

28.º Coloquio de Estudios de Juegos de Mesa

Alicante, España

27 al 30 de Abril de 2026

Topic: Education through games

Aprender a cazar a través de los juegos de tablero

Mg (Dnda)Stela Maris Ferrarese Capettini

Introducción:

Hasta hace algunas décadas cuando hablaba con investigadores europeos y asiáticos acerca de los juegos de indígenas sudamericanos surgían manifestaciones de asombro dado que solamente se conocían, gracias al trabajo etnográfico de Steward Culin, los de algunos pueblos indígenas que viven en América del Norte. Situación similar sucedía con los indígenas centroamericanos y de Las Antillas .

A pesar de ello existían registros realizados por algunos viajeros y sacerdotes en la época de la invasión y colonización europea, al igual que otros textos escritos por algunos indígenas a principios del siglo XX, que dan cuenta de la existencia de aquellas prácticas lúdicas.

Es posible atribuir esta falta de información y/o difusión de juegos y juguetes al desinterés sobre el tema por parte de los antropólogos y arqueólogos quienes, en palabras de Langley y Lister (2018), no se interesaban por las actividades de los niños por dos motivos, ya que:

(1) los niños no son importantes porque sus actividades no hacen contribuciones significativas a las comunidades y sociedades en su conjunto y (2) que los niños son incognoscibles en contextos no mortales, ya que su comportamiento deja poco material rastros: su historia es arqueológicamente silenciosa”(Baxter (2005b) en Langley y Lister, 2018, p. 1).

Y, por otro lado, porque todo aquello que la antropología no podía explicar lo definía como objeto o práctica “ritual”. Es decir, cualquier pieza que hoy se señala como juguete en aquel entonces no se pensaba ni percibía como tal y se ubicaba como un objeto utilizado en ritos:

aplicar(ban) el adagio "es ritual" a cualquier objeto o patrón en el registro arqueológico que no puede explicarse como actividades económicas o tecnológicas y han sido durante mucho tiempo un lugar común en la arqueología” (Langley y Lister, 2018, p.1).

Con el devenir de los años la investigación sistemática de bibliografía y en terreno permitió hallar registros de diferentes juegos, entre ellos de tablero. El estudio de uno de esos juegos

referencia el enfrentamiento entre un animal: el puma o jaguar¹ y las personas, las que generalmente lo hacen ayudadas de perros. El estudio comenzó con datos hallados por el investigador Aranda a principio del año 1980 en la zona norpatagónica conocida con el nombre de Cerro Policía. Este era, según los ancianos, un juego que practicaban desde pequeños y lo habían aprendido de sus mayores. En el avance de la investigación, durante la misma década, se halló, por colaboración del Dr. Gambier, otro similar en la región de Albardón, provincia de San Juan, Argentina. Continuaron los hallazgos en la Patagonia y sector Noreste del país por los trabajos del ingeniero agrónomo Martínez Crovetto que también se interesó en este tema. En este punto quisimos traspasar las fronteras argentinas debido a información de que juegos similares existían en las áreas peruanas, bolivianas y brasileras pero hallamos una limitación: algunos investigadores, lejos de dudar de la originalidad de los juegos de tableros de los indígenas norteamericanos sí lo hicieron de los del sector sudamericano del continente, señalando que estos juegos habían sido traídos por los europeos. Un detalle que llama la atención y permite dudar de los planteos realizados es que estos juegos parecen tener un origen común pero por la transmisión oral han sido modificados; al respecto podemos citar diferentes fuentes que avalan lo que sostenemos: entre los de mayor antigüedad y ubicados en la época de la conquista y colonización del extremo sur del continente, los registros de los sacerdotes que acompañaron a los conquistadores tales como el caso del sacerdote Olivares. Él fue uno de los que registró juegos de tablero y comparó uno de ellos con el juego de la oca haciendo referencia a que “Además de los juegos de agilidad i destreza, los araucanos tenían también otros que podríamos llamar de recreación i que los jugaban pocas veces” (Rvdo. Olivares, p. 42 en Matus 1920, p. 5). En sus escritos de 1776 el abate Molina también hace referencia a juegos de tablero entre los mapuches chilenos.

Por otra parte, la conversación registrada en los textos de Guamán Poma entre Atahualpa y su carcelero sirve también de ejemplo para reforzar nuestra postura; en dicho intercambio aquel, al ver el juego que le muestra e invita a practicar, hace referencia a la similitud que guarda con un juego propio de su pueblo, que ya he analizado en un estudio al respecto². En este texto los señalo como un elemento de utilidad para mirar esos juegos de tableros que presentaré a continuación como parte de los primigenios grupos humanos que viajaban de un territorio al

¹ Registrado como león por los viajeros y algunos investigadores al traducir de los idiomas locales. Posiblemente fue un error involuntario dado que en esta área no hay leones sí pumas que son los que se comen el ganado y los pobladores cazan.

² Revista Territorial, Goiás- GO. Dossiê: Etnoesporte e Jogos Indígenas e Tradicionais/ 2005, p. 72-104

otro en búsqueda de animales para la alimentarse y vestirse y pudieron usarlos como un método de enseñanza a sus hijos para cazar y defenderse de los animales.

Entre los textos más nuevos están los escritos de Magrassi (1975) quien relata que, cuando durante su trabajo de investigación entre los guaraníes vio a hombres ancianos jugarlo inmediatamente lo señaló como un posible modo de enseñar a los niños a cazar. Esta acción también quedó registrada en las narraciones de la centenaria Pati, tehuelche, en el año 2000.

Dar a conocer estos juegos de tablero, los cuales considero que en una época pudieron haber sido simplemente métodos de enseñanza, nos permite visibilizar otros elementos de las culturas indígenas de esta parte del continente americano a la vez que ubicar al juego entre los humanos como un método de enseñanza- aprendizaje antiguo que valoriza el rol de este en la sociedad actual quien lo considera simplemente parte de la primera infancia.

El sistema de caza

Los registros de caza de animales por parte de los humanos tienen aproximadamente dos millones de años. La evolución de algunos grupos de cazadores- recolectores hacia otras modalidades de caza dejó rastros de ese origen en diferentes asentamientos, mientras que los grupos que continuaron viviendo con esa modalidad hasta el presente han permitido conocerla y registrarla.

Magrassi, cuando vio a ancianos guaraníes del Noreste de Argentina, en la década del setenta del siglo XX, practicado el juego de tablero *la yagua* (conociendo los sistemas de caza de los pueblos cazadores-recolectores sudamericanos) planteó que las piezas referencian el enfrentamiento entre animales con humanos en una cacería para alimentarse o una cacería de un puma que acecha al poblado y que estos han sido primigenias modalidades de enseñanza de tal acción para la supervivencia grupal. Enseñanza que además planearía el cuidado para no ser atacado por el animal. En la desaparición de la caza por su ingreso a la vida occidental esta modalidad continuó siendo utilizada por los mayores como un juego para luego caer en el olvido por el avance de la vida moderna.

El sistema utilizado para cazar de los pueblos recolectores- cazadores patagónicos tanto a los que serían su alimentación como a los que significaban un peligro para la vida humana son similares. En la memoria de la anciana Pati emerge el recuero de la caza entre los tehuelches del extremo sur en la Patagonia argentina:

salíamos a pie a cazar guanacos (...), salíamos todos a cazar, los chicos éramos los que asustábamos al guanaco (...)... ¿cómo cazábamos?... Se arrinconaba también, o se le hacía ronda entre todos los chicos, se hacía ronda y se boleaba... los mayores eran los que boleaban. Se arrinconaban los guanacos y

nosotros servíamos como de corral para no dejarlos pasar... Éramos tantos entre los gritos y las bardas encerrábamos cualquier cantidad. (...) ... muchos dicen...¡noo! ... cómo va a cazar... tiene que ser muchos perros o muchos perros.(en Aguerre, 2000, p. 122).

Esa costumbre de matar a los pumas y zorros para evitar que se comieran las ovejas, los chivos o las gallinas continúa en la actualidad aunque con armas modernas de pólvora.

Además de ello, la presencia del perro como compañero del ser humano en el juego puede ser una representación moderna de una actividad conjunta de la que se tienen datos de unos 8.000 años A.C. y es lo que González Venanci (et al 2025) señala: “en tiempos históricos se registra el uso como animal de carga, ayudante para la caza y como guardián”.

El hecho de saber que se instaba a los niños a aprender a cazar mediante juegos de puntería como han registrado Gusinde (AÑO) y González (1910) nos permite considerar que estos juegos de tablero pudieron ser un método de enseñanza de dicha acción, enfrentando a los pumas y zorros con los humanos quienes debían tratar de evitar que estos les mataran sus animales o a ellos mismos.

La guerra entre los hombres y los animales ¿Quién gana?

La guerra es el *no juego* (Bateson, 1991) pero el juego de tablero enfrenta a dos jugadores quienes a su vez se convierten unos en guerreros, otro en cazador y el otro en la presa pero ¿quién de quién?

En reiteradas oportunidades, al pensaren los juegos en el intento de reconstruir la lúdica de la humanidad, especialmente la infantil, me he preguntado ¿En qué momento comenzó a jugar el ser humano? ¿En qué momento un tablero fue un espacio simbólico/modo de enseñanza de estrategias para cazar y cómo los métodos de supervivencia derivaron en juego?

Difícil establecer una fecha; simplemente, mediante el estudio de estos juegos es posible realizar una aproximación a una actividad con doble funcionalidad: entretenimiento y preparación para la vida adulta (Gross, 2007).

El enfrentamiento animal vs. humano a través de los juegos de tablero

Recorriendo el territorio sudamericano desde el sector andino de Bolivia hasta el extremo sur de Argentina y centro sur de Chile, siguiendo el derrotero de la cordillera de los Andes y desde el área de Mato Grosso en Brasil hasta el sector norte del Sudeste argentino, han sido hallados juegos de tablero que parecen tener cierta similitud entre ellos. En todos los casos los perros guiados por una persona tratan de atrapar a un león o puma mientras éste trata de matar a los perros para que el cazador quede indefenso.

El juego de la leona

En poblados del Departamento de Iglesias, ubicado en el noroeste de la provincia argentina de San Juan, el arqueólogo Gambier (1981) halló la práctica de un juego denominado *la leona*. En el año 1989 asistí al lugar a fin de investigar la modalidad del juego, allí él mismo me manifestó que los pobladores no querían enseñárselo a foráneos por cuyo motivo sólo nos limitamos a mirar su práctica, hecha sólo por hombres. Con el devenir de los años terminaron enseñaron las reglas para que el juego pudiera ser incluidos en las escuelas como parte de la diversidad lúdica y así perdurara en el tiempo y en la comunidad.

En la conversación mantenida con los pobladores, estos nos explicaron que lo jugaban desde niños lo que nos hizo considerar la transmisión intergeneracional desde épocas muy antiguas dado que la población del área es originaria.

Las antiguas culturas de recolectores- cazadores de la región Noroeste del país registran un poblamiento +- 10.000AP (Michieli, 2007) y posteriormente formaron parte del núcleo andino dominado por los incas; también han sido hallados juegos similares en Bolivia y Perú.

Modo de juego

El diseño del tablero de juego *la leona* es un triángulo pequeño atravesado por la línea que separa en dos partes iguales a un cuadrado unido a aquel por uno de sus vértices. (Foto N° 1).



Foto N.º 1 La leona (reconstrucción MJE. Foto de la autora).

La leona se ubica en el extremo superior del triángulo y los *doce perros* lo hacen de la siguiente manera: diez se ubican en las dos líneas finales del extremo opuesto en que está el triángulo y los otros dos uno en cada extremo del cuadrado en la línea que está a continuación de las anteriores, quedando libres las líneas centrales.

El objetivo del juego es repartido: mientras los perros tratan de encerrar a la leona para evitar que se coma tres perros ésta trataba de comérselos y así ganar la partida.

La leona es quien inicia el juego moviéndose primero. Los tres primeros movimientos de este sólo pueden ser realizados hacia adelante y al costado y a partir del cuarto movimiento todos pueden moverse en todas las direcciones, siempre alternado el turno leona- perro y siempre desplazándose por las líneas y ubicándose en una intersección.

La manera de comer de la leona es saltando sobre el perro que a continuación tiene un espacio vacío.

Si es encerrada por los perros estos le ganan el partido; en cambio, si ella se come tres perros es quien gana el juego pues algunos pobladores explican que con nueve perros no se puede atrapar a la leona. Otros pobladores dicen que la leona debe comerse todos los perros para ganar y así lo practican.

El juego La yagua o El tigre y los perros

Juego conocido entre los chiguanos³- chane y guaraníes que viven entre los países de Brasil, Paraguay, Bolivia y Argentina (en el NEA). El antropólogo Magrassi y su equipo, en la década del 70 del siglo XX, encontraron este juego entre los chiguanos- chane que viven en Argentina (Foto N.º 2); ellos indican que también se lo denominaba *el tigre y los perros* mientras que otros grupos lo denomina *la yagua*. Con este último nombre me lo explicó en el año 2009 el docente e investigador Rodas.

El registro realizado por Magrassi da cuenta de que antiguamente sólo era practicado por los varones siendo reciente la práctica entre las mujeres. También se pregunta si es sólo un juego o un modo de enseñanza de la caza, reflexionando al respecto:

Antiguamente pudo haber sido parte del aprendizaje del rol de cazador por los niños varones. No se juega para o por algo en especial sino por el simple placer de jugar, demostrando las habilidades de control, de pensamiento, memoria, de concentración. Es un debate, un combate o lucha, una contrapartida donde la clave es el rigor en el control 1985, (p. 4).

Esta apreciación fue realizada hace unos 40 años en un área socio geográfica poco relacionada con el resto de la sociedad argentina y que mantenía una vida de cazadores- recolectores y permite considerar el planteo de Magrassi, igual que el que realizó Gambier en otra área del país, en el que el juego se perdía en su origen y transmisión hacia el pasado.

³ O chavancos nombres despectivo dado por los incas en idioma quechua. Chiriguano: frío, estiercol. Son un pueblo de idioma tupi-guaraní que esclavizó al pueblo chané y posteriormente se dio la mestización entre ambos pueblos.

Modo de juego

El tablero se dibuja en la tierra. Entre los dos jugadores se distribuyen el rol: una *yagua* (puma o tigre americano) y doce perros a los que denominan *yamba* en su idioma. La posición inicial consiste en tener diez perros alineados en las dos líneas del extremo opuesto al que está el triángulo y los perros número once y doce ubicados uno en cada extremo izquierdo y derecho, quedando libre el área central del tablero. Se pueden utilizar indistintamente piedras o semillas para jugarlo.

El objetivo de los perros es acorralar a la *yagua* para que quede a disposición del cazador y en cambio el de ésta es comerle los perros al cazador.

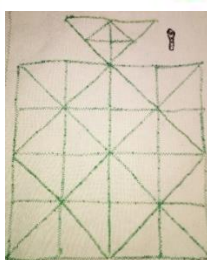


Foto N.º 4 Tablero según Magrassi, MJE (Foto de la autora).

El juego lo inicia la *yagua*. Mueven de a uno por vez. En la narrativa citada por Magrassi (1985) se lee “Al comenzar el juego los desplazamientos son siempre hacia adelante o los costados, pero avanzando su desarrollo las piezas pueden moverse también hacia atrás. Siempre en el sentido de las líneas o senderos trazados” (p. 4). El modo de hacerlo es saltar sobre un perro que a continuación tiene un espacio vacío. Entonces se quita el perro comido del tablero.

El juego finaliza cuando la *yagua* está inmovilizada, ganando los perros o cuando aquella se ha comido tres perros. Magrassi (1985) expresa que quien juega representando a los perros “puede seguir jugando, pero invariablemente perderá: con nueve perros, o menos, no se puede cazar un jaguar” (p. 4). Como puede observarse, este juego es similar al de la leona.

Yagueté Kora

Juego mbya guaraní que recientemente ha impulsado como práctica un grupo de jóvenes de algunas comunidades de la provincia argentina de Misiones denominándolo *yagueté* o *korá*, *chivi kora* (corral del *yagueté*) (Foto N.º 3).

Modo de Juego

Se distribuyen los quince perros por el tablero y el yaguareté en el triángulo que es su guarida. Comienza el juego este último y luego los perros de a uno; los movimientos son siempre alternando yaguareté – perro. Durante el juego el yaguareté puede moverse en todas direcciones pero los perros no pueden moverse hacia atrás pero sí pueden ingresar al triángulo para tratar de cumplir su objetivo que es encerrarlo para que sea capturado.

Según esta dinámica el yaguareté gana si no logra ser inmovilizado y los perros si logran encerrarlo e inmovilizarlo.

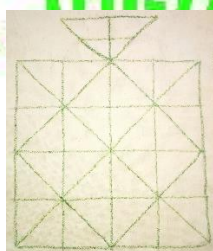


Foto N° 3 Yaguareté Kora MJE (Foto de la autora).

Juego Trapial Kuzen

Los territorios patagónicos convertidos en las provincias de Santa Cruz, Chubut, Río Negro y Neuquén a mediados del siglo XX tienen un pasado, como toda América, de fronteras flexibles y marcadas por los dominios territoriales de los pueblos o grupos humanos de distinto origen étnico que la habitaban desde +- 12.000 AP. En toda su extensión existen registros de este juego de tablero (practicado por mapuches y gñün a kuna o tehuelches) con el nombre de *trapial kuzen* o *los perros y el león*; se practicó en tableros con dos diseños diferentes según la región en que fueron registrados por Martínez Crovetto en 1969.

En el sector del lago *Huechulafquen* habitado por mapuches, en la provincia del *Neuquén*, halló en los años sesenta del siglo pasado este juego en la memoria de Don Vicente Cañicul, quien le enseñó el modo de practicarlo.

Modo de juego

En la tierra se traza un cuadrado grande que es dividido en partes iguales y desde el centro de éste se dibuja una línea que lo conecta con el cuadrado menor.

Para su práctica se utilizan catorce piedras que son los perros o *trewa* y que se colocan en las dos líneas del sector opuesto al que se ubica el otro cuadrado y una más grande que es la leona o *zomo trapial* o el león o *trapial* (Foto N° 4).

La partida la inicia el león o la leona. Mueven de a uno por vez:

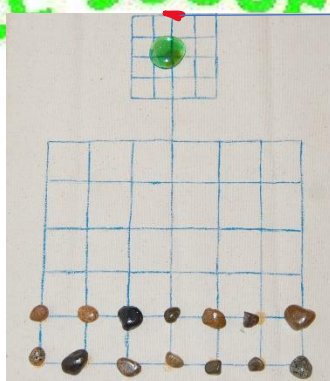
Las piezas pueden moverse, de a una por vez, siguiendo las líneas horizontales o verticales y ubicándose en las intersecciones de estas (...)

El movimiento es de una casilla a una contigua. Los perros y el león pueden desplazarse hacia adelante, hacia atrás o lateralmente. (...)

El objetivo del juego es, para los perros, encerrar al león en su guarida o en cualquier lado del tablero e impedirle todo movimiento, pero son vencidos en caso de que el felino logre pasar su doble línea. (...)

El “trapial” puede comer un “trewa”, si éste no está apoyado por otro ubicado detrás.

(...) puede eliminar una pieza contraria hacia adelante, hacia atrás o lateralmente. Cuando el león, devora un perro, pasa sobre este y se ubica en la casilla situada detrás del mismo, según la dirección en que aquel viene (Crovetto 1969: 8-9).



Posición inicial

Foto N°4 . Reconstrucción del dibujo del tablero (1969, p. 8 MJE, Foto la autora).

El león o la leona gana la partida cuando logra superar a los perros, llegando hasta el final del tablero; pero si es encerrado/a en cualquier lugar del tablero o en su propia guarida pierde.

Versión 2

Era practicada entre los *güniün a kuna* que viven en el área limítrofe de la provincia de Chubut con la de Río Negro el Sr. Tomás contó que antiguamente también era jugado por *araucanos* (en referencia a *mapuches*). El juego estaba desaparecido para ese entonces y él lo recordaba como de su infancia.

Modo de juego

El tablero se dibuja en el piso y consiste en un cuadrado con tres divisiones internas y diagonales que van de un extremo al otro y se conectan al centro de este; se dibuja un triángulo (Foto N° 5). Para jugarlo se usan doce piedras que representan a los perros y una más grande al león o leona.

Para iniciar el juego primero mueve el león o leona y luego alguno de los perros. Los movimientos se pueden realizar en todas las direcciones. El león come un perro si tiene un sitio

vacío a continuación y en cambio tratarán de encerrarlo/a en algún casillero o en su guarida para que no pueda llegar a traspasar su línea.

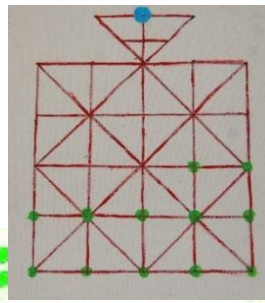


Foto N.º 5 Reconstrucción del dibujo del tablero (1969, p. 8) MJE (Foto de la autora).

Un diseño similar fue hallado en la década del 80 del siglo XX por la arqueóloga Biset. Desarrollar el estudio de la modalidad de práctica llevó varias décadas debido a que si bien se contaba con fotos (Fotos N.º 6 y N.º 7) facilitadas por el arquitecto Juárez nunca fue posible obtener la ubicación del sitio en que se practicó. En el año 2023, gracias al matrimonio Mogni – Molinari, pude obtener información acerca de la práctica en el área de los arroyos *Molulco* y *Mogotillos* (la misma forma parte de un complejo amplio de piedras grabadas en diferentes épocas). En cercanías de la ubicación de la piedra en el área de Cajón del *Curi Leuvu* se encontraron con un criancero que bajaba de la montaña. Al consultarle y mostrarle la fotografía les dijo que él no lo jugaba pero sí vio jugar a personas mayores que ya han fallecido. “Lo dibujaban en el piso y lo llamaba *la leona* y les describió cómo se practicaba y que uno jugaba con los perritos y el otro con la leona y que había que saltar y jugaban por el trago (chupilca o vino, generalmente).



Foto N.º 6 compartida por Juárez



Detalle del tablero Foto N.º 7

Juegos similares en Sudamérica

En el área de la IX Región chilena tampoco había presencia en la memoria, pero sí fue posible hallar un escrito de Manquilef (1914) señalando un juego de tablero con el nombre de *komikan*, practicado por el pueblo *mapuche*. También hallé otro escrito de Matus (1920) quien

lo señalaba como un antiguo juego *mapuche*. Este (1920), por su parte, expresa que lo vio jugar entre “los indios del interior de Valdivia, pero no pude esclarecer con ellos este asunto porque se negaron a darme detalles. Sin embargo, creo de interés dar a conocer el plano de una partida de este juego, aunque él es muy conocido de nuestros niños” (p. 10) (Foto N.º 8).

El modo de practica según Matus es el siguiente:

Se practica con doce piedrecitas que representan los perros i por una más grande que representa al león. Los perros tienen la obligación de avanzar siempre i pretenden encerrar al león colocándose en dos filas. El león puede avanzar o retroceder siempre i en cualquier sentido (...)

Cada vez que el león encuentra un perro solo i que no esté protegido por otro, se lo come, saltando sobre él i ocupando el puesto vacante. Cuando encuentra a dos perros que tienen un puesto de por medio libre puede comerse a los dos.

Por su parte los perros van avanzando con todo cuidado i disciplina hasta tratar de dejar sin movimiento al león.

El rayado para jugar una partida se hace generalmente en el suelo (p. 10).

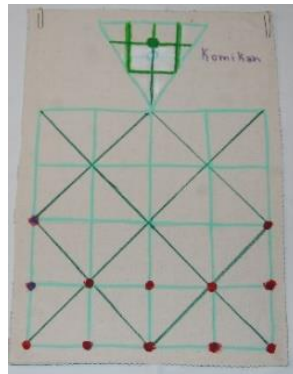


Foto N.º 8 Tablero según Matus (1920, p. 10) MJE (Foto de la autora).

Manquilef (1914), cuyo texto está escrito en mapudungun y traducido por Lenz, describe el juego con el nombre de *komikan chil* o El leoncito como traducción de “cómelo todo”. El leoncito, dice, es el nombre que le dieron los chilenos al incorporarlo a sus hábitos lúdicos y que el nombre *cómelo todo* representa la lucha entre dos fuerzas; en las largas noches de ocio en que se jugó dio lugar al surgimiento de las sátiras mapuches acerca de una persona que se come a sus parejas y va enviudando simultáneamente:

La mujer araucana cree que existe un ser semejante al hombre y que tiene que concluir con el sexo femenino. (...) de allí la relación con el hombre viudo que corteja a una mujer. La comparación de viudez con la de comerse a la presa femenina. Según el autor en una comunidad cuando un hombre viudo solicitaba reiteradas veces a una mujer el diálogo que surgía era el siguiente:

M: “Komikan peno ta eimi?” (trad: ¿No serás tú el komikan?) (Manquilef 1914: 31 y 135).

De lo que se desprende que antiguamente dicho juego tenía algún fin moral para el pueblo. Igualmente, como acción lúdica el autor lo clasifica como parte de los juegos domésticos con fines sociales y educativo (Ferrarese 1997).

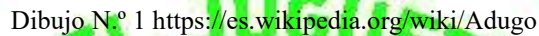
Si bien no dibuja el tablero lo describe de manera tal que he podido reconstruir su diseño. Expresa que debe dibujarse un cuadrado con dieciséis recuadros internos que suman un total de veinticinco puntos o que indica que hay tres líneas horizontales y tres verticales Explica que “en el centro de cualquier lado del cuadrado descansa un triángulo equilátero, más o menos, unido perpendicularmente por sus puntos medios” (Manquilef, 1914, p. 104- 31). Doce piedras pequeñas representan a los perros y una más grande al *komikan*. Por su explicación el tablero utilizado es similar al tablero *gününe a kuna*, aunque no especifica que el triángulo lleve líneas en su interior lo que lo asemeja al del tablero de la foto N.º 5. La manera como se practica:

- 2.- Se toman 12 piedras colocándolas en dos líneas opuestas a la torre, (así llamamos al triángulo), i en la tercera de abajo colocan a los lados una piedra.
- 3.- Esas 12 piedras se denominan perritos i tienen que encerrar a una grande que sale de la torre. Esta piedra grande se llama *komikelu*, el que todo lo come.
- 4.- Los perritos tienen la misión de encerrar al *komikelu* i este la de comerse a aquellos. Puede comerlo siempre que en el punto anterior no haya otro perrito.
- 5.-El *komikelu* debe tratar de comerse todos los perritos. Se considera bueno un jugador al no perder ningún perrito ((13) 87 y (31) 105).

Con relación a este nombre “comican” y por la similitud de práctica con el trapial kuzen entre los mapuches argentinos Martínez Crovetto trató de averiguar entre los pobladores sobre su origen y práctica pero estos manifestaron desconocer ese nombre de manera tal que su reflexión ha sido que “entre los araucanos de Patagonia, el “trapial kuzen” parece haber sido bastante usado por los adultos, principalmente los hombres (1969, p. 9).

Adugo

El pueblo *bororo* vive en la Amazonia brasilera ocupando tierras propias demarcadas en el Departamento del Mato Grosso y en el área del departamento de Santa Cruz, Bolivia. Tomé conocimiento de su existencia en el marco de la investigación de los juegos de tablero por ayuda del investigador Fassheber quien me lo explicara por comunicación online en Facebook (2020). Su tablero es igual a alguna de las variantes halladas del *komikan*, solamente difiere la ubicación del tigre u *onça* (Dibujo N.º 1) al igual que el rol que cumple en el juego el triángulo.



El juego tiene significancia con el ciclo agrícola; así, si gana el zorro los tres turnos consecutivos, se tiene la creencia que habría abundancia o escasez alimentaria, lo que implica realizar rituales de súplica a la Piucha Juana. Es de buen augurio, si se logra llenar los 8 puntos del triángulo que hace de 371 corral. Según testimonios, antiguamente este juego representaba a un hato de llamas y las fichas distribuidas en las 15 casillas del trazado, significaba una tropa de ganados, seleccionadas en cada paralelo: entre las ñawpas (adultas), seguida de las maltas puytas (jóvenes), luego las uñas (crías) y finalmente los machos. Era de buen augurio hacer ingresar al corral una o dos de cada grupo; pero malo si solo ingresaba uno o dos grupos del total de fichas. También significa buen augurio amoroso para el jugador ganador de la ficha del zorro (p. 369)

Allí se indica que el cuadrado mayor es de 40 cm de lado y que está anexado a un triángulo dividido en 4 partes. Para su práctica los infantes recogen 15 *haqhas* (bolitas de estiércol) que representaran a las ovejas o corderos y otra más grande, o una piedra, para representar al zorro. Este es colocado en el triángulo y las ovejas en el extremo opuesto dentro del cuadrado. Al igual que en todos los juegos, su ubicación es en los puntos equidistantes de unión de las líneas. Mientras el zorro tratará de comerse la mayor cantidad de ovejas para así alzarse con el triunfo, estas intentarán rodearlo en algún espacio del cuadrado mayor sin dejarlo regresar a su escondite o lograrán ubicarse en los 7 puntos de intersección de su escondite, no permitiéndole su ingreso al mismo, convirtiéndose así en ganadoras.

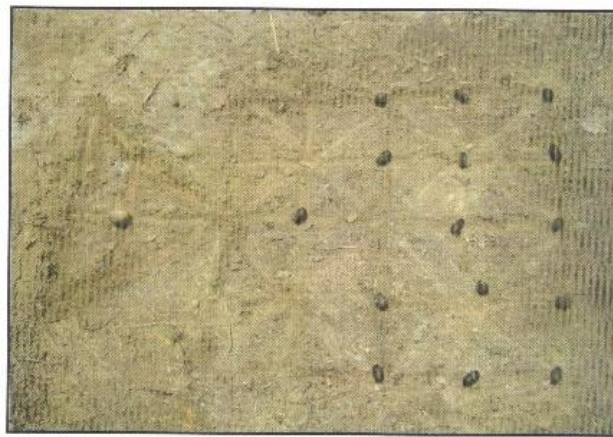


Fig. 66: Disposición de las fichas *haqhas* en el tablero *taptana*.

Foto N.º 9 (Huarita, 2021, p. 370. Uso autorizado por el autor).

Huarita (2021) lo ubica como un juego originario del mundo andino preexistente a la llegada de los colonizadores europeos y sostiene que su presencia siempre ha sido parte de la cosmovisión agraria de los pueblos que constituyen las sociedades del altiplano. Al respecto expresa que:

si gana el zorro los tres turnos consecutivos, se tiene la creencia que habría abundancia o escasez alimentaria, lo que implica realizar rituales de súplica a la Piucha Juana. Es de buen augurio, si se logra llenar los 7 puntos del triángulo que hace de corral. Según testimonios, antiguamente este juego representaba a un hato de llamas y las fichas distribuidas en las 15 casillas del trazado, significaba una tropa de ganados, seleccionadas en cada paralelo: entre las ñawpas (adultas), seguida de las maltas puytas (jóvenes), luego las uñas (crías) y finalmente los machos. Era de buen augurio hacer ingresar al corral una o dos de cada grupo; pero malo si solo ingresaba uno o dos grupos del total de fichas. También significa buen augurio amoroso para el jugador ganador de la ficha del zorro (p. 370- 371).

Este relato que ha sido transmitido de generación en generación en el mundo andino del Altiplano boliviano peruano da cuenta del origen prehispánico del juego ya que, en toda esa área, tanto en los juegos como en la narrativa, “los indicadores agroecológicos, el ciclo agrícola

y los ritos festivos convergen en representación del zorro como único elemento recreador del ciclo vital y agrícola en la vida cultural de estas comunidades” (Huarita, 2021, p. 46).

La leonera

De este juego practicado en el área peruana que forma parte del altiplano boliviano peruano o mundo andino sólo tenemos referencia por parte del investigador Paz (en Solar y Hoisting, 2006) quien manifiesta haber practicado el juego *la leonera* (que puede apreciarse en el petroglifo Figura 8 de la foto N.º 10) en su infancia tal como se practica actualmente y con el mismo tablero que señala Huarita (2021). Por lo tanto consideramos, conjuntamente con este último, que es el mismo y no un derivado del alquerque traído desde Europa al continente sudamericano.

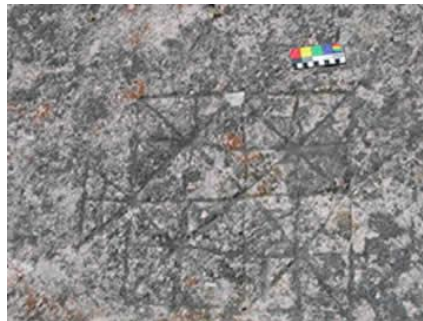


Foto N.º 10 Fig. 8: Petroglifo en la superficie plana de un afloramiento rocoso en Suero y Cama, Espinar.
Extradido de <http://www.rupestreweb.info/litograbados1.html>



Dibujo N.º 2 (Huarita 2021, p. 82 Fig. 14. Uso autorizado por el autor)

Conclusiones

Luego del análisis realizado acerca de los juegos de tablero del extremo sur continental considero que el origen y difusión de estos puede haber comenzado en un área sudamericana determinada, hoy desconocida por nosotros, entre los primeros grupos humanos que se desplazaron por todo el continente y cuya transmisión intergeneracional continuó por generaciones como un modo de enseñar a cazar. Posteriormente y con el cambio de vida a causa de la evolución es posible que haya quedado simplemente como un juego de entretenimiento. Otra posibilidad, siguiendo los estudios de Romero (1943), es la existencia originaria de una relación mítica del juego con la caza, propia de los pueblos prehispánicos.

En algunas áreas, con el devenir del cambio del modo de vida, se convirtieron en juegos que, en el caso del mundo andino, aún en la actualidad continúa siendo parte de la enseñanza en sus dos versiones: cuidar a las ovejas (Huarita 2021) o cazar al puma (Romero 1943). Igualmente, la interpretación de *taptana* como alquerque (Castro Terán, 2014) pudo dar lugar a una confusión al interpretar el juego *taptana*/ el zorro y las ovejas/ la leonera y su tablero (la confusión puede deberse a las traducciones de la expresión del inca “similar a” con “igual a” en relación al alquerque cuyo tablero, modalidad y objetivo del juego difiere de los juegos de caza aquí descritos de los pueblos de Argentina y relacionados con los juegos de otras áreas sudamericanas con las que han permanecido en continua interacción por siglos, lo que motivado la relación de los juegos.

Bibliografía

Aguerre, A. (2000) *Las vidas de Pati en la toldería tehuelche del río Pinturas y el después*. UBA.

Artemyev, E. (2021) Cazadores de marfil esculpido y derretido hace 12000 años. En *Ancient origins*. <https://www.ancient-origins.net/news-history-archaeology/ivory-0014776>. Extraído 26 de agosto del 2021.

Bateson, G. (1981) *Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre*. Planeta, Carlos Lohle.

Bird, J. (1988) *Travels and Archaeology in South Chile*. University of Iowa Press. pp. 246. [ISBN 0-87745-202-4](https://doi.org/10.1017/9780819562024).

Ferrarese, S. M. (2025) Los juegos de tablero de los pueblos originarios de Argentina y su relación con juegos similares practicados por otros grupos que habitan países limítrofes en *Revista Territorial, Goiás – GO Dossiê Etnosporte e Jogos Indígenas y Tradicionais* p. 72-104.

(inédito) Texto escrito para la charla Los juegos de tablero de los pueblos originarios de argentina y sus variantes dada en el marco de las 1ras *Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos* organizadas por ENHA FMJDAT 2020 Mesa 1 Juegos y deportes de destreza mental.

Gallardo, C. (1910) *Los Onas*. Cabaut y Cía. Editores.

Groos, K. (2007) *The plays of man (digital)* Universidad de Toronto.

González Venanzi, L., Berón, M. ., Daniela , S., Florencia, P., & Eliana, L. (2025). Nuevos datos sobre las relaciones entre humanos-perros en el sitio Chenque I (La Pampa, Argentina). *InterSecciones En Antropología*, 26(2), 189–206.
<https://doi.org/10.37176/iea.26.2.2025.934>

Huarita, G. (2021) *Los juegos en la cultura Andina: Entre oráculos y ritos aflictivos en Huañacagua y Pucara* (en proceso de edición).

Langley, M y Litster, M (2018) ¿Es ritual? ¿O son niños? Distinguir las consecuencias del juego de las acciones rituales en el registro arqueológico prehistórico. En *Current Anthropology* 59 (5) DOI:[10.1086 / 699837](https://doi.org/10.1086/699837) (pdf).

Martínez Crovetto, R. (1972) Consideraciones sobre la distribución de algunos juegos de hilo entre los aborígenes sudamericanos. En *Suplemento Antropológico* 8(1-2), pp.133-162.