

Los juegos de tablero de los pueblos originarios de Argentina y su relación con juegos similares practicados por otros grupos que habitan países limítrofes¹

Board games of the indigenous peoples of Argentina and their relationship with similar games played by other groups living in neighboring countries

Jogos de tabuleiro dos povos indígenas da Argentina e sua relação com jogos similares praticados por outros grupos que vivem em países vizinhos

A la memoria de Zeh Fasseber

Stela Maris Ferrarese Capettini

Museo del Juguete Étnico "Allel Kuzen"² de Neuquén (Argentina)

museodeljugueteetnico@gmail.com

¹Artículo escrito en base a 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.

² En adelante MJE.

Resumén: Los juegos de tablero practicados por algunos pueblos indígenas de Argentina son parte de su acervo cultural y tienen relación con juegos similares surgidos en el mundo andino – amazónico el cual posiblemente fue el centro de origen y distribución lúdica al igual que han sido otros juegos hallados entre los pueblos indígenas que mantuvieron contacto o fueron dominados por los incas y según registros históricos previos a la interacción con los colonizadores españoles.

Palabras clave: Juego de Tablero. Pueblos indígenas de Argentina. Incas. Andino. Amazónico.

Resumo: Os jogos de tabuleiro praticados por alguns povos indígenas da Argentina fazem parte de seu patrimônio cultural e estão relacionados a jogos semelhantes surgidos no mundo andino – amazônico, que possivelmente foi o centro de origem e distribuição recreativa, assim como outros jogos foram encontrados entre os povos indígenas que mantiveram contato ou foram dominados pelos Incas e de acordo com registros históricos anteriores à interação com os colonizadores espanhóis.

Palavras-chave: Tabuleiros. Povos indígenas da Argentina. Incas. Andinos. Amazónico.

Abstract: The board games played by some indigenous peoples of Argentina are part of their cultural heritage and are related to similar games that emerged in the Andean–Amazonian world, which was possibly the center of origin and distribution of play, as have been other games found among indigenous peoples who maintained contact or were dominated by the Incas and according to historical records prior to the interaction with the Spanish colonizers.

Keywords: Board game. Indigenous peoples of Argentina. Incas. Andinos. Amazonian.

Introdução

Al pensar en los juegos en reiteradas oportunidades 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?

Los juguetes hallados por Fernández (1991) en la excavación de la cueva o Chenque de Haichol en la provincia del Neuquén (Ferrarese, 2020), y diseños de tableros en piedras en la zona norte de la misma provincia me acercaron a grupos poblacionales que en su memoria conservan diferentes juegos de tablero practicados que me propuse estudiar en profundidad y relacionarlos con otros hallados en diferentes áreas indígenas del país y de países limítrofes a estas áreas como Brasil, Bolivia, Perú y Chile con los guardan similitud.

En el presente artículo desarrollaré los diferentes juegos y analizaré su posible origen y difusión por el territorio nacional (Figura 1).

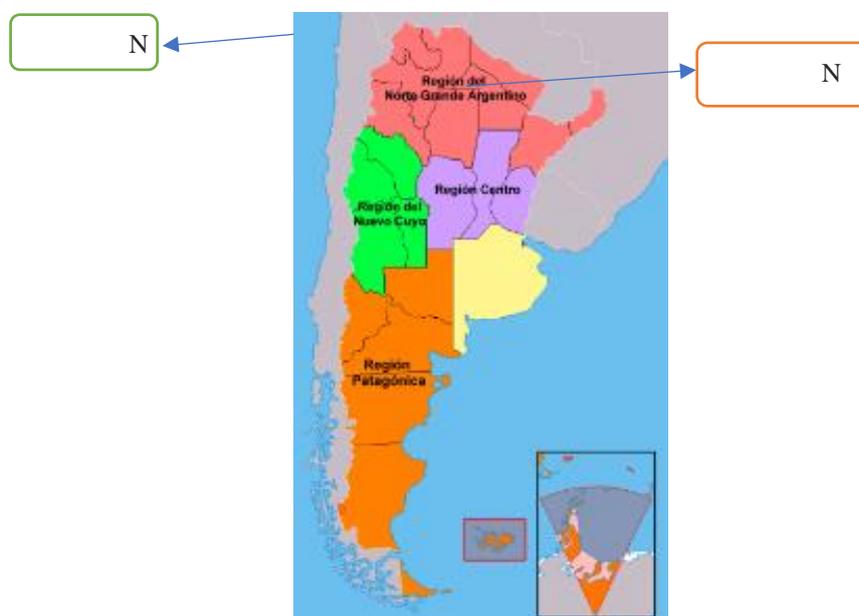


Figura 1 - Territorio nacional de Argentina

Fuente: http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Argentina_-_Pol%C3%ADtico_2.png

Durante décadas los estudios arqueológicos y antropológicos no dieron cuenta de la presencia infantil en las poblaciones prehistóricas ignorando por décadas su lúdica (Langley 2018). Para Baxter (2005b),

“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” (Langley y Lister, 2018 p. 1).

Esta acción dio lugar a la interpretación de que una diversidad de objetos hallados en excavaciones fuese considerados objetos rituales y posiblemente pudieron haber sido juguetes como explican las arqueólogas Langley y Lister (2018, p.1):

[...] aplicar(ban) el adagio "es ritual" a cualquier objeto o patrón en el registro arqueológico que no puede explicarse como actividades económicas o tecnológicas han sido durante mucho tiempo un lugar común en la arqueología.

Por ello reconstruir la lúdica humana permite aproximarnos a la existencia de diferentes juegos, como los de tablero, practicados desde épocas muy lejanas a nuestra época entre los cuales permiten considerar, coincidiendo con lo expresado por Magrassi (1985) y Gambier (1981) que entre los pueblos indígenas los juegos de tablero pudieron ser parte de una manera de enseñar a cazar a los niños ya que los varones a partir de los 9 años de edad pasaban a ser parte de los grupos de caza del guanaco que era perseguido por un grupo de hombres con o sin perros, lo rodeaban y lanceaban.

Los juegos de tablero

Las culturas desarrolladas en las regiones de Cuyo y Noroeste

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 en que asistí al lugar a fin de investigar la modalidad del juego me manifestó que los

pobladores no querían enseñárselo a foráneos por cuyo motivo sólo nos limitamos a mirar su práctica la que hacían sólo hombres quienes al ser consultados dijeron que lo habían aprendido de sus mayores.

Esa área provincial posee una rica historia sociocultural de intercambio desde ellos primeros recolectores- cazadores +- 10.000 AP poblándose progresivamente por grupos que bajaban del altiplano (Michieli, 2007), los cuales iban modificando su modo de vida de cazadora a ganadera y de recolectora a agricultora e intercambiando con otras sociedades/culturas conocimientos entre los cuales consideramos estaban las actividades lúdicas algunas de las cuales posiblemente tenían, según el contexto social diferentes fines.

La leona

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 (Figura 2-a). Ésta 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 cuadrado y los otros dos uno en cada borde externo contiguo a los demás.

El objetivo de los perros es tratar encerrar a la leona y el de esta comerse los perros. Gana la partida quien logra su objetivo. La leona inicia el juego. Los tres primeros movimientos del juego 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 leona come saltando sobre el perro que a continuación tiene un espacio vacío. Los perros tienen que encerrarla. Si lo logran le ganan, pero 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 en cambio lo juegan a que la leona debe comerse todos los perros para ganar.

En el Museo de los Juegos y Actividades Físicas de los Pueblos Originarios de América, de la familia Manzini, en la localidad de Zonda de esa provincia,

hemos colocado una réplica del juego en el Portal del acceso (Figura 2-b) cuya maqueta se conserva en el Museo del Juguete étnico en Neuquén (Figura 2-c).



Figura 2 - Juego la Leona

Fuente: de la autora

Las culturas desarrolladas en el Litoral o Noreste

Constituida por las regiones del Gran Chaco argentino, boliviano, paraguayo entre los ríos Paraguay, Paraná y el Altiplano andino habitada por los pueblos que llegaron migrando desde la zona amazónica entre los cuales los *ava guaraníes* o *chiriguanos* ocuparon la parte de Salta y Jujuy, los *chorotes*, Los *wichi* o *matacos* con ascendencia andina y brasileña y *churupi* o *nivakle* en Chaco, Formosa y Salta, los *tapieté* Chaco, los *chané* que migraron de la Guyana Holandesa actual Salta y Jujuy, los *pilaga* Chaco y Formosa, los *tobas* o *qom* estas dos provincias y la de Santa Fe, los *mocovíes* Chaco y Santa Fe, *charrúas* Entre Ríos y sur de Corrientes y los *mbya* de origen *guaraní*, Misiones. Esas localizaciones actuales posiblemente han diferido en otras épocas.

La yagua

Juego practicado entre los *chiguanos*³- *chane*, (Figura 3-a) y que fuera registrado por Magrassi como un juego masculino y su equipo en la década

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

del 70 del siglo XX con el nombre *la yaguay* otros grupos cercanos lo denominaba *el tigre y los perros*. Dice el investigador:

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).

El tablero se dibuja en la tierra. Entre los dos jugadores se distribuyen el rol: uno será *yagua* (puma o tigre americano) y otro *yamba* perro. La posición en el tablero es igual que en el juego *La leona* Al igual que el objetivo de cada uno.

El juego lo inicia la *yagua*. Mueven de a uno por vez.

“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” (Magrassi, 1985, p .4).

El modo de hacerlo es saltar sobre un perro que a continuación tiene un espacio vacío. Entonces 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, p.4) expresa que quien juega representado a los perros “puede seguir jugando, pero invariablemente perderá: “con nueve perros, o menos, no se puede cazar un jaguar”

Yaguareté korá o chivikora

Es un juego explicado por integrantes de algunas de las comunidades guaraníes de la provincia argentina de Misiones quienes recientemente han comenzado a recuperarlo y jugar con el nombre *yaguareté okorá*, *chivikora* (corral del yaguareté) practicado entre niños y niñas.

En las conversaciones mantenidas se observa la presencia de un período de pérdida de estos juegos y el inicio de su reconstrucción con registros de investigadores y trozos de la memoria de los ancianos de las comunidades, pero en algunos casos se observa la influencia de personas que han comparado al juego con el juego de damas y el ajedrez tal es así que en la actualidad algunos grupos han manifestado estar considerando hacer el juego por tiempo como en el ajedrez porque las partidas sino son muy largas lo que le quita la esencia originaria.

El tablero, diferente al hallado Magrassi (Figura 3-b) en comunidades cercanas a este pueblo, se dibuja en el suelo y las fichas al igual que en los otros juegos eran piedras pequeñas para los quince perros y una más grande para el *yaguareté*. Los perros se ubican en tres líneas consecutivas en el extremo opuesto al triángulo y el *yaguareté* en el centro del extremo superior de éste.

El juego se inicia con un movimiento de éste y luego lo hace uno de los perros. Así se alternan durante el juego. El *yaguareté* mueve hacia todos los lados en cambio los perros no pueden mover hacia atrás es decir regresar hacia el extremo del tablero desde el que partieron moviendo, por lo tanto, sólo hacia adelante y en diagonal. El *yaguareté* sólo puede comer a un perro por vez. Si hay dos perros con espacios contiguos libres debe elegir un solo perro no puede comer a los dos⁴.

Según sus indicaciones el *yaguareté* solo puede ser encerrado en los dos ángulos superiores del cuadrado o en los extremos izquierdo y derecho del triángulo y al inmovilizar sus movimientos le ganan, pero ése les gana si se come nueve perros. Por su parte, la recuperación del juego realizada por el investigador Rodas (2009) con anterioridad a ellos con otro grupo poblacional y de ancianos perteneciente al mismo pueblo en esa provincia de Misiones, si bien utiliza el mismo tablero la ubicación del *yaguareté* es en su refugio, el triángulo, y puede ser encerrado en cualquier lugar del tablero y éste gana si se come a todos los perros. Aquí nos hallamos ante dos formas diferentes de práctica que dan cuenta o bien de la existencia de diferentes modalidades de juego influenciados por grupos de países

⁴ Esto lo explican por la influencia de los primeros investigadores extranjeros que lo vieron jugar y han registrado su similitud con el ajedrez y lo llamaron el ajedrez indio.

límites en etapas anteriores o la transmisión oral ha permitido la creación de diferentes movimientos por el olvido de la modalidad de juego.

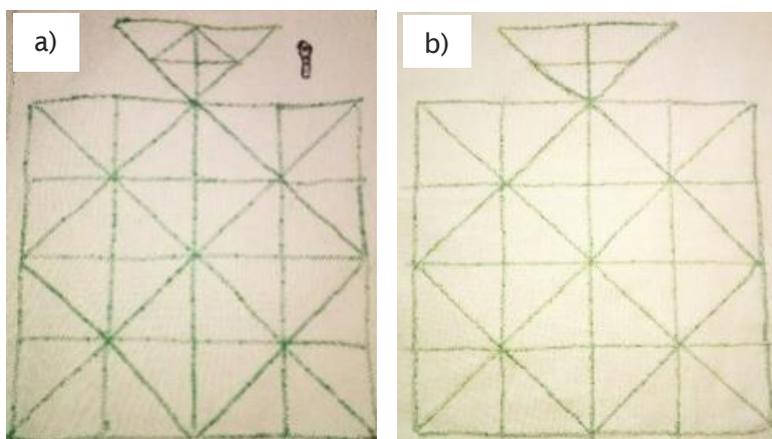


Figura 3 - La yagua y Yaguareté korá

Fuente: de la autora

Las Culturas patagónicas

Los territorios patagónicos convertidos en las provincias de *Santa Cruz*, *Chubut* 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.

La economía de base de los mismos era la caza de la fauna autóctona y la recolección de los frutos de la zona. En la medida que estos grupos de recolectores-cazadores evolucionaron, fueron adquiriendo otras costumbres y se dedicaron a otras actividades para su subsistencia situación que no se dio entre los pueblos patagónicos que poblaban la actual isla de Tierra del Fuego.

La zona fue habitada por el complejo tehuelche⁵ subdividido en diferentes grupos según el área habitada. Según los primeros viajeros el río *Chubut* dividía a este pueblo en dos grupos: los denominados meridionales o *aonek´ek* desde este río hasta el extremo sur del país y los denominados

⁵ Nombre que podría derivar del nombre de una de sus parcialidades de este *tehusen* unida a la palabra *mapuche* che y sería pueblo *tehusen* o bien la palabra *chewel* che en mapudungun, idioma del pueblo mapuche, que significaría "gente bravía". Eran sus vecinos. Patagones es el nombre que le dio Magallanes al verlos en las costas del Mar Argentino por su altura inspirándose en el monstruo del mismo nombre de la obra *Primaleon* de 1512.

septentrionales o *günün a kuna* en la extensión desde ese río hasta el río Negro posiblemente pasando éste hasta el río Colorado llegando hasta parte del área pampeana y que jabrían recibido el nombre de pampas. La zona del *Nahuel Huapi* estaría conformada por un pueblo navegante los *poayas*. El área cordillerana estaba habitada por los *mapuches*. Los *pehuenches* ocupaban el área norte de la actual provincia del Neuquén. Los diferentes grupos que poblaban la Norpatagonia fueron dominados por los *tehuelches* y en el siglo XVIII por los *mapuches* (Casamiquela, 1995). Su incorporación a la sociedad nacional fue progresiva ubicados en territorios denominados “Reservas de indios” comenzando así una etapa de pérdida de elementos culturales como los juegos.

Trapial Kuzen

También llamado los perros y el león, fue registrado en 1969 por Martínez Crovetto practicado por mapuches y *günün a kunay aonek´enk* o tehuelches septentrionales y meridionales. La práctica en el área mestiza mapuche- tehuelche de al área del lago Huechulafquen recogida en la memoria de Don Vicente Cañicul: El tablero se dibuja en la tierra (Figura 4-a). Es un cuadrado grande dividido en parte iguales en cuyo extremo inferior se ubican los catorce perros o *trewa*. Conectado con un cuadrado pequeño en el cual se ubica el trapial (macho) o zomo trapial (hembra). La partida la inicia el trapial/zomo trapial:

Las piezas pueden moverse, de a una por vez, siguiendo las líneas horizontales o verticales y ubicándose en las intersecciones de las mismas [...] 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 (Martínez Crovetto 1969: 8-9).

En la Figura 4-a, el trapial/zomo trapial ya realizó su primer movimiento dando inicio al juego. Mueven como en los otros juegos citados anteriormente de a uno por vez. El trapial/zomo trapial come un perro si tiene un sitio vacío a continuación y en cambio trataran de encerrarlo/a en algún sitio o en su guarida para que no pueda llegar a traspasar su línea. El trapial/zomo trapial 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

Entre los *günün a kuna* que viven en el área limítrofe de la provincia de Chubut con la de Río Negro Martínez Crovetto (1969) hallo en la memoria de los ancianos el juego *trapial kuzen* con algunas variantes. Se lo enseñó el Sr Tomás quien le contó que antiguamente también era jugado por *araucanos* en referencia a *mapuches*. El juego estaba desaparecido para ese entonces y él lo recordaba como un juego de su infancia.

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 conectado al centro del cuadrado se dibuja un triángulo (Figura 4-b). Para jugarlo se usan doce piedras que representan a los *trewa* y una más grande al *trapial* o *zomo trapial*. La modalidad de juego es la misma. La diferencia está en cantidad de *trapiales/zomotrapiales* y en el diseño de los tableros que en el caso del de la Figura 4-b las diagonales permiten más movimientos.

En la provincia de *Chubut* por un proyecto coordinado por los docentes Prof. Forti y Prof. Ardalla mediante el proyecto *Fofo Cahuel*⁶ en la escuela primaria N° 59 del paraje del mismo nombre y con quienes colaboré insertaron estos juegos en la enseñanza de la educación física.

⁶ “Caballo loco en idioma *günün a kune* según explicación dada por el docente.

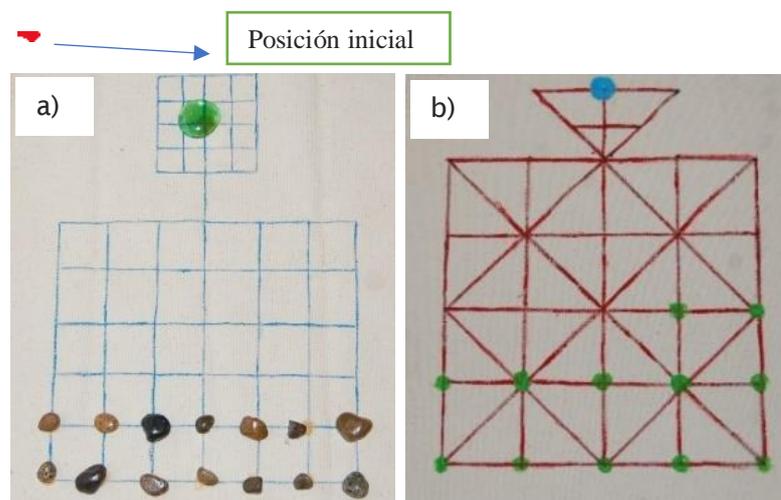


Figura 4 - Trapial Kuzen y Versión 2

Fuente: de la autora

Un juego similar, pero con el nombre *el leoncito* fue observado por el investigador Aranda (comunicación personal, 1989) en la zona aledaña a la localidad de Cerro Policía en la provincia argentina de Río Negro. Durante el desarrollo del Primer Encuentro de Educación y Cultura Mapuche y de Escuelas Rurales propuse a los docentes allí presentes su inserción a los docentes de las escuelas de las comunidades mapuche (Figura 5-a). Misma acción, pero con alumnos de escuelas urbanas realice durante la participación con talleres sobre juegos de los pueblos indígenas en el marco del proyecto nacional La música de Todos (2001), (Figura 5-b).

En el 2013 durante una exposición organizada por la secretaria de Estado de Planificación y Acción para el Desarrollo (COPADE) en la que expuse juegos una señora que visitaba el stand al ver el juego manifestó “mi padre me lo enseñó en mi infancia” (Comunicación personal, junio 2013), pero le llamó *la leona* nombre similar al dado en el Noroeste del país.

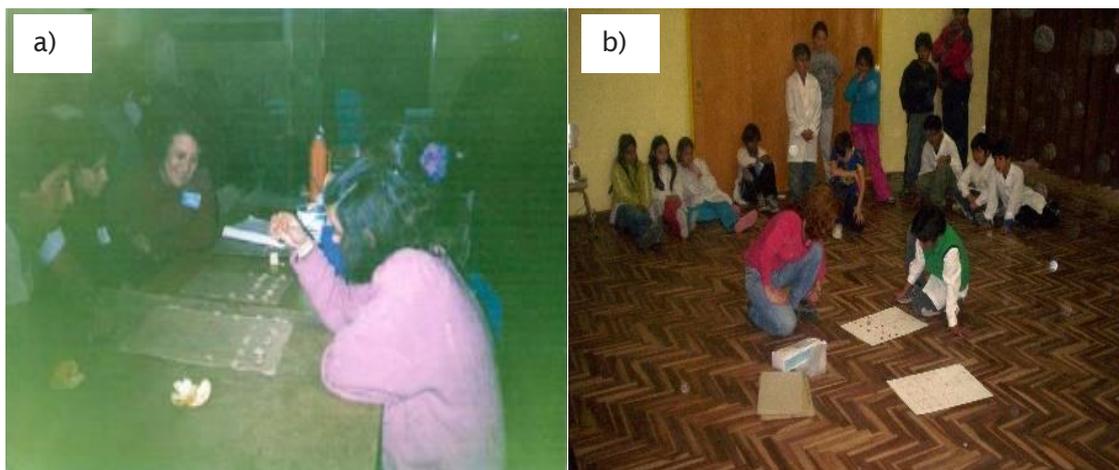


Figura 5 - Encuentro de Educación y Cultura Mapuche con docentes, y alumnos de escuelas urbanas

Fuente: de la autora

En el área del río *CuriLeuvu* en el norte de la provincia del Neuquén por la arqueóloga Biset hallo un petroglifo con un tablero similar (Figura 6⁷). Nunca se realizó el estudio de radiocarbono 14. En el año 2024 mediante la colaboración el matrimonio Molinari- Mogni pude dar con la piedra en el sector de los arroyos *Molulco* y *Mogotillos* quienes durante su búsqueda se encontraron con un criancero quien al ser consultado y mostrarle la fotografía quien les dijo que él no lo jugaba, pero si lo 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. (Criancero en comunicación personal al matrimonio Mogni Molinari y compartido conmigo abril 2023).

La explicación obtenida es que la leona se comía los perritos saltándolos y estos le ganaban si la inmovilizaban en algún sitio del tablero o en su guarida. Si bien no hemos obtenido la información acerca de la cantidad de perritos y su ubicación consideramos que estamos ante el juego de tablero que convoca este artículo. Más datos obtendremos en un futuro mediato con el avance la investigación que estamos desarrollando en lo que es el área pehuenche de la provincia.

⁷ Detalle: gentileza Carlos Juárez, 2003).

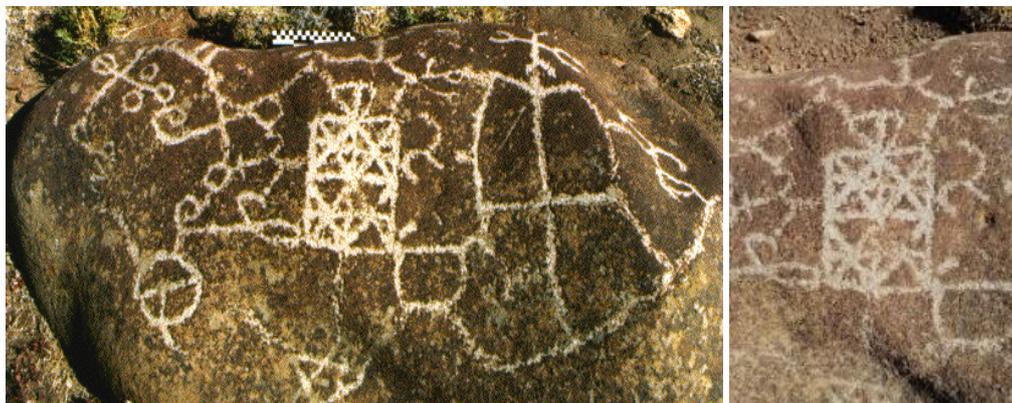


Figura 6 -Detalle del tablero⁸

Fuente: de la autora

Juegos similares en Sudamérica

A la fecha hemos hallado juegos similares en Chile, Brasil y el área boliviano-peruana que por su cercanía y contacto con los pueblos del Patagonia, Noreste y Noroeste de Argentina con los cuales revisten de un pasado etnohistórico común me permito considerarlos como posibles áreas de origen y desarrollo extendiéndose hacia el territorio argentino con la migración de integrantes de esos pueblos hacia esas zonas o por intercâmbio cultural.

Komikan

Debido a que el pueblo *mapuche* habita a ambos lados de la cordillera en los años 90 del siglo pasado, investigué sus juegos en Argentina y Chile. En el sector de argentino de la provincia del Neuquén no halle registros en los recuerdos de los ancianos entrevistados. En el área de la IX Región chilena tampoco había presencia en la memoria, pero sí fue posible hallar un escrito de Manquilef (1914), señalado un juego de tablero con el nombre de *komikan* y practicado por el pueblo *mapuche*. También halle otro escrito de Matus (1920) quien lo señalaba como un antiguo juego *mapuche*.

⁸Extraída de Ferrarese, S. M. (2007) El sembrador. N°1 Juegos étnicos de América y documentos sobre educación física intercultural p. 66.

Cuando Martínez Crovetto (1969) le consulto a los pobladores de la Patagonia argentina por este nombre del juego manifestaron no conocerlo.

Manquilef (1914), cuyo texto está escrito en mapudungun y traducido por Lenz. describe el juego con el nombre de *komikanchil* o *El leoncito* como traducción de cómelo todo. *El leoncito*, dice, es el nombre que se le dieron los chilenos al incorporarlo a sus hábitos lúdicos y que el nombre cómelo todo representan la lucha entre dos fuerzas y en las largas noches de ocio en que se juega 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).

Y que antiguamente dicho juego tenía algún fin moral para su pueblo. Igualmente, como acción lúdica el autor clasifica a éste como parte de los juegos domésticos con fines sociales y educativo (Ferrarese, 2007).

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 cuadrados 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 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 *gününea kuna*, aunque no especifica que el triángulo lleve líneas en su interior lo que lo asemeja al del tablero de la Figura 4-b. 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).

Matus (1920, p. 10), 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.

El diseño está compuesto por un tablero mayor cuadrado que en su extremo superior se conecta con un triángulo el que a su vez tiene dibujado un rectángulo en su interior que es la casa del leoncito, o comican (Figura 7).

El modo de practica según Matus (1920, p.10):

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 el 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.

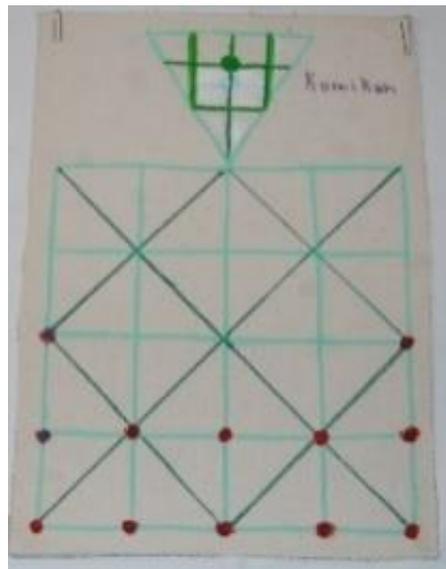


Figura 7 - Tablero Komican

Fuente: de la autora

Comparando ambos juegos, Manquilef (1914) no indica líneas dentro del triángulo, motivo por el cual reconstruimos el tablero según sus indicaciones las cuales son precisas y su expresión “este juego es *muy parecido* al que los niños chilenos llaman “leoncito” (Manquilef, 1914, p. 31 y 105) hace que a pesar de no tener el tablero dibujado en su libro no reconstruyamos el juego agregando la figura que se observa en el tablero de Matus en su reconstrucción. Además, Matus (1920) no especifica si el tablero que dibuja es el de “los niños chilenos o el de los indios de Valdivia” (p. 10).

Manquilef (1914) referencia el modo de jugarlo como si se comiera de a un perro por vez. En cambio, Matus (1920, p.10) dice “Cuando encuentra a dos perros que tienen un puesto de por medio libre puede comerse a los dos”. Ninguno de ellos indica la cantidad de perros que debe comer el *komikan* por lo que deducimos que la partida finaliza cuando éste se come todos los perros o bien estos lo encierran.

Estos tableros dan cuenta de la similitud entre algunos integrantes del pueblo mapuche que habitan Argentina existiendo uno diferente dibujado por Don Cañicul que podría ser una modificación surgida propia de los olvidos que se dan en la trasmisión oral en que se adaptan diseños ante el olvido a una variante. Considero esta situación como probable dado que

durante el estudio del juego de tablero *pichca* aprendido entre otros por estos pueblos de los incas hallé diferencias en el tablero (Ferrarese, 2020).

Trapial Kuzen y Komikan similitudes y diferencias

Tal como expresara en párrafos anteriores la Patagonia argentina y la chilena fueron pobladas por diferentes pueblos los cuales fueron aglutinados por dos de ellos: los *tehuelches* en una primera etapa y posteriormente los *mapuches* lo que motiva que los juegos de tablero denominados *trapial kuzen* y *komikan* posiblemente tengan un origen común siendo la diferencia en el diseño de los tableros el resultado de la transmisión oral la cual apela a la memoria y cuando en esta se genera un vacío la creatividad suele llenarlo. La diferencia en el nombre se da a causa de la traducción del nombre del juego a los idiomas de ambos pueblos los cuales son diferentes.

Adugo

El pueblo *bororo* vive en la Amazonia brasilera ocupando seis 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 o *onça* (Figura 8) al igual que el rol que cumple en el juego el triángulo.

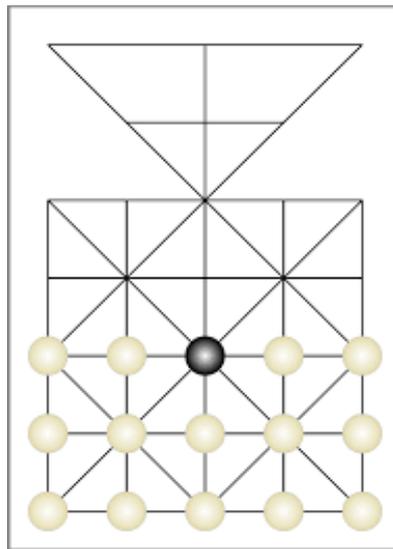


Figura 8 - Dibujo del tablero Bororo

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Adugo>

La taptana o el zorro y las ovejas

La zona del altiplano andino boliviano- peruano es un área sociogeográfica que ha estado em contacto desde +- 15.000 AP constituyendo “toda una unidad cultural del territorio boliviano-peruano, tanto en el espacio como a lo largo del tiempo” (Murra 1983 en Huarita 202, p. 51) en el cual han surgido mitos y juegos relacionados con el mundo agrario y sus oráculos.

Entre algunos de ellos el investigador halló un juego denominado *chaku* o *rodeo de vicuñas* que registrara en 1609 Garcilaso de la Vega el que se hacía en cierta época del año, pasada la cría, con la presencia del inca y que consistía en perseguir a las vicuñas por una amplia llanura para atraparlas en cuya acción lúdica también solían atrapar otros animales (Huarita 2021). Este modo lúdico me recuerda a lo narrado por Pati a Aguerre (2000) que realizaban los tehuelche en la Patagonia argentina y guarda cierta relación con el juego en estudio.

Pero en el área de *Usuma*, Departamento de Oruro, Bolivia, halló el juego *taptana* o *el zorroy las ovejas* (Figura 9) señalándolo como un juego de destreza mental, relacionado con el circuito agrario anual y mayormente practicado por varones:

Este juego ha sido observado en los meses de septiembre y octubre (época de siembras de la quinua y papa), principalmente en predios de los echaderos de pastoreo de Qalaqutaura, kullcha y Tara-tara pampa de las sayañas bajas. En estos sitios, los pastores de varias familias arrear su rebaño a pastar, mientras que los padres cultivan el terreno en las sayañas altas e intermedias. Los michiqkuna juegan al “zorro y las ovejas”. [...] 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 hatu 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 maltapuytas (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 (Huarita, 2021, p. 369).

Indica que el cuadrado mayor es de 40 cm de lado anexado a un triángulo dividido en 4 parte. 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, pero sí estas logran rodearlo en algún espacio del cuadrado mayor sin dejarlo regresar a su escondite o logran ubicarse en los 7 puntos de intersección de su escondite no permitiéndole su ingreso, éstas serán las ganadoras.

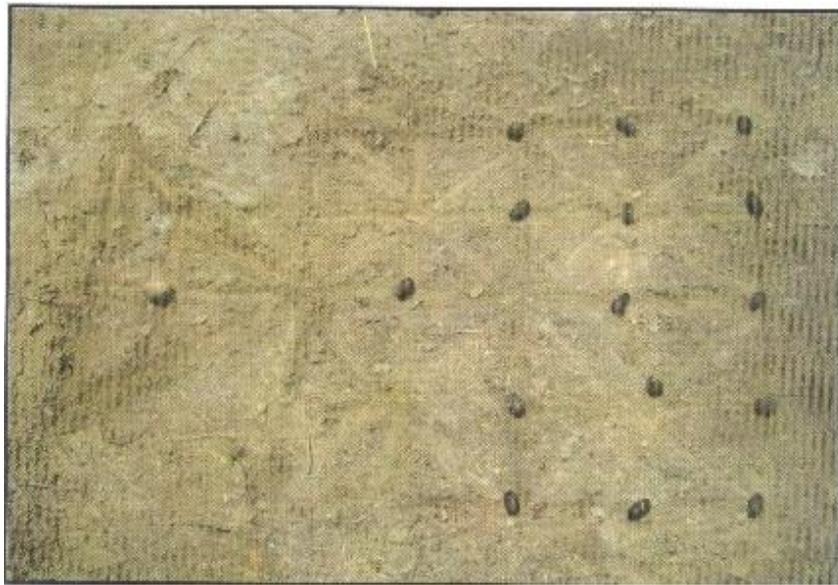


Figura 9 - Disposición de las fichas *thaqhas* en el tablero *taptana*

Fuente: Huarita, (2021), p. 370.

Huarita (2021) lo ubica como un juego originario del mundo andino preexistente a la llegada de los colonizadores europeos y que 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 malta 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 (Huarita, 2021, 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 prehispánica 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* (Figura 9) en su infancia como se practica actualmente y con el mismo tablero que señala Huarita (2021).

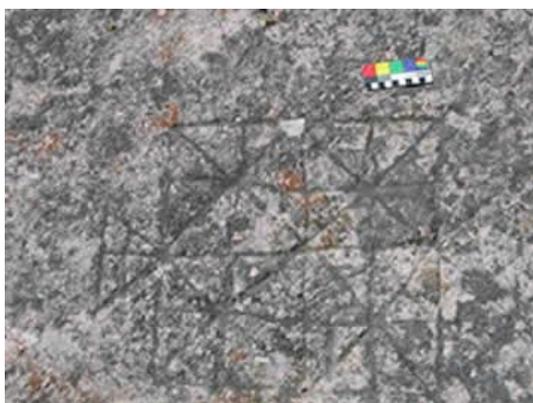


Figura 10 - Petroglifo en la superficie plana de un afloramiento rocoso en Suero y Cama, Espinar

Fuente: <http://www.rupestreweb.info/litograbados1.html>

Hosting con quien discutí, en los años 90 del siglo XX por email, acerca del origen del juego disintiendo con su expresión acerca de que el juego es una adaptación del alquerque y que lo habrían traído los españoles en clara manifestación de ambos que los pueblos indígenas sudamericanos no poseían juegos de tablero.

Al respecto durante la escritura del presente artículo consulté al investigador Huarita (quien además es parte de ese mundo étnico y hablante del idioma quecha y ha estudiado el juego en profundidad) acerca de que los juegos *la leonera* y *tapana/el zorro* y *las ovejas* serían el mismo adaptado a la zona y si él consideraba que ambos eran originarios o un derivado del alquerque como manifestara Hosting. A lo que me manifestó

que ese juego no era una adaptación del alquerque, sino que “el juego tiene una estrecha relación con la cultura agro-pastoril y de cazadores de larga data en diferentes contextos n donde se han podido localizar ciertas evidencias” (19 de marzo 2024). Paso seguido manifestó:

no se puede hacer un juicio crítico valorativo con parámetros estandarizados unilineales o de difusión cultural a partir de un núcleo. Ese paradigma de evolución unilineal o de difusión a partir de un núcleo o de círculos culturales es algo que ya no es aceptable para el siglo XX; lo que sí aún está vigente es un relativismo cultural o particularismo histórico con préstamos de determinados elementos o rasgos culturales a determinadas culturas en donde el elemento cultural adquiere un nuevo símbolo con significados reinterpretados distintos. Me parece que eso es lo que ha pasado con el juego de tablero, muy difundido en diferentes contextos culturales muy alejados de nuestro medio. Pero es sorprendente ver que los diseños de los trazos son similares, por no decirlo idénticos. Como te decía más antes, la SIARB encontró a principios del 2000 en Peñas, Prov. Los Andes, grabados de arte rupestre de varios motivos, y un mesón netamente con el trazo de la taptana muy simétricos, los gráficos de los grabados pertenecen al Periodo Intermedio Tardío y Tardío, inca Pacajes. En el Perú en los sillares de los muros del templo colonial de Chinchero está el trazado del tablero. Al respecto, Olaf Holm presentó a la Journalsof Americanistas una ponencia histórica muy documentada del “ajedrez incaico jugado por Atahuallpa”. Como podrás ver el juego tiene un trasfondo histórico muy particular, y de seguro las otras variantes lo tienen para sus contextos encontrados (comunicación personal vía email febrero 2024).

Lo extraño en este caso es que Hosting se declaraba estudioso del juego alquerque y su postura no permitía considerar la posibilidad de adjudicar el juego *la leonera* a la población andina. De allí que en su escrito señala que en Perú le habrían agregado un triángulo manifiestan que las reglas en Perú “posiblemente a comienzos del siglo XVII” (p. 27 Word) habían sido modificadas y el juego se convertiría en lo que es hoy. Un detalle es que mientras el juego alquerque es una guerra el juego por nosotros estudiado es una caza. Además, en sus escritos demuestran que no han estudiado los escritos de otros viajeros de la época de la invasión española o los escritos de la investigadora Romero (1943) quien pone en duda esa asignación europea considerando que son dos juegos diferentes incluso relaciona el juego de caza con una práctica que se mantiene en la zona

amazónica y un juego similar ha sido hallado en ese contexto en Brasil con el nombre *de adugo*.

Lo señalado por Huarita da cuenta de la preexistencia del juego y sus expresiones acerca de la difusión y modificaciones por medio de préstamos culturales hacia otras áreas sudamericanas es una situación similar que se dio con el juego *pichca* (Ferrarese, 2020) cuya práctica en el área patagónica se realizaba con un tablero y dado con ligeras modificaciones a los originales del área inca peruano boliviana.

El escrito del investigador Holm referencia el estudio del juego *tartana* realizado a partir de un dibujo de Guamán Poma de Ayala que muestra a Atahualpa practicando el juego con Pizarro: “De como estando preso conversaba Atahualpa Inca con don Francisco Pizarro y don Diego de Almagro y con los demás españoles, y jugaba con ellos en el juego de ajedrez que ellos les llaman *taptana*” (Figura 11⁹).

Al respecto y considerando que en ese escrito oportunamente en la época de la invasión española al área inca peruano boliviana por parte de un cronista españolizado en el que parecen estar jugando al alquerque no a la *taptana/el zorro y las ovejas* de cuenta que la referencia “que ellos llaman *taptana*” sea una expresión de los hispanos sin considerar ningún otro detalle como la diferencia en el diseño del tablero y modalidad de juego dado que ninguno de los juegos en cuestión en este párrafo se practican igual ni poseen las mismas piezas en forma y en cantidad lo que es una clara evidencia de la poca o nula atención que se prestaba a la cultura local por parte de quienes solamente estaban interesados en el oro inca.

⁹ Extracto y gráfica tomada de Guamán Poma de Ayala, 1613, p. 187 -388 en Huarita 2021, p. 82 Fig. 14), que Romero (2016) determina como “una imagen aparentemente verídica” (título escrito).



Figura 11 - Taptana

Fuente: Huarita (2021, p. 82, Fig. 14).

A esto relaciono el concepto jugar *al ajedrez* que abordo en este artículo como crítica a la comparación realizada por los viajeros con los juegos indígenas sudamericanos con redacciones confusas que dificultan la reconstrucción de algunos de ellos. Y el concepto *tapatana* cuya relación con el juego que es parte de nuestro estudio es prácticamente desconocido en el área de los estudiosos de los juegos sudamericanos, pero reviste importancia debido a que analizamos diferentes culturas que han estado interconectadas en la época previa a la invasión española y portuguesa.

Discusiones acerca de la visión europea de los juegos indígenas

El uso del nombre *taptana* como sinónimo del juego *el zorro y las ovejas* me indujo a estudiar el origen de esta palabra en registros de investigadores del habla quechua. El registro hallado es que la *taptana* es un sistema de contar utilizado junto con la *yupana* y *quipus* (Montanaluisa, 2010, Castro, 2014; Tum y Montanaluisa, 2014), (Figura 12), quien indica

que la *taptanacañari* o contador fue registrado en su lexicario por Santo Tomas escrito en 1560 cuando los vio utilizarla. Tapay verbo que significa saltar y na sufijo que convierte a un verbo en sustantivo. De esta manera se puede estipular que la *taptana* es un objeto que sirve para saltar [...] su uso estaba determinado para la contabilidad en el comercio, pero también como un tablero de juego” (Castro 2014, p. 8). Expresión esta que bien lo relaciona con el juego *el zorro y las ovejas* y con el concepto de saltar que hacen las piezas para cazar.

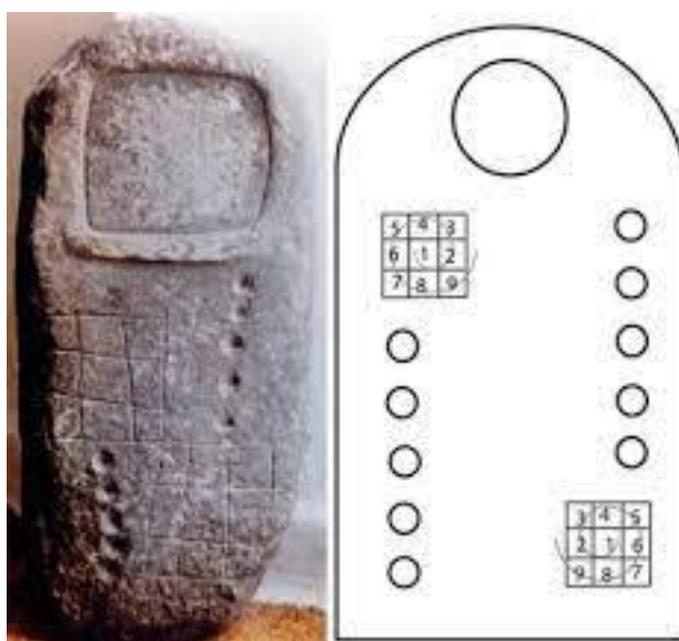


Figura 12 - The Cañari Counters (Contadores Cañari). On the right side we see the values that each square held and a direction used for counting as proposed by Montaluisa

Fuente: Montaluisa, (2014, p. 36-37).

En la búsqueda de escritos sobre el tema por parte de viajeros de la época de la invasión española hallé escritos de Santo Tomas (1260) señala que *taptana* o *comina* es un juego de caza parecido al ajedrez, tablas, o alquerque; Bertonio (1612) también emplea el término *kumisiña* o *kumisitha*: *Cumisithalo* señala como un juego parecido al que nosotros jugamos a la oca, pero muy diferente. Si relacionamos los conceptos vertidos por estos viajeros *comina*, *cominakumisiña* o *kumisitha*: *Cumisitha* con los escritos de Molina (1795) y Gómez de Virraure (1889) *comican* los términos unidos al de *taptanacomina* me retrotraen al nombre

komikan de Manquilef que nos estaría indicando el derrotero de un juego andino, como ha sucedido con tantos otros, o bien un juego con mayor antigüedad de otros pueblos de la región (Fasheber, comunicación personal, 14 de mayo 2023).

González Holguín (1608) dice que *puma* es un juego de indios, pero lamentablemente no da más explicación. Cobo (1653), Torres Rubio (1700) también lo nombran junto con el juego *apaytalla*¹⁰ indicándolo como juego de estos indios. Romero (1943, p. 28), analiza los escritos de algunos viajeros como Bertonio y Murua y su relación del juego que vieron con el juego oca, alquerque o ajedrez, considerando que se debe realizar un estudio de mayor profundidad ya que se deben estudiar los términos aimaras y quechuas con los que los indios nombran sus juegos, y que los europeos confunden y no describen bien la diferencia de los tableros y el modo de practicarlo que refiere Bertonio (1612) con la expresión *muy diferente*, y que ella lo ha visto practicado en el oriente amazónico y que le parece que tienen también connotación ceremonial, que coincidiría con la apreciación que realiza Alcina (1976) acerca de la posibilidad de cierta religiosidad en el juego, que considerando la desacralización a la que fueron expuestos diferentes elementos culturales bien pudo devenir simplemente en un juego.

Por su parte De Luca (1983) en su diccionario aimara- castellano, refiere al juego similar al que en castellano llaman el león¹¹ y las ovejas, muy popular en América del Sur, y que podemos relacionar con lo señalado por Huarita (2021; 2022) quien a su vez determina que taptana “fue registrado con ese nombre en las fuentes coloniales. Y en el medio del altiplano de Bolivia, actualmente se le denomina así, y en otras áreas tiene una variación de *kumina*, *kususitha* y/o *kuni* “*tapatana*” (Comunicación personal, 13 de mayo del 2023) que considerando que el mundo andino es el ámbito de vida del investigador Huarita quien además es un estudioso de su cultura, nos aproximamos a coincidir con que el juego “es difusión antigua del juego de

¹⁰ Juego realizado en un tablero diferente pero que se considera originario, ya que no hay similares en otros países.

¹¹ Otro error que se produjo en la interpretación española a su llegada a esas zonas es *puma*, porque aquí no hay leones, y de allí surgieron todos los nombres derivados: leonera, leoncito, etc.

los pastores de camélidos de la puna y del altiplano andino (comunicación personal, 13 de mayo del 2023).

Bajando hacia el extremo sudamericano Molina (1795, p. 124) al ver su práctica entre los mapuches chilenos expresó: “Es digno de reflexión, que entre los primeros se encuentre allí en uso, desde tiempo inmemorial, el artificioso juego del ajedrez, al que dan el nombre de *comican* (Martínez Crovetto, 1929, p. 9).

Martínez Crovetto (1969, p.9) también cita a Gómez de Virraure (1889, p. 351) quien al observar el juego entre los mapuches chilenos escribió “Dan poco tiempo al juego del ajedrez que en ellos se halla desde tiempo inmemorial y que no puede dudarse que lo tenían aún antes de la entrada de los españoles pues le dan el nombre de *comican*”.

Smith (1855, p. 323) citado a continuación por el investigador (1969) también vio el juego entre los araucanos chilenos y expresó que le recordaba a la práctica del ajedrez. Al respecto de estas opiniones Matus (1920) en su lectura acerca de juegos de los antiguos araucanos relatada por viajeros europeos e historiadores chilenos manifiesta que cometen un error al decir que juegan al ajedrez como es el caso de “Febres en su obra *Arte General del Reino de Chile*, dice que los indios llamaban *comican* al juego del ajedrez” sino a “un juego que los niños conocen con el nombre de *leoncito* (Matus, 1920, p. 10).

Si relacionamos lo aquí transcrito con los datos de los demás viajeros españoles que vieron la práctica de algunos de estos juegos podemos señalar que en ambos casos los europeos denominan *ajedrez* a esos juegos posiblemente influenciados por las líneas de los tableros sin prestar mucha atención ni interesarse por conocerlos y realizar una descripción adecuada de ellos. Situación ésta que también hallé en el estudio del juego *pichca*.

Si se presta atención y compara un tablero de ajedrez con estos no existe similitud alguna al igual que con el juego de la oca y en el caso del alquerque no sólo carece del triángulo, sino que el objetivo y modalidad de juego es totalmente diferente. Información que nos ubicaría ante un juego posiblemente local incluso de una época anterior al incario y que como se puede apreciar pareciera haber sido confundido por los europeos o que su apreciación devino en una confusión acerca de su verdadero origen, ya que

su tablero nada tiene en coincidencia al igual que la modalidad y el fin del juego con el alquerque que es una guerra, los juegos sudamericanos son una caza.

Conclusiones

Luego del análisis realizado acerca de los juegos de tablero del extremo sur continental, considero que el origen y difusión de estos juegos de tablero puede haber comenzado en un área sudamericana determinada, hoy desconocida por nosotros, como un modo de enseñar a cazar, en concordancia con Gambier (1981), Magrassi y su equipo (1985), Huarita (2021) y posteriormente con el cambio de vida a causa de la evolución sociocultural 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, acción religiosa propia de los pueblos prehispánicos, dándose similar situación de desacralización y degradación de la acción lúdico-mítica para quedar simplemente como un juego de entretenimiento no ya como un modo de enseñanza o rito practicado previo a la caza.

En algunas áreas en el devenir del cambio del modo de vida se convirtió en un juego 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), y que la interpretación de *taptana* como alquerque (Castro Terán, 2014) pudo dar a confusión de interpretar el juego *taptana*/ el zorro y las ovejas/ la leonera y su tablero y la posible 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.

Referencias

AGUERRE, A. *Las vidas de Pati en la toldería tehuelche del río Pinturas y el después*. Buenos Aires: UBA, 2000.

BERTONIO, Ludovico. *Vocabulario de la lengua aymara*. Lima, 1612. Reimpressão: 1984.

BIRD, J. *Travels and Archaeology in South Chile*. Iowa City: University of Iowa Press, 1988.

CAUNE, A. Funde hochmittelalterlicher Mühle- spielbretterauns der Riageralstadt. In: *Archeologie des Mittelalters und Bauforschung im Hamseraum*. Rostock: Konrad Reich Verlag, 1993. Disponível em: <http://mlwi.magix.net/bg/haregames.htm>. Acesso em: 23 abr. 2023.

CASAMIQUELA, R. *Bosquejo de una etnología de la provincia del Neuquén*. Buenos Aires: La Guillotina, 1995.

CASTRO, J. *Aproximación al sistema de numeración quichua y sus instrumentos de cálculo*. Academia.edu, 2010. Disponível em: <https://www.academia.edu/>. Aceso en: 20.out.2024.

CASTRO, V.; URIBE, M. Dos dados prehispánicos del norte de Chile (río Loa): el juego de la “phisca” y el dominio incaico en los Andes del Sur. In: *Juegos antiguos y contemporáneos en América del Sur*. La Tanguilla; Museo del Juguete Étnico, 2022. p. 83-120.

De LUCCA, D. Manuel. *Diccionario aymara-castellano, castellano-aymara*. La Paz: [s.n.], 1983.

FERNÁNDEZ, J. *La cueva de Haichol. Arqueología de los pinares cordilleranos del Neuquén*. Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo, 1991. (Anales de Arqueología y Etnología, n. 43745).

FERRARESE, S. *Juegos étnicos de América y Documentos de Educación Física Intercultural*. Neuquén: Imprenta Islas Malvinas/UNCo, 2007.

FERRARESE, s. *Estudio etnolúdico del dado hallado en la cueva de Haichol y el uso del tiempo libre en ese contexto*. Provincia del Neuquén. La autora., 2020.

FERRARESE, S. El juego infantil en los pueblos cazadores recolectores de la Patagonia. In: *Juegos antiguos y contemporáneos en América del Sur*. La Tanguilla; Museo del Juguete Étnico, 2022. p. 261-288.

GAMBIER, M. *Los valles preandinos de San Juan*. San Juan: CONICET, 1981. (Documento de trabalho, n. 9).

HUARITA, G. *Los juegos en la cultura andina: entre oráculos y ritos aflictivos en Huañacagua y Pucara*. La Paz: CIPCA; Fundación Xavier Albó, 2021.

HUARITA, G. El zorro en el ciclo vital de Picuha. *Piedra de Agua*, La Paz, ano 9, n. 25, p. 46-59, maio-ago. 2021. Fundação Cultural do Banco Central de Bolívia. Disponível em: https://issuu.com/fundacionculturalbcb/docs/piedra_de_agua_25. Acesso em: 20.out.2024.

HUARITA, G. Carmi pichca y palama: dos juegos funerarios de los indígenas del altiplano sur de Oruro. In: *Juegos antiguos y contemporáneos en América del Sur*. La Tanguilla; Museo del Juguete Étnico, 2022. p. 181-201.

KAMATH, D.; JOSHI, A. *Making ancient games known again: a comprehensive report on games workshops conducted at Pilani*. In: *Playing with memories: the journey of games*. Mumbai: Instucen, 2019.

LANGLEY, M.; LISTER, M. ¿Es ritual? o ¿son niños? Distinguir las consecuencias del juego de las acciones rituales en el registro arqueológico prehistórico. *Current Anthropology*, v. 59, n. 5, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1086/699837>.

MAGRASSI, G. et al. *Los juegos indígenas y otras diversiones*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1985. p. 1-15.

MANQUILEF, M. *Comentarios del Pueblo Araucano*. Santiago: Editora Universitaria, 1914.

MARTÍNEZ CROVETTO, R. Juegos araucanos de la Patagonia. *Revista Etnobiológica*, n. 13. Corrientes: Universidade Nacional do Nordeste, 1969.

MATUS, L. *Juegos i ejercicios de los antiguos araucanos (contribución al estudio de la etnología chilena)*. Santiago: Imprenta Universitaria, 1920.

MICHIELI, C. Población prehistórica e histórica de Iglesia (provincia de San Juan): artículo de la conferencia pronunciada en ocasión del 45º aniversario del Centro de Residentes Iglesianos en San Juan (San Juan, 16 de setiembre de 2005). 2007. [S.l.: s.n.].

MOLINA, J. I. *Saggio sulla historia civile de Chili*. Bologna, 1787. Tradução para o espanhol: *Compendio de la historia geográfica, natural y civil del reino de Chile*, 1788-1795.

MOLLY, T.; MONTALUISA, L. La taptana. In: *Encyclopaedia of the History of Science, Technology, and Medicine in Non-Western Cultures*. Dordrecht: Springer Science and Business Media, 2014. DOI: https://doi.org/10.1007/978-94-007-3934-5_10325-1.

MONTALUISA, L. Taptanamontanaluisa. Quito: [s.n.], 2010. In: RODAS, J. *Crónicas de la tierra sin mal* [blog]. Disponível em: <http://cronicasinmal.blogspot.com/2015/04/blog-post.html>. Acesso em: 22 abr. 2023.

ROMERO, E. *Juegos del antiguo Perú: contribución a la historia del juego en el Perú*. Lima: Ediciones Llama, 1943

SALOMON, F. “¡Huayra huayrapichcamanta!”: augurio, risa y regeneración en la política tradicional. In: *Juegos antiguos y contemporáneos en América del Sur*. La Tanguilla; Museo del Juguete Étnico, 2022. p. 121-146.

SANTO TOMÁS, D. *Lexicon o vocabulario de la lengua general del Perú*. Valladolid: [s.n.], 1560. Reimpresão: 1951.

SOLAR, C.; HOSTING, R. Litograbados indígenas en la arquitectura colonial del departamento de Cusco, Perú: partes 1 y 2. Disponível em: <http://www.rupestreweb.info/litograbados1.html>. Acesso em: 28 abr. 2023.

Stela Maris Ferrarese Capettini

Licenciada em Educação Física com especialização em interculturalidade. Mestrado em Ciências da Comunicação, cursou o Doutorado em Ciências Humanas e Sociais na Universidad Nacional de Lujan, cursa o Doutorado na Universidad Nacional del Comahue. Fundou, em 2014, o Museo del Juguete Étnico Allel Kuzen, em Neuquén, na Argentina, como parte de sua dedicação ao resgate de jogos e brinquedos dos povos indoamericanos e dos afrodescendentes.

E-mail: museodeljugueteetnico@gmail.com

Recebido para publicação em novembro de 2024.

Aprovado para publicação em fevereiro de 2025.