

Los niños y su mundo

UN PASADO CRUEL REVIVE EN LOS JUEGOS INFANTILES



LOS padres que observen a sus hijos jugar al tula, pueden caer en la tentación de alegrarse. Comparado con los simulacros de guerras y batallas entre policías y gangsters, el tula parece inocente y sano. Sin embargo, los juegos que han perdurado durante más tiempo son precisamente aquellos que constituyen la revivificación de los rituales de antepasados, cuya crueldad ha sido olvidada.

Las «sílabas sin sentido», en apariencia, con las que se elige un niño en estos juegos, tienen su origen en lenguas que sólo sobreviven en los juegos de niños. El «eeny, meeny, miny, mo» anglosajón (equivalente al «pinto, pinto, gorgorito» español) y todas sus variantes se piensa que provienen de los ritmos que cantaban los sacerdotes paganos antiguamente cuando elegían las víctimas para el sacrificio.

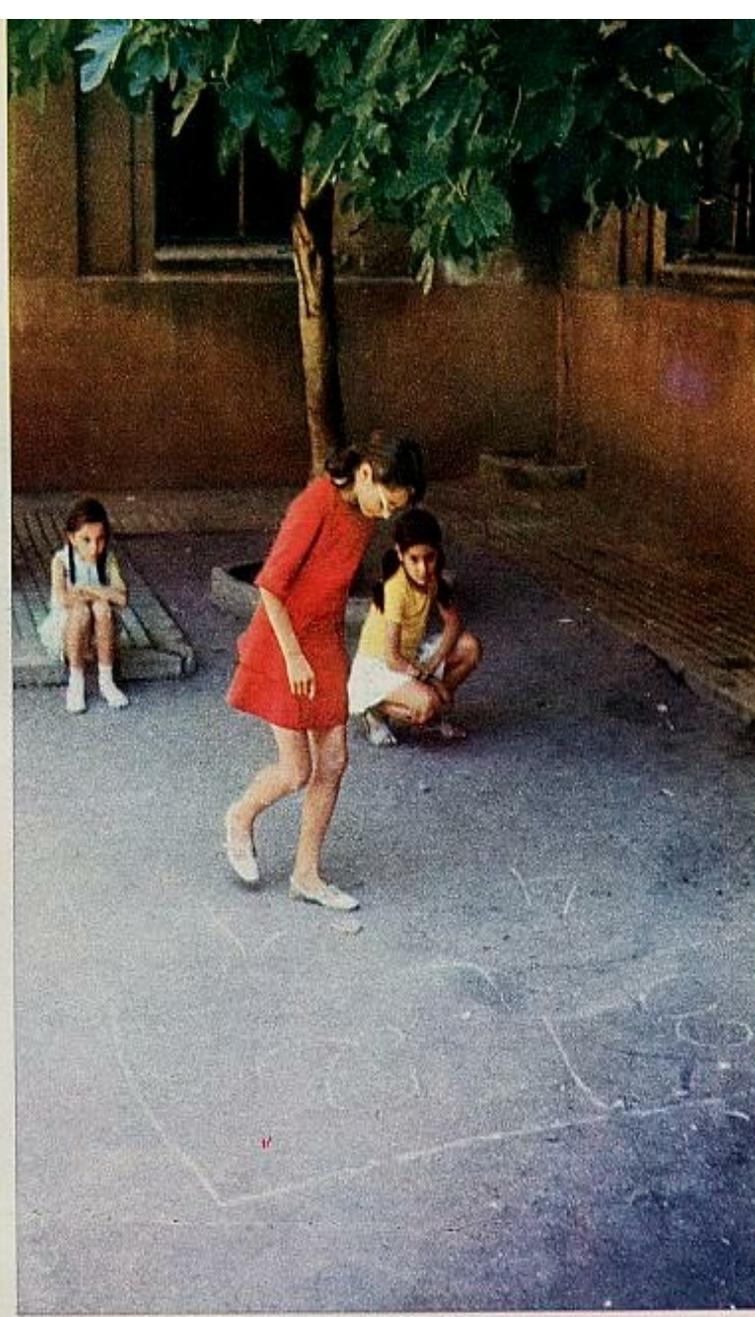
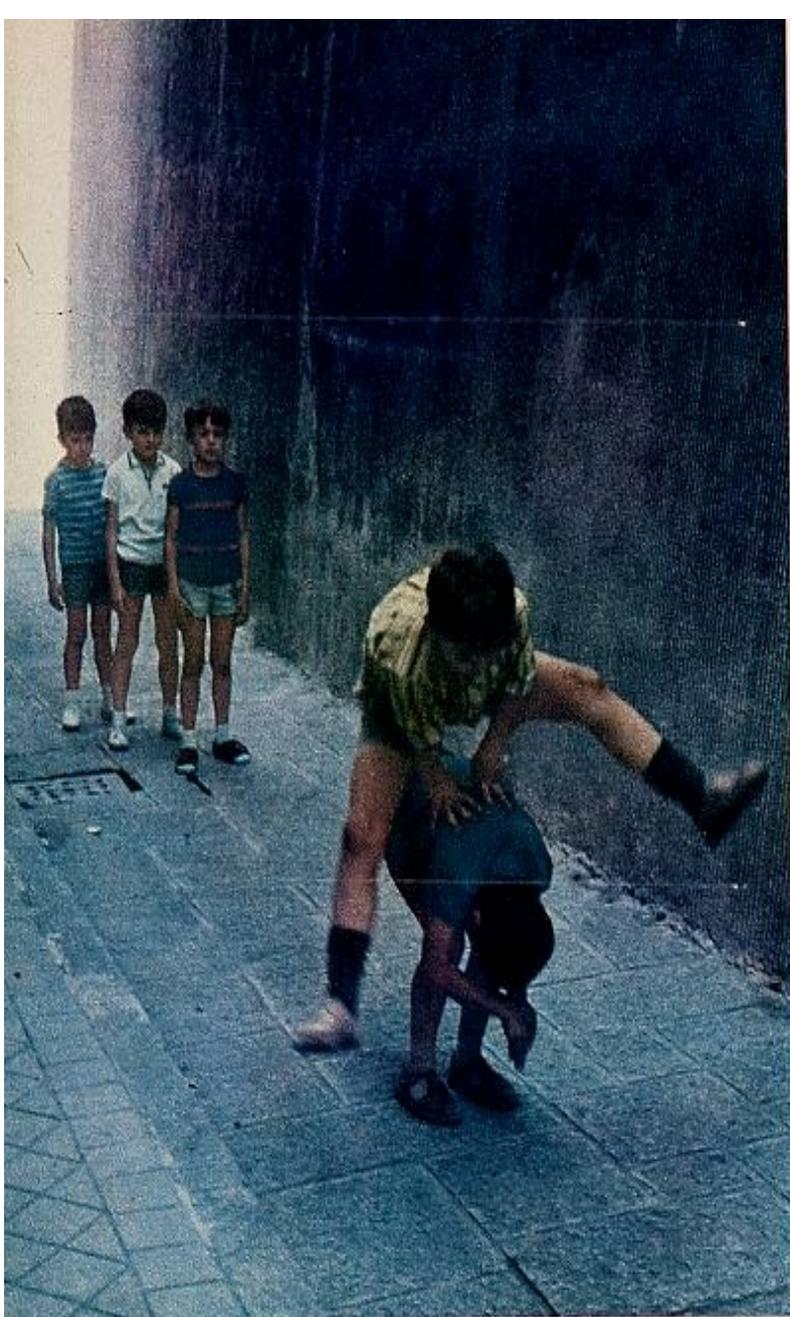
En muchas formas del tula se establece un refugio tempo-

ral para el perseguido. Mientras «tocan madre» y mientras permanezcan dentro de este santuario no pueden ser capturados. El «tula» —tal como lo jugaban los adultos en la Edad Media— llevaba frecuentemente un peligro de muerte para los ladrones perseguidos por los ciudadanos indignados que perdían sus bolsas o para las esposas infieles perseguidas por maridos celosos. Sin embargo, si el perseguido atravesaba el umbral de una iglesia, el perseguidor estaba obligado a desviarse. Ni los reyes se hubieran atrevido a violar el refugio sagrado de un fugitivo que, en términos contemporáneos de juego, «tocara madre».

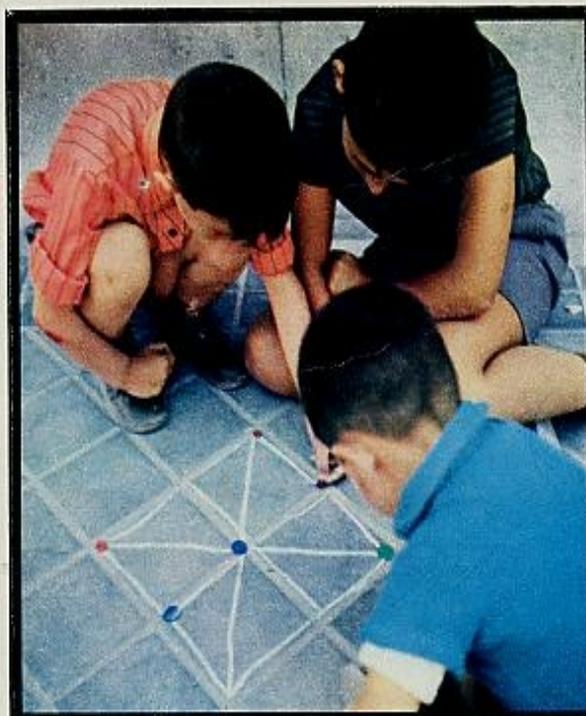
Entre las costumbres ancestrales que nuestros hijos imitan está el sacrificio de animales, así como de humanos. El culto prehistórico incluía frecuentemente un rito en el que la víctima era cegada primero y luego torturada antes de ser sacrificada. Una revivificación



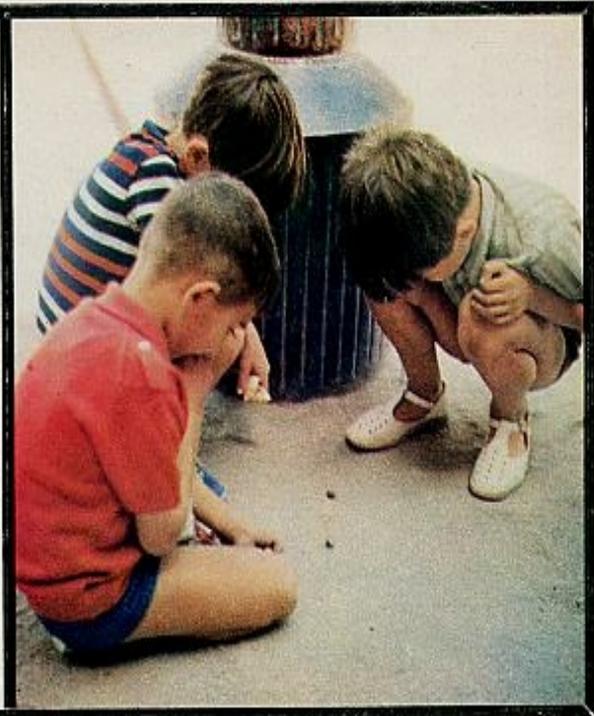
La «gallina ciega», izquierda, viene de un viejo rito: el sacrificio de un animal al que se cegaba antes. El pasado salvaje más reciente, la conquista del Oeste, nutre los juegos infantiles, cada día más conformados por los medios de comunicación de masas, como el cine, que ha llevado a los maletines Bond.



Pídola y coxcojilla. La coxcojilla o rayuela es una resultante del laberinto donde el Minotauro devoraba a las vírgenes. El laberinto originario tenía forma de espiral, pero los cristianos primitivos adaptaron el juego a unos fines teológicos y le dieron un dibujo copiado exactamente de la planta de basilica.



Los antiguos sistemas para dividir la tierra generaron diversos juegos. En la mayoría de los juegos está presente un afán competitivo, una reminiscencia de las luchas que han punteado la historia humana, un pasado cruel que va larvado y asumido. En el juego de muñecas se da una recreación de la vida cotidiana y familiar.



UN PASADO CRUEL REVIVE EN LOS JUEGOS INFANTILES

contemporánea de este rito es lo que se llama la «Vaca ciega» o la «Cabra ciega» en algunas partes del Centro de Europa, «Piel de ciego» en Inglaterra y «Gamo ciego» en Escocia («Gallina ciega», en España). Anteriormente, los jugadores se ponían una máscara en el rostro para disfrazarse como animales. Sin embargo, la Iglesia cristiana sostuvo que era pecado para un niño imitar a un animal y se sustituyó la máscara utilizada por el jugador elegido como víctima por un pañuelo; víctima que es pellizcada y empujada mientras intenta capturar uno de sus torturadores.

Las niñas juegan más frecuentemente a la coxojilla o rayuela, que consiste en dar con el pie a una piedrecita para sacarla de ciertas ravas, andando a la pata coja. Estos diseños han sido hallados sobre el pavimento del Foro romano y este deporte es mencionado en las obras de Plinio. Los diseños utilizados para la coxojilla por las niñas romanas estaban basados en el concepto pagano del laberinto —laberinto en el que las vírgenes eran forzadas a entrar—. En el centro acechaba el legendario Minotauro o su equivalente —una bestia salvaje dispuesta a saltar sobre ellas y devorarlas si se equivocaban—. El laberinto original estaba construido en espiral; pero los primeros cristianos, al intentar adaptar el juego a unos fines teológicos, alteraron el diseño modelándolo con arreglo a la planta de la basílica bizantina, con siete partes que correspondían a la forma en que se creía que el cielo estaba dividido. En cada versión, la coxojilla es un esfuerzo para lograr la salvación y evitar la condenación.

Todas las cosas que los adultos admitían como esenciales, en un estado salvaje, para su vida diaria, se convirtieron en los juguetes de los niños de una generación posterior —espadas y escudos, así como arcos y flechas—. «Tres en rava» —el juego en que dos jugadores, alternativamente, hacen unas señales dentro de un perímetro dividido en parcelas hasta que uno

de ellos logra tres marcas propias en una fila— fue antiguamente un sistema para dividir la tierra. Los juegos en que los jóvenes atletas montan encima de sus compañeros e intentan tirar al suelo a sus adversarios están basados, por supuesto, en los torneos de caballeros armados sobre caballos —torneos que, a su vez, habían sido una adaptación de las formas prehistóricas de la lucha montada—. Competencias similares a las de los políticos modernos, agitando para retener sus puestos cuando se forma un nuevo gobierno, existieron mucho antes de la época actual, y la práctica se refleja en el juego que los niños practican mientras otra persona tararea música. El objetivo de la prueba es encontrar un sitio en el momento que la música cesa. Siempre hay una silla menos que el número de jugadores. Los niños escoceses llaman a este juego «Cambien asientos, llega el Rey».

Uno de los aspectos perturbadores de esta tendencia infantil a perpetuar los errores de sus mayores es la perspectiva de que las guerras atómicas serán adaptadas a los juegos del futuro, de la misma forma que se revive diariamente la matanza de los indios de Norteamérica incluso en aquellos países que nunca han visto un «piel roja».

En un caso, el folklore de los juegos se ha anticipado a los titulares que aparecen actualmente en nuestros diarios. Los niños blancos de los Estados Unidos han utilizado durante generaciones su propia tergiversación del método empleado para elegir el jugador que es «Ese» en el tula. La rima comienza con el verso tradicional:

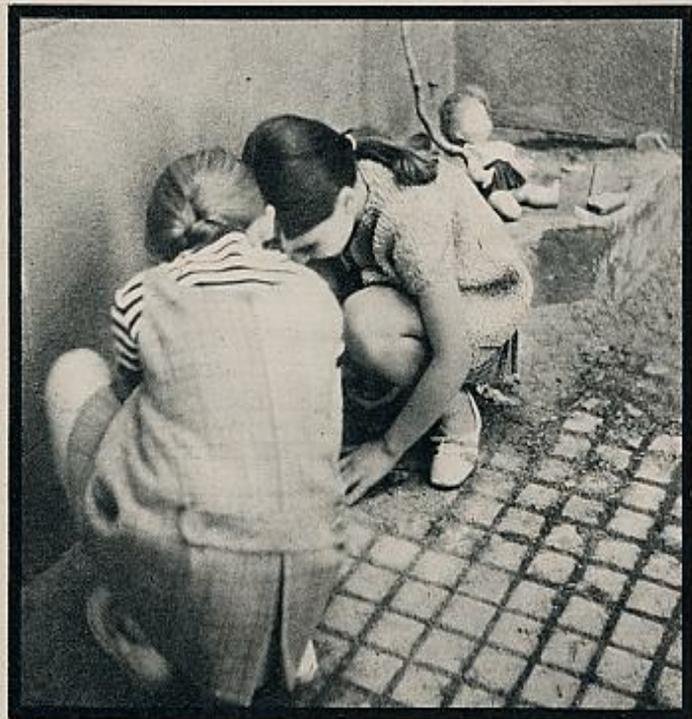
"Eeny, meeny, miney, mo".

Pero continúa:

"Coge a un negro por la punta del pie.

*Si grita, déjalo marchar
Eeny, meeny, miney, mo".*

No se recomienda a los niños blancos que pronuncien estas palabras en Harlem. T. B. Fotos: J. RUEDA.



ESTOS SON
LOS TRANSISTORES
RITMO Y TARANTELA
DE TELEFUNKEN



estas son algunas de
sus exclusivas ventajas:

Para que Vd. elija su programa preferido en cualquier parte, TELEFUNKEN ha creado dos radioreceptores portátiles (tamaño pret a porter y alcance universal). En su casa o fuera de ella, descubra todas las posibilidades de la alta fidelidad (Donde Vd. se lleve su TELEFUNKEN disfrutará la calidad de sonido que Vd. exige)

¡Póngale a sus vacaciones TELEFUNKEN... y sol!

PODRIAMOS CONTINUAR CON
OTRAS VENTAJAS IMPORTANTES...

...pero vale más
"vivirlo"
un
momento!

TELEFUNKEN



PREFIERA TELEFUNKEN
TELEFUNKEN VALE PARA TODA LA VIDA

TELEFUNKEN

