

LOS JUGUETES TRADICIONALES

GUÍA PARA DOCENTES Y FAMILIAS

MUSEO DEL JUGUETE DE SAN ISIDRO




museo DEL juguete
MUNICIPALIDAD DE SAN ISIDRO


SAN ISIDRO
MUNICIPIO

Gobierno Municipal de San Isidro

INTENDENTE MUNICIPAL

Dr. Gustavo Posse

SUBSECRETARIA GENERAL DE CULTURA

Lic. Eleonora Jaureguiberry

DIRECTORA DE ARTES VISUALES

Pía Landro

DIRECTOR GENERAL DE CULTURA

Mariano Morello

Museo del Juguete

DIRECCIÓN

Cecilia Pitrola

EDUCACIÓN

Cecilia León

Alejo Wilkinson Hassler

COMUNIDAD

Martina López Brazzola

ÁREA TÉCNICA

Fernanda Tolaba

ADMINISTRACIÓN Y RECEPCIÓN

Mónica Molina

MANTENIMIENTO

Lorena Oviedo

GESTIÓN DE LA COLECCIÓN

Ricardo Olivera Wells

TEXTOS

Cecilia León / Cecilia Pitrola

DISEÑO GRÁFICO

Martina López Brazzola

TIPOGRAFÍA

Ar Techni

MUSEO DEL JUGUETE

Gral. Lamadrid 197, Boulogne, San Isidro.

(cp b1609) Buenos Aires, Argentina.

Tel. 4513-7900

www.museodeljuguetesi.org.ar

contactomj@sanisidro.gov.ar

© de esta edición del Museo del Juguete.

© de los textos de los autores.

¿Qué son los JUGUETES TRADICIONALES?

Los juguetes tradicionales son objetos que se usaron para jugar desde tiempos muy antiguos y alrededor de todo el mundo. Pueden ser para jugar en grupo o individuales, y la mayoría se realizan con materiales muy sencillos.

No tienen un origen claro ni un autor particular, sino que van incorporando creaciones y versiones anónimas a lo largo del tiempo y poseen lo que algunos autores llaman una continuidad histórica.

La forma de jugar con ellos se transmite oralmente de generación en generación, y por eso de cada juego hay muchas versiones según la época y el lugar.



Muchos surgieron en relación a prácticas rituales y/o religiosas. Con el paso del tiempo y al ir perdiendo este sentido -o incluso en paralelo al mismo- fueron incorporándose al repertorio de juego de chicos y chicas.

Estos juguetes están ligados a distintos juegos, así como existen también juegos tradicionales que no necesitan ningún objeto para ser jugados, o donde lo que se usa para jugar es especialmente el cuerpo.

Sus reglas suelen ser sencillas, fáciles de memorizar y sobre todo, de transformar en cada situación de juego. Cada vez que nos encontramos a jugar con uno de estos juguetes o a uno de estos juegos, debemos revisarlas y llegar a acuerdos que nos permitan encontrar un territorio común de juego.



Filatelía Argentina
1983 y 1984 - 1era y 2da serie
"Juegos Infantiles"

Hay muchos juegos y
juguetes tradicionales en esta
pintura del año 1560.

(al final de este cuadernillo, te damos
algunas pistas para encontrarlos)

Pieter Brueghel,
"Juegos de niños", 1560



EL YOYÓ

Este sencillo juguete se remonta a siglos atrás. Hay historiadores que lo vinculan a los objetos de adivinación, mientras que otros lo ubican dentro de cierto tipo de armas arrojadizas.

Como con muchos de estos juguetes tradicionales, es muy difícil asegurar una fecha o una locación exacta para su invención. ¿Podría el yoyó haber surgido en varios lugares a la vez? Quizás...

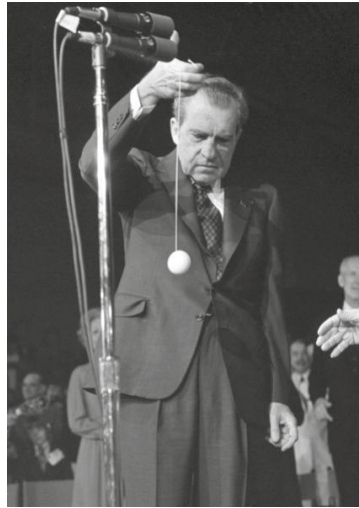
Hay quienes dicen que su origen se ubica en la antigua China. En la recepción del Museo del Juguete podemos observar una imagen ampliada de una vasija de cerámica griega. En ella vemos a un joven jugando al yoyó, ¡en el siglo V a.C.! Estos yoyós se realizaban en madera, metal o cerámica cocida.

Siglos más tarde, durante la Revolución Francesa y la etapa napoleónica, cobró nuevamente mucha fama en Francia y Gran Bretaña como entretenimiento de las personas adultas de la aristocracia. Estos lujosos objetos se hacían inclusive de vidrio y marfil, y fueron llevados por muchos nobles a otras ciudades en su huida de la revolución.



Paulatinamente fue convirtiéndose también en un favorito entre niños y niñas. Durante las primeras décadas del siglo XX, la fabricación del yoyó se industrializó, primero en Estados Unidos, y luego en el resto del mundo, haciendo que se vuelva un juguete accesible y popular.

Hoy en día se realizan campeonatos y exhibiciones donde jugadores y jugadoras avanzadas de distintas edades realizan todo tipo de destrezas con su yoyó.



En las vitrinas de la sala "Jugar con Nada / Jugar con Todo" del museo se pueden observar distintos yoyós del siglo XX como el Bronco o los famosos yoyós marca Russell, quienes en la década de los 80's se

asociaron con The Coca-Cola Company y lanzaron esta línea de yoyós en paralelo a toda una serie de giras internacionales con demostraciones de la mano de especialistas.



BONUS TRACK: Yoyó chino

El **yoyó chino**, también conocido como **diábolo o diablo**, además de ser un juego es también una disciplina circense. Su nombre viene del griego "dia bolo" que significa ir de un lado a otro. Y así es como se juega: se sostiene la pieza central en el hilo, y tirando del hilo con las varillas, debemos lograr que vaya de un lado a otro sin caerse. A este tipo de yoyó se le conoce como de cuerda externa, porque el hilo no va atado al objeto central, y se utiliza especialmente para demostraciones acrobáticas.



TABAS Y HUESITOS

El astrágalo o taba es uno de los huesos del talón de algunos animales, que desde hace miles de años se usa para realizar distintos juegos.

Los antiguos griegos y romanos usaban tabas pequeñas, de carneros y corderos, para jugar de forma muy parecida a como ahora usamos los dados. Además de jugar, también las usaban para adivinar el futuro.

Pero no solo en otros lugares lejanos se jugaba con huesos. El **Allel Kuzen** es un juego precolombino que se practicaba en la Patagonia de nuestro país. Cuatro huesitos planos con líneas negras pintadas en una de sus caras forman este juego, y dependiendo cómo caen será el puntaje que se sume.



Juego de Allel Kuzen



Niña romana jugando con tabas. SXIV a.C.



Sebastião Salgado, Brasil (1983).

Al jugarse con huesos de verdad, estos juegos fueron y son más populares en las zonas rurales (donde hay más animales y por lo tanto van quedando más huesitos de animales que mueren). Dependiendo del lugar donde vivimos, jugamos a cosas distintas o con materiales diferentes.

En la *taba* también se arroja un hueso, y según de qué lado cae se obtienen distintos puntajes. Lo más difícil es lograr que la *taba* caiga de punta y quede parada en esa posición, jugada a la que se conoce como "pinino".

Las **caras del hueso** tienen distintos nombres según la época y el lugar. Tiene dos caras principales (venus y perro, ó cara y culo, entre otros

nombres), una buena y una mala de acuerdo a los puntajes que cada una da. De allí viene el dicho que dice "se le dió vuelta la *taba*" para referirse a alguien cuya suerte cambia de forma repentina.

En Argentina se hizo muy popular entre los gauchos, y las *tabas* incluso eran alisadas y enchapadas en uno o dos de sus lados, es decir, se les colocaban placas finitas de metal que a su vez se decoraban con tallados y detalles.



Florencio Molina Campos

Las *tolas* o *gogos* realizados en plástico, están originalmente inspirados en la forma de estos huesos y se denominan también *crazy bones* o *huesos locos*.



BONUS TRACK:

Agachadas en el rincón inferior del cuadro de Pieter Brueghel (ver Pág. 2) vas a encontrar dos niñas con un canasto lleno de huesos. Están jugando a la *taba*.

Más arriba también hay una niña jugando a otra variedad de juego con huesos: uno muy similar a los bolos o bowling, al que en la sala del Museo llamamos "Huesitos".



EL BALERO

El balero es un juguete que tiene dos elementos unidos por un hilo o cordel. El objetivo del juego con balero es embocar una parte dentro de la otra, ya sea una bola con un agujero dentro de un palo, o un anillo en un mango.

Así un balero puede hacerse con muchas cosas: un vasito de yogur con una tapita atada con un cordel, o un aro de madera, metal, cartón unido a una ramita usando una lana.



Hay baleros de madera, de metal, de plástico, hechos con materiales reciclados de todo tipo. Hasta hay

baleros armados con papel plegado u origami. Dependiendo el modelo, tienen distintos niveles de dificultad. ¡Algunos son tan difíciles y pesados que hasta los podemos pensar como un deporte de riesgo!



Este juguete es conocido con muchos nombres dependiendo de la región: balero, boliche, emboque, capirucho, choca, bilboquet, coca o perinola.



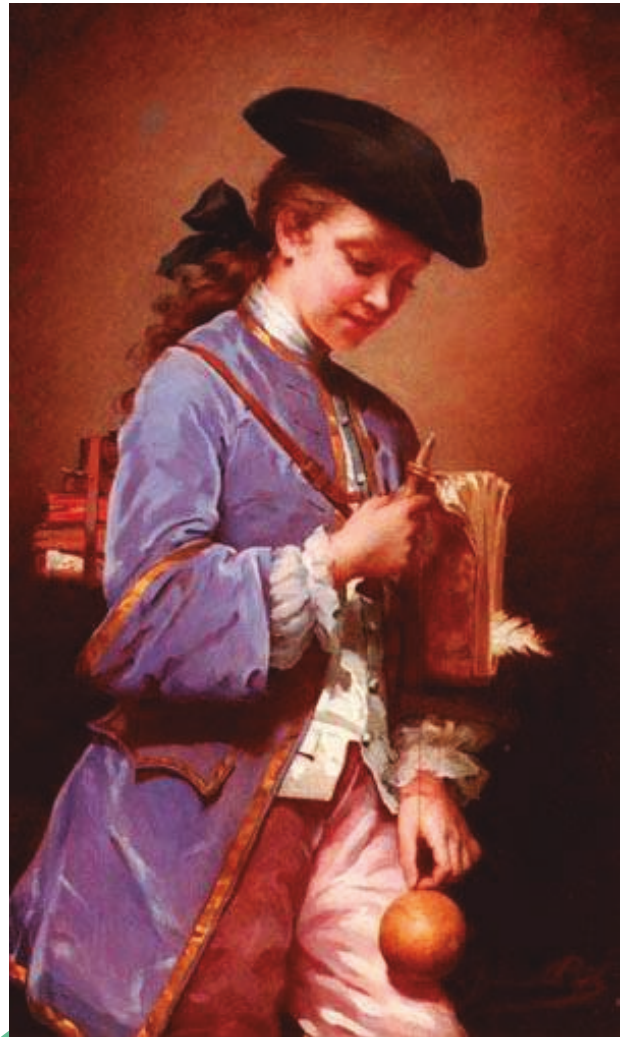
¿UN BALERO O UN TRABALENGUAS?

El Ajaqaq es una versión esquimal del balero, que se hace con huesos y/o marfil de morsas, y en ocasiones con cuernos de otros animales.

Se jugaba mucho en invierno y se creía que tenía el poder de apresurar el regreso del sol. Muchos juegos y juguetes tradicionales tienen en su origen este tipo de usos mágicos, religiosos y/o comunitarios.

Pero no solo los esquimales jugaban al balero antes que nosotros y nuestros abuelos...

Enrique III fue Rey de Francia entre 1574 y 1589, y le gustaba mucho jugar al balero o bilboquet. En francés bille es bola, y bocquet refiere a una punta, de allí esta versión del nombre. Se dice que el rey caminaba por los pasillos de su palacio jugando a embocar su balero, y que ese fue uno de los motivos por los cuales el juego se volvió muy popular en su país. De allí la moda se fue extendiendo a otros países y fueron surgiendo variantes en los modelos y las formas de jugar.



En nuestro país, entre 1950 y 1970 los baleros de madera fueron muy populares. Chicos y chicas robaban tachuelas de autos y tapizados para decorar sus baleros y equilibrar el peso de la bola para facilitar el juego.





TELÉFONO DE LATA

¿Quién inventó los teléfonos de lata? Es una pregunta muy difícil de responder. Como en el caso de muchos juegos tradicionales, el origen de este juguete se pierde en el tiempo.

Probablemente la idea de unir dos latas con un hilo para hacer viajar el sonido de lado a lado, haya surgido de los múltiples intentos que se hicieron hasta llegar al teléfono "real", tal como lo conocemos hoy.

Las primeras pruebas para hacer viajar el sonido más allá de la capacidad de nuestros pulmones, fueron realizadas con tubos y otros medios físicos, a los que se conoce como **teléfonos mecánicos o mecánico acústicos**. Entre los primeros experimentos de este tipo se pierde el origen de los teléfonos de lata.zhh

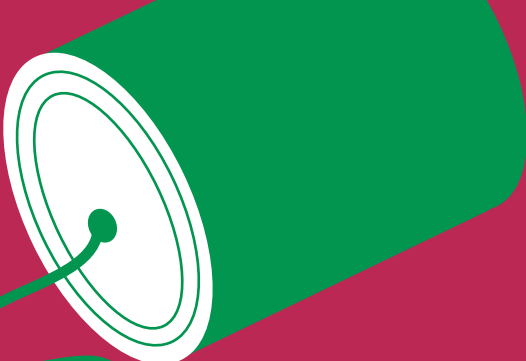
Para ayudarnos a pensar desde cuándo es posible que se juegue podemos observar los materiales con los que están hechos.



Estudiando el material de un objeto podemos descubrir muchas cosas sobre su historia.

Las latas de conserva que se usan para armar estos teléfonos, se inventaron en Inglaterra alrededor de 1810.

¿Cuánto habrán tardado los chicos y chicas en encontrarle a las latas vacías un uso como juguete?



Lo más increíble de este sencillo juguete no es sólo lo fácil que es de hacer, sino el hecho de que realmente funciona. Y, aunque los teléfonos celulares y computadoras son parte de nuestra vida cotidiana, cuando comprobamos que podemos hablar por un teléfono de lata el asombro es tan grande que parece que estuviéramos descubriendo el teléfono por primera vez.

NO ES MAGIA, ES CIENCIA

Claro, para que el sonido pueda viajar de un lado al otro (de lata a lata), hay que tener en cuenta ciertas reglas.

Estos teléfonos que parecen pura

magia, en realidad son todo ciencia: el sonido convertido en vibraciones al golpear contra el fondo de una lata, viaja a través del hilo hasta la otra. Pero para que eso suceda, necesitamos mantener bien tenso el hilo que une ambas partes.

Al no tener ningún complemento que amplifique más el sonido, es importante usarlos donde no haya ruido ambiente muy fuerte para escuchar mejor. Si las condiciones ayudan, podemos incluso susurrar secretos de lado a lado de nuestro teléfono.



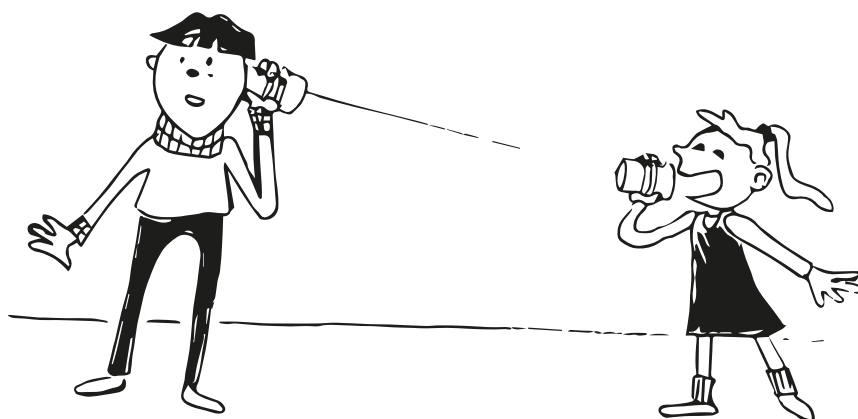
Taller en el Museo del Juguete, 2018



Taller en el Museo del Juguete, 2018

Aunque en principio es un juego para jugar de a dos, podemos ampliar la ronda jugando a una versión especial del teléfono descompuesto entre muchas personas.

También podemos armar variantes con otros elementos reciclados, como vasos de papel o de plástico, y variar la longitud del hilo que los une. **¿Qué tan lejos podemos estar sin que se pierda el mensaje?**



Bonus track: zancos de lata

Las latas de conserva también tuvieron otros usos en manos de chicos y chicas con imaginación. Con las latas más grandes, usadas en general para conservas de fruta, se pueden armar **zancos caseros**.

Tan sencillos de hacer como de usar, estos zancos son parientes lejanos de aquellos utilizados por los artistas de circo.

Originalmente los zancos de madera se utilizaban para atravesar zonas pantanosas. Los niños y niñas aprendían a utilizarlos jugando, tal como se puede ver en el cuadro de Brueghel (pág. 2). Así, un objeto utilizado para un fin específico en la vida cotidiana, se transformaba una vez más en un juguete.





EL TROMPO

Hay muchos tipos de trompos

y se les llama por muchos nombres: peonza, giróscopo, perinola, piuca, peón o repión.

Hay trompos silbadores, trompos luminosos, trompos con cascabeles, trompos que se dan vuelta solos. Hay algunos que se accionan con piolines, otros con los dedos, otros con las palmas de la mano, y otros que se mantienen girando con pequeños látigos.

Se han encontrado trompos de más de 6000 años de antigüedad. Los emperadores romanos hablaban de ellos, y se sabe que se jugaba también en Grecia, Medio Oriente, China y Japón. Entre los pueblos originarios de América también se jugaba con trompos desde antes de la invasión europea.



Ánfora griega 500 a.C.

Se han fabricado trompos de casi todos los materiales posibles: arcilla, piedra, caracoles tallados, madera, hojalata, y más recientemente, plástico.

En nuestro país, fue un juego muy importante para los chicos y chicas que nacieron hasta la década de 1970 inclusive. Hoy por hoy, siguen fabricándose versiones modernizadas, como el Beyblade.



TROMPOS SUPERPODEROSOS

Como muchos juguetes tradicionales, los pueblos que los jugaban originalmente creían que tenían influencia en cuestiones de la vida cotidiana.

Los indios Hopi por ejemplo, que habitaban y habitan aún en lo que hoy es Estados Unidos, prohibían este juego a los niños y niñas durante las tormentas de verano, porque temían que con el juego los niños pudieran estropear inútilmente la cosecha al atraer con el trompo espíritus del viento.

Y parece que no eran los únicos que relacionaban los trompos con el clima: en India, por el contrario, en una zona donde las lluvias eran escasas, estas



energías mágicas del trompo eran utilizadas positivamente: se dejaban danzar trompos dado que el zumbido de los mismos atraerían así la lluvia, asemejándose al ruido de los truenos en la lejanía.

BONUS TRACK

Hay más información y actividades sobre trompos en la guía "Vueltas Manzana", elaborada también por el Museo del Juguete. Esa guía está disponible para buscar ideas sobre consignas y juegos, o para enviar a más familias y docentes.

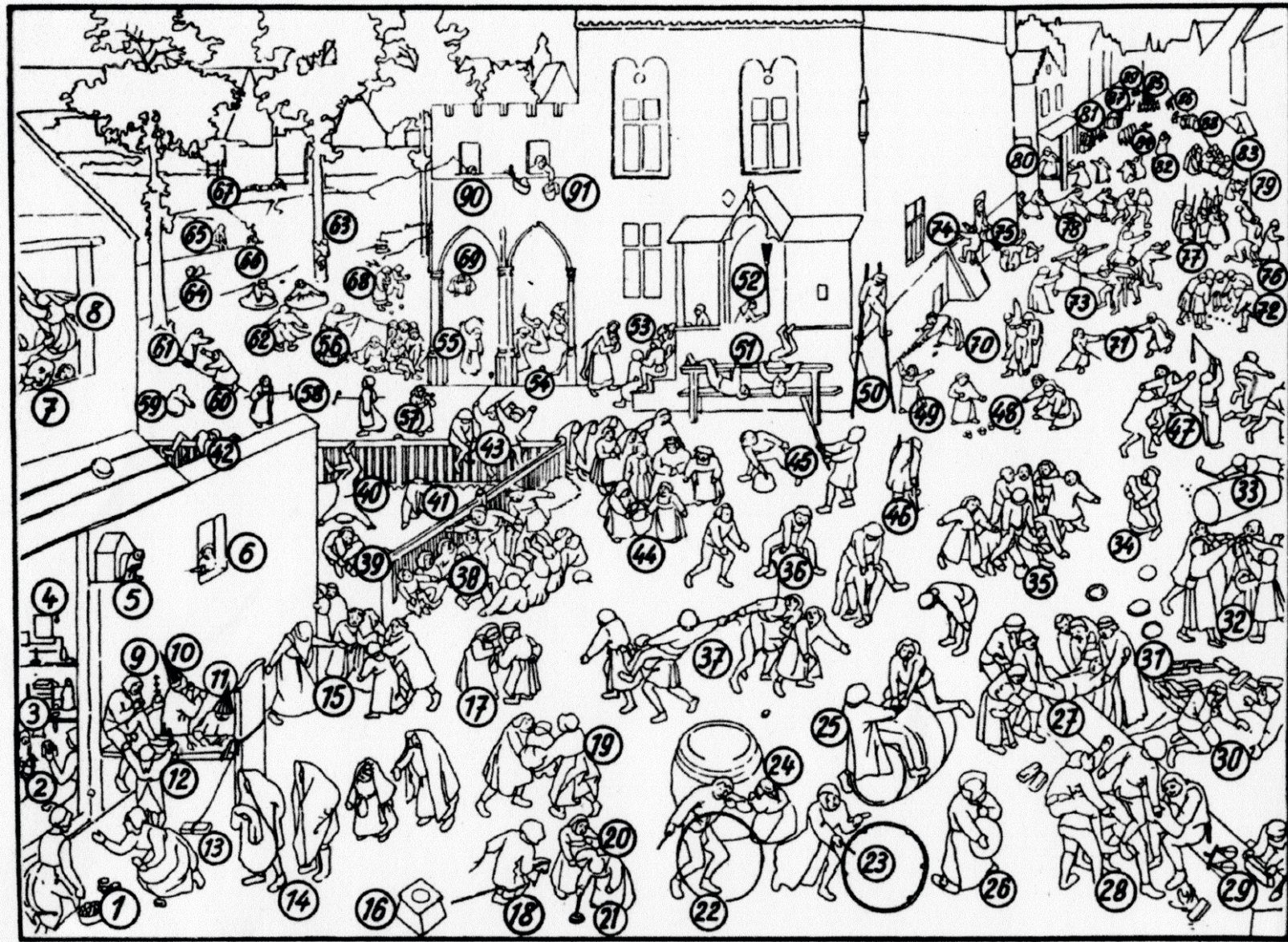
¡A hacerla girar!



ANEXOS



1. a. Diagrama de juegos en Brueghel, "Juegos de niños", 1560.



32 Diagram of Children's Games (from de Meyere, *De Kinderspelen*, pl. 1)

1. b. Lista de juegos identificados en Brueghel

1. Taba
2. Juego con muñecas
3. Casita de muñecas
4. Juego de altar
5. Lechuza y pajarera
6. Pistola tipo cerbatana / de aire
7. Enmascarado / juego con máscaras
8. Hamaca
9. Molinete/molinito de viento
10. Haciendo burbujas
11. Jugando con un ave
12. Sonajero
13. "Piedra, piedra en la pierna"
14. Procesión bautismal (mímica de tradición real)
15. Gallito ciego
16. Banqueta infantil
17. Piedra, papel o tijera
18. Caballito
19. Hamaca de manos / asiento de manos
20. Tocando el tambor y la flauta (silbato)
21. Revolviendo una torta de barro
22. Aro
23. Aro de nena
24. Llamar por el agujero (del barril)
25. Hamacándose en el barril
26. Corriendo con una vejiga de cerdo
27. Levantar, elevar / Hamaca de Oro
28. ¿Cuántos cuernos tiene la cabra? / Cachurra monta la burra / El burro
29. Jugando a la tienda / haciendo pigmento rojo raspando un ladrillo
30. Lanzamiento de navaja (se lanza hacia el suelo)
31. Albañilería
32. Tirarse del pelo
33. Buscando abejas / cazando bichitos
34. Corriendo con una torta (literal)
35. Rodeando al ciego
36. Rango
37. Cinchada
38. Corriendo la manopla (traba, juego de equilibrio)
39. Vueltas carnero
40. Paradas de manos
41. Piruetas laterales (volteretas laterales)
42. Trepando la cerca
43. Montando la cerca
44. Cortejo nupcial (imitación de una tradición social)
45. Cacerola ciega (juego de puntería)
46. Zancos
47. Capucha ciega (aparentemente un tipo de sortija)
48. Bolitas
49. Dar vueltas
50. Zancos altos
51. Colgarse de la cerca
52. Balancear una escoba
53. Caballito y escondidas
54. Trompos y peonzas
55. Trompos y peonzas
56. "¿Quién se sienta en la torre azul?"
57. Sonajero
58. Combate de molinetes / molinitos de viento
59. Cavando un pozo
60. "El rey del castillo" o saltando en arena
61. "El rey del castillo" o saltando en arena
62. "Aquí vamos alrededor del árbol de moras" / Giros
63. Trepando árboles
64. Nadando con una vejiga
65. Mojándose los pies
66. Nadando a lo largo de la orilla
67. Antes o después de nadar
68. Picando una pelota contra la pared
69. Haciendo caca
70. Jugando bolos con tabas
71. Hockey
72. Bolos / Bochas
73. Liebre y Sabueso/ Tejón y Oso/ Sapo al medio
74. Trepando la pared
75. Peleando
76. Pegándole a la pared
77. Juego de procesión
78. Sigán al líder
79. Ir de visita
80. El primero en llegar / Sigán al líder
81. Empujar a uno del banco
82. Caballito
83. Juego de niñas, aparentemente con pelotas
84. Bayard el caballo y los cuatro (Bayard y los cuatro hermanos eran parte de un cuento)
85. Fogata de San Juan
86. Arrastrando árboles / troncos para la fogata
87. Cargando antorchas
88. Cantando en las puertas de las casas (tipo villancicos)
89. Vagabundeando
90. Banderín festivo
91. Canastas de San Nicolás, en las que las mujeres colocaban hierbas recogidas para cosechar buena fortuna en el día de San Juan.

2. a. Catálogo de juguetes: el yoyó

Yo-yo

Hacia 1930 un juguete resucitó. Tomó el nombre frívolo de yo-yo y se ubicó entre los clásicos. Con él habían jugado los niños de la antigua Grecia. Durante la Revolución Francesa se divertían con él también los adultos. Pero entonces se llamaba émigrette. Tal vez por su falta de quietud, por la nostalgia del sur cuando se llega al norte y viceversa. El juego de Coblenza, o Koblenz, o el emigrante. Dos discos de madera soldados en el centro y divididos por una profunda ranura. Alrededor de la pieza cilíndrica que los une se enrolla un cordel hecho de multicolores hilos trenzados. La mano lanza el disco manteniendo un extremo del cordel entre los dedos. Llegado al final de su carrera hacia abajo, pero sostenido por el lazo, el disco, espontáneamente, vuelve atrás, tiende a subir otra vez a lo largo del cordel. Si la mano lo secunda con el ritmo apropiado, sigue andando arriba y abajo, lento o veloz, según la voluntad del jugador. No se aprende a jugar al yo-yo. Se es bueno enseguida o nunca. Después es posible perfeccionarse en ulteriores acrobacias. De este modo quien juega, juega, y los demás se quedan mirando.

Sandra Petrignani, "Catálogo de juguetes" - Buenos Aires: La Compañía de los Libros, 2009 (1a ed.1988).

2. b. Catálogo de juguetes: el trompo

Trompo

El trompo tiene nacionalidad. El tradicional, alemán, es de madera hueca y al girar produce vibraciones sonoras. El francés tiene forma de pera, al español le falta la clavija superior. Pero los trompos de los niños nacidos después de los años treinta ya no eran de madera. Eran de lata: un ancho cono invertido y combado en la base. Rodaba alrededor de una varilla helicoidal que abajo asomaba como un único pie central y estaba dotado en la extremidad superior de una estaquita que repetía en miniatura y en madera la forma del trompo. Esta estaquita rellenaba, cálida y pulida, la pequeña palma que la aferraba. La varilla de metal debía estar bien aceitada, y aún así, para un niño de tres años, poner a girar el juguete requería muchos intentos, el esfuerzo de acertar los encastres justos entre los dientes del mecanismo oculto en el interior. Luego se insistía empujando y soltando la perilla que hacía girar al trompo en un in crescendo vertiginoso, hasta que se lo dejaba correr solo sobre el piso. Entonces disminuía las vueltas hasta que caía, siempre girando, mientras los dibujos de colores volvían a adquirir contornos reconocibles emergiendo de las líneas azules, rojas, amarillas, hasta entonces confundidas en el movimiento.

Era decisivo el ruido a chatarra, algo que parecía hacerse pedazos cada vez dentro del juguete. La energía con que el trompo respondía al impulso de la mano parecía provenir de un alma independiente, tenazmente decidida a mantenerse oculta hasta el momento en que podía disolverse dentro de la pantalla de una fuerza exterior, desencadenar su naturaleza de juguete. Así son un poco todos los juguetes, astutos embusteros obligados al silencio y a la inmovilidad de las cosas, vampiros comediantes que por la noche velan el sueño de los niños, robándoles momentáneamente la vida.

Sandra Petrigani, "Catálogo de juguetes" - Buenos Aires: La Compañía de los Libros, 2009 (1a ed.1988).