



El tiempo libre: los juegos

El juego es tan antiguo que se confunde con los orígenes mismos de la humanidad. Desde pequeño, y sin que nadie se lo enseñe, el hombre juega y lo hará hasta su muerte. Sabemos de los juegos que se desarrollaban en América antes de la llegada de los europeos a través de distintos testimonios como los relatos de los cronistas o por medio de objetos materiales que han llegado hasta nuestros días. Los juegos que utilizan pelotas de goma, son patrimonio cultural de exclusivo origen indoamericano ya que el caucho pertenece a la flora de este continente.

En nuestro actual territorio provincial, el juego de pelota era practicado por los mocovies y por los tobas que también conocieron el box, la lucha cuerpo a cuerpo, las carreras a pie y los juegos de azar. La mayoría de las niñas aborígenes tenían muñecas, que eran fabricadas por sus madres o por ellas mismas de acuerdo con la visión de su propia cultura. También jugaban con arco, flecha, boleadoras, hondas, a montar el caballo y nadar en el río, actividades que les permitirían desenvolverse en el mundo adulto.

Con la llegada de los españoles se introdujo en América desde el principio de la conquista y colonización diversiones como el ajedrez, damas, cartas, dados, y exhibiciones como certámenes guerreros, luchas lúdicas, torneos, desafíos y justas, para los cuales contaban con el elemento idóneo imprescindible para llevarlas a cabo: el caballo.

Los juegos, según Alfonso X el Sabio, rey de España (siglo XIII), eran un don de Dios concedido a los hombres para alegrar sus desabrimientos. Este rey fue el primero en legislar en esta materia y el primero en permitir en España el establecimiento de casas de juegos llamadas Tafurerías. Decía que el juego era para que los hombres no sufrieran "las cuitas y los trabajos cuando les viniesen". Sin embargo había gente a la que el juego, en vez de quitar las "cuytas", se las creaba, así lo testimonia una escritura otorgada en Santa Fe por Juan de Vega y Robles, vecino de esta ciudad, que en 1650 declara que el juego es la causa de que los hombres pierdan y crédito y caigan en la pobreza. Por esa razón se obliga a no jugar durante dos años y si lo sorprendieran jugando pagaría una multa de 500 pesos.

La pasión del juego se extendía a todas las esferas sociales, hacía perder los estribos a los más encopetados y rancios miembros de la nobleza. A pesar de las prohibiciones, en los siglos XVI y XVII el juego era una plaga en España y la conquista le dio más impulso de ahí que los tahures se hicieran su propia América.

Según Zapata Gollan, la primera "timba" del Río de la Plata fue en Sancti Spiritus. Caboto establece el fuerte y parte en busca de las Sierras del Plata, dejando a cargo al Capitán Gregorio Caro, quien mata el ocio en el juego con sus oficiales y tripulantes.

En Santa Fe se practicaron diversos juegos que eran muy ampulosos y lujosos en España y Perú y que se aplebeyaron en el Río de la Plata. Nuestra ciudad conoció la práctica de:

Juego de cañas: los cristianos adoptaron este juego de moros, no sólo porque le daba mayor boato y esplendor a las fiestas sino también porque era un viril ejercicio y adiestramiento de los caballeros. Estas cañas eran secas y a modo de flechas las arrojaban los jinetes al galope formando cuadrillas. Aquí intervenían indios, negros y mulatos en reemplazo de los vecinos destacados. Solía ser perjudicial como cuando provocó la muerte de un hombre y un niño, hecho que originó su prohibición absoluta desde 1698 hasta 1708.

Corrida de sortijas: es una de las diversiones criollas más tradicionales, que todavía perdura. También tiene origen en los ejercicios de destreza de los jinetes moros. El juego estaba destinado a los mejores caballeros y fue aprendido por los cristianos de la más alta nobleza, convirtiéndolo en un espectáculo de destreza, lujo y ostentación. En nuestra región la sortija no se corre enmarcada en palcos cubiertos por ricos ornamentos sino a campo abierto a lo largo del camino.



Florian Paucke.

Niños jugando. Florian Paucke

Corrida de toros: El origen del juego con toros, según algunos autores se debe a los moros, pero quizás se lo haya conocido en la península ibérica desde antes. En el siglo XIV se comenzó a torear ayudado por caballos y la espada, pero el pueblo seguía prefiriendo que se lidiara a los toros en las calles y plazas, matándolos arrojándoles dardos. En Santa Fe, el día de San Jerónimo, patrono de la ciudad, era celebrado con corridas de toros. Se realizaban a campo abierto, hasta que los toros tenazmente perseguidos por la jauría, clavadas en el cuerpo ensangrentado las púas arrojadas por los hombres de a pie, caían heridos de muerte. Sólo veían las corridas los que participaban activamente en ella por la polvareda que levantaban los animales, dejando tendidos los toros heridos de muerte, desangrándose; hasta que los vecinos más pobres, buscaban la carne para asegurarse el honor de San Jerónimo y varios días de comida.

Riñas de gallo: la afición a los gallos fue universal. Participaba por lo general, toda la sociedad. Los asistentes a una pelea, acudían armados, tanto aquellos que podían portar armas como quienes las tenían prohibidas. Durante los combates el ambiente era ensordecedor. Las apuestas se cruzaban en medio de un griterío infernal; fue una de las diversiones más populares. Alrededor del reñidero, hacían apuestas los funcionarios del gobierno, los comerciantes, los pulperos, los frailes y los criollos que apostaban mientras los gallos se desangraban a golpes de espuelas y picotazos.

Juego de trucos: especie de billar que se jugaba en mesas de paño con tacos y bolas. Por extensión se llamó casas de trucos a los lugares donde se hacían juegos de salón como el ajedrez, damas y chaquete. La casa de juego, ubicada frente a la plaza, se mantiene en medio de la pobreza y desamparo del nuevo emplazamiento de la ciudad. Fuera de la casa de truco, en la huerta o algún terreno baldío se jugaba a la taba. Los naipes utilizados eran los españoles y los franceses que tienen cuatro palos o colores que representaban los cuatro estados o clases sociales de la época: los eclesiásticos, simbolizados por las copas o cálices y en los franceses por corazones; la nobleza por las espadas, o lanzas o picas en los franceses, los comerciantes o burgueses, por los oros y su equivalentes franceses los diamantes y los cazadores y labradores por los bastos y en Francia con la hoja de trébol.

Taba: conocido desde la antigüedad, este juego relacionado con procedimientos de adivinación se difundió rápidamente por estas tierras. La taba es un hueso corto con dos caras, una de las cuales se llama suerte; el juego consiste en arrojar la taba tratando de que caiga parada y con la suerte hacia arriba. El hueso se arroja tantas veces como sea necesario para que gane uno de los jugadores.

Aclaraciones y vocabulario

Cartas y dados: Algunos autores sostienen que el juego de cartas se inventó en el siglo XIV durante la enfermedad de Carlos I de Francia, mientras que otros opinan que es más antiguo. Los dados eran el entretenimiento preferido por la soldadesca y por la gente joven. El juego terminaba generalmente en contiendas muy cruentas, por eso se llamó a las cartas empleadas "barajas", que significaba "pelea, contienda o riña". Esto provocó que las leyes castigaran en todos los países a los que tenían en la baraja un medio no muy honesto de vida y aún a los expertos en el manipuleo de los dados.

Cuitas: aflicción, desventura.

Tahures: los que frecuentan las casas de juego.

Timba: partida de juego de azar.

Chaquete: fue un juego de la colonia que tuvo suerte varia en cuanto a su tolerancia; es un juego muy antiguo, parecido a las tablas reales con dos o tres dados, fichas y un tablero de dos campos, dividido cada uno en dos secciones con seis casas. No fue de difusión popular por el costo de los materiales y su difícil adquisición.

Textos

Paula Busso y Rosalía Aimini. Servicios didácticos del D.E.E.C y Asociación Amigos de S.F.L.V. Marzo de 2003