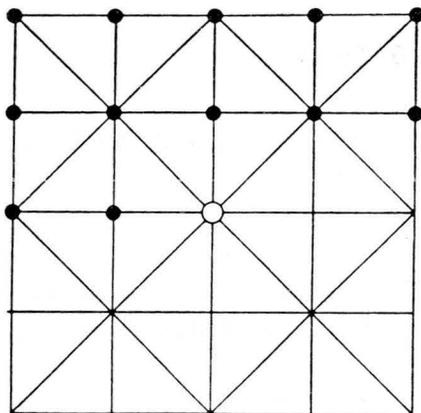
²⁶ BOTERMANS, J. y otros: 1989, p. 147.

²⁷ BOTERMANS, J. y otros: 1989, p. 147.

Reglas para jugar a El Perro

Las reglas que configuran el desarrollo de "*El Perro*" son las siguientes:

1. Un jugador dispondrá, por sorteo, por turno o mutuo acuerdo, de la única pieza que representa al *perro*, mientras que el contrincante jugará con las fichas que simbolizarán las doce *cabras*.
2. Las fichas se colocarán en el tablero cubriendo un extremo del mismo, próximo al lado que ocupe el jugador que participa con las doce *cabras*, comenzando a disponer dichas piezas en las primeras dos filas de vértices, para completar luego las doce, colocando las dos restantes en las dos intersecciones de la derecha (del jugador que tiene las *cabras*) de la fila central. Inmediatamente al lado irá la ficha del *perro*, que ocupa, por consiguiente, el vértice central del tablero. Esta pieza será, por regla general, de mayor tamaño (véase el dibujo nº 7).
3. El *perro* siempre da comienzo al juego, desplazándose desde la intersección inicial de partida (vértice central) hacia cualquiera otra vecina inmediata. Sólo puede mover un espacio, salvo que lo haga posteriormente para comer una *cabra*, lo cual podrá hacer si la misma se encuentra en el punto de intersección inmediato y el vértice situado detrás está vacío. El *perro* puede encadenar sucesivos saltos de captura, sobre varias *cabras*, siempre que estas condiciones se den de la forma ya indicada. Es decir, el *perro* puede capturar varias *cabras* siempre que éstas se sitúen en línea recta o quebrada, conformando puntos de intersección alternativamente ocupados y vacíos (ocupado - vacío - ocupado - vacío...).
4. Las *cabras* también mueven solamente un espacio, hacia cualquier otra intersección inmediata siempre que sea lateralmente o hacia delante (diagonal o frontalmente). Jamás podrán retroceder, a diferencia del *perro*, que sí lo puede hacer.



○ *Perro*
● *Cabra*

Dibujo n° 7: *Disposición inicial de las fichas en el juego del Perro*

5. Las *cabras*, en su avance en dirección opuesta a la de partida, al alcanzar la línea de vértices del extremo contrario se quedan sin poder cambiar de dirección hasta que todo el rebaño no alcance dicha posición, que debe ser idéntica a la de comienzo, tras lo cual se le da vuelta al tablero. Y empezará de nuevo la embestida, una a una, movimiento a movimiento, en dirección contraria a la inicial.
6. El *perro* debe tratar de impedir que las *cabras* lo acorralen y lo inmovilicen en cualquier zona del tablero; para ello y para evitar la embestida del rebaño de *cabras*, goza de mayor movilidad que aquéllas, aunque, como ya indicamos, sólo puede mover un espacio -en cualquier dirección- por cada movimiento realizado.
7. Las *cabras* parten de su extremo en el damero camino al lado opuesto con la intención de evitar que el *perro* se lo impida, capturando algunos de los miembros del rebaño. Para ello las *cabras* deben formar una masa compacta, un rebaño apiñado, intentando rodear e inmovilizar al perro.

8. Vence el *perro* si captura todas las *cabras*, o éstas si bloquean o inmovilizan totalmente al *perro*.

A MODO DE CONCLUSION

Existen numerosos juegos de inteligencia en la cultura popular tradicional canaria. Muchos de ellos se están perdiendo irremisiblemente ante la pasividad de los diversos colectivos culturales, políticos y educativos. Esto se podría evitar fácilmente con tan sólo realizar un pequeño esfuerzo, recuperando y dando a conocer esta valiosa parcela de nuestro acervo cultural, principalmente entre los escolares.

En muchos países los juegos de inteligencia forman parte del curriculum escolar, dentro de diversas materias, tales como Historia, Folklore... y, sobre todo, Lógica y Matemáticas²⁸, lo que contribuye a consolidar una formación integral del alumno, así como a la conservación y transmisión de estos juegos tradicionales.

Por último, quisiéramos señalar que hemos encontrado otras variantes de *La Dama* en distintos puntos del Archipiélago, y cuyo tablero es idéntico al utilizado en el juego de *El Perro*, aunque la reglamentación difiere de la estudiada para el Puerto de La Cruz. Tanto estas variantes de *La Dama*, como otros juegos de inteligencia que hemos localizado, se encuentran actualmente en fase de investigación.

²⁸ GOMEZ, I.M. (1992); GRUNFELD, F.V. (1978); y GUIK, E. Ya. (1989).

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos la información facilitada por:

Don Telesforo Bravo Expósito.

Don Jesús Bravo Bethencourt.

Don Sebastián García Felipe.

Don Gabriel García Ojeda.

Don José Francisco González Domínguez.

Doña M^a Concepción Hernández Bethencourt.

Don Roberto Hernández Illada.

Don Eugenio Ríos García.

Nos fueron de gran utilidad las sugerencias y puntualizaciones de las siguientes personas:

Doña M^a Candelaria Díaz Palmero.

Doña M^a del Mar Hernández Jorge.

Doña Mercedes Martín Oval.

BIBLIOGRAFIA

- AGOSTINI, F. y DE CARLO, N.A. (1986): *Juegos de la inteligencia*. Ed. Pirámide. Madrid.
- ALFARO, R. (1992): *Un juego nuevo y otros viejos*. Ed. Verde Olivo. Cuba.
- BOTERMANS, J., BURRET, T., VAN DELFT, P., VAN SPLUNTEREN, C. (1989): *El libro de los juegos*. Plaza y Janés Editores. Llobregat.
- CAILLOIS, R. (1967): *Les jeux et les hommes. La masque et le vertige*. Idées-Gallimard.
- CARATINI, R. (1970): *Juegos y deportes*. Ed. Argos, Barcelona.
- CASTELLOTE, R.M. (1986): *Juegos de los indios norteamericanos*. Miraguano Ediciones. Madrid.
- GARCIA-TALAVERA CASAÑAS, F. y ESPINEL CEJAS, J.M. (1989): *Juegos guanches inéditos. Inscripciones geométricas en Canarias*. Tara - Colectivo Cultural Valle de Taoro. Madrid.
- GOMEZ, I.M. (1992): *Los juegos de estrategia en el curriculum de Matemáticas*. Ed. Narcea, Madrid.
- GRUNFELD, F.V. (1978): *Juegos de todo el mundo*. Edilan - Unesco, Madrid.
- GUIK, E. Ya. (1989): *Juegos matemáticos recreativos*. Editorial Mir. Moscú.
- LORENZO PERERA, M.J. (1983): *¿Qué fue de los alzados guanches?*. Secretariado de Publicaciones, Universidad de La Laguna.

- LORENZO PERERA, M.J. (1992): *Estudio etnohistórico del pastoreo en la isla de El Hierro (Canarias)*. Universidad de La Laguna, Tesis Doctoral inédita.