

Juegos y Juguetes en la Sociedad Musulmana Medieval de la Península Ibérica. ¿Cuestión de género o de estatus social?

Antonio Luis Bonilla Martos¹

Resumen

Jugar no es algo exclusivo del ser humano, forma parte de la propia naturaleza de muchas especies animales, en especial durante los primeros años de vida. En cambio, lo que sí es único de nuestra especie es la elaboración y fabricación de juegos y juguetes y su práctica reglada. Algunos de los más emblemáticos de la historia, como el ajedrez o el alquerque, llegaron a Europa de la mano de los árabes a través de la Península Ibérica. Su práctica no se circunscribe a un estamento social, género o ámbito espacial determinado, ni tan siquiera a una época, tal como se deduce de la información extraída de los ejemplares conservados.

Palabras-clave: Edad Media, Península Ibérica, ajedrez, ficha, tablero de juego.

Games and Toys in the Medieval Muslim Society of the Iberian Peninsula. A question of gender or social status?

Abstract

Playing is not unique to the human being, it is part of the very nature of many animal species, especially during the first years of life. Instead, what is unique about our species is the elaboration and manufacture of games and toys and its regulated practice. Some of the most emblematic in history, such as chess or Alquerque, came to Europe by the hand of the Arabs through the Iberian Peninsula. Its practice is not confined to a social status, gender or spatial

¹ Departamento de Didáctica de Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias la Educación, Universidad de Granada. Granada, España. Email: anbonilla@ugr.es. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9699-0712>

area, or even to an era, as is inferred from the information extracted from the preserved specimens.

Keywords: Medieval age, Iberian Peninsula, chess, token, gameboard.

Jogos e Brinquedos na Sociedade Medieval Muçulmana da Península Ibérica. Uma questão de género ou status social?

Resumo

Brincar não é exclusivo do ser humano, faz parte da natureza de muitas espécies animais, sobretudo durante os primeiros anos de vida. O que é único na nossa espécie é a elaboração e fabrico de jogos e brinquedos e a sua prática regulada. Alguns dos jogos mais emblemáticos da história, como o xadrez ou alquerque, chegaram à Europa pela mão dos árabes através da Península Ibérica. A sua prática não se limita a uma determinada área social, de género ou espacial, nem mesmo a uma era, como se pode inferir das informações extraídas dos espécimenes preservados.

Palavras chave: Idade Média, Península Ibérica, xadrez, peça, tabuleiro de jogos.

Introducción

La diversión y el juego forman parte de la idiosincrasia del ser humano, nos acompañan desde que nacemos, estando presente y manifestándose de forma más o menos patente a lo largo de la vida, con especial afloramiento en determinadas épocas, como por ejemplo en la infancia. Además, contribuyen al desarrollo sensorio-motor, social y psíquico de la persona, sirven para relacionarse interactuando con los otros, son un modo de relajación, de esparcimiento y de disfrute, ayudan en el razonamiento, la convivencia, en la aceptación de las normas y en el respeto por ellas. El juego cumple una serie de funciones que van desde lo lúdico, a lo social y pedagógico (Guillén, 2015), sin necesidad de atender a sexo, edad o estatus social.

El entretenimiento es uno de los objetivos más destacados que se persigue a través de la práctica del juego. Conseguir, simplemente, que se pase un rato de modo agradable y divertido, sin necesidad de buscar otro tipo de aspiraciones. El aprendizaje forma parte inherente de cualquier actividad lúdica, ya que todas sirven como instrumento para aprender. En los juegos reglados el hecho inicial de tener que conocer unas determinadas normas para poder jugar implica una memorización y un aprendizaje de las mismas. Además, algunos juegos aportan notables conocimientos sobre los más diversos temas. Sin duda, una de las características más notables del juego en grupo es la de socializar, la de desarrollar y facilitar las relaciones humanas interactuando con otras personas, estableciendo lazos, a veces, incluso de amistad. Sabemos que una de las funciones principales de determinados juegos de tablero desde que se inventaron fue la de contribuir al desarrollo de la estrategia, como preparación para la lucha en el campo de batalla, ejemplo de ello lo encontramos en la práctica por los soldados durante la Edad Media del ajedrez. Para jugar o divertirse no es necesario ningún requisito especial, salvo atenerse a las normas que haya establecidas, cuando estas existan, ya que se puede practicar solo, en compañía y utilizando, o no, algún objeto.

Desconocemos en qué momento de la evolución humana se comienzan a utilizar juguetes como elemento de diversión y disfrute. Hasta ahora el que podría ser considerado como el juguete más antiguo hecho por el ser humano corresponde a la figura de un mamut realizada en marfil, con una antigüedad de unos 35 mil años, fue encontrado por arqueólogos de la Universidad de Tubinga (Alemania) en 2006, aunque tampoco se descarta su uso como objeto artístico o ritual. Entre los juegos denominados de tablero, el más antiguo que se ha encontrado tiene casi ocho mil años de antigüedad y fue encontrado en Jordania (Catarino et al., 2011, p. 18). En Mesopotamia fueron hallados algunos de los primeros objetos pertenecientes a juegos colectivos, con una antigüedad de más de cinco mil años, se trata de huesos

de ovino para jugar a las tabas, posteriormente muy utilizados por los legionarios romanos en sus momentos de ocio. Uno de los hallazgos más destacados, sobre objetos lúdicos, se produjo durante las excavaciones llevadas a cabo en 2012, por un grupo de arqueólogos, bajo la dirección de Dennis Price, que encontró en una de las tumbas infantiles diseminadas junto a Stonehenge los restos óseos de un niño y lo que pudo ser un juguete de piedra consistente en una especie de erizo con una antigüedad de unos 4.500 años, perteneciente al período Calcolítico.

Notable para conocer el mundo del juego en la Edad Media, es la obra que sobre juegos y lugares en los que se practicaban nos legó el rey Alfonso X, El sabio, escrita en el siglo XIII denominada: *Libro de los juegos: acedrex, juegos y tablas. Ordenamiento de las tafurerías*, en el que se refiere al ajedrez, dados y tablas, así como a la importancia del juego por su carácter intelectual, estableciendo una normativa para regular su práctica en las casas destinadas a tal fin, como eran las denominadas tafurerías o tahurerías.

Dadas las características del juego a lo largo del tiempo, tal como hemos señalado, resulta interesante preguntarse si su práctica en época medieval en la Península Ibérica estuvo limitada por el género de la persona o por su estatus social.

Metodología

Para realizar el presente artículo se han analizado algunos de los lugares más emblemáticos por la cantidad, variedad o características de los juguetes encontrados, ya sean espacios privados o públicos de carácter doméstico, militar o palaciego, puesto que no existe un ámbito concreto y único al que se circunscriba el hallazgo de juegos y juguetes pertenecientes al Medievo en la Península Ibérica.

Destacan tres lugares por la calidad y/o cantidad de elementos lúdicos encontrados que nos ayudarán a clarificar algunas cuestiones sobre quién utilizaba los juegos, nos referimos a juguetes infantiles pertenecientes al recinto palaciego de la Alhambra (Granada), a la treintena de tableros de juego encontrados en el castillo viejo de Alcoutim (Algarve), y también son muy significativos los tableros de juego localizados durante las excavaciones arqueológicas llevadas a cabo (Gilotte & Cáceres, 2017, pp. 135 y ss.) en el despoblado de Al-Balat en Romangordo (Cáceres). Su estudio nos ayudará a conocer mejor la vida cotidiana durante esta etapa histórica, y aspectos sociales de género y estatus social, y lúdicos, así como los modos de esparcimiento durante este período.

Variedad de Juegos en la Edad Media Peninsular

El abanico de entretenimientos durante este período, gracias a la información obtenida del estudio de las fuentes materiales y escritas, está representado, tal como hemos visto, fundamentalmente por juegos físicos, mentales o simbólicos, como los siguientes:

Juegos físicos

Los juegos caballerescos, como justas y torneos, ocupaban un lugar destacado en la sociedad medieval, en la que el caballero debía mostrar sus virtudes como soldado ante la dama. Consistía en una lucha con lanza entre dos caballeros montados a caballo hasta que uno de ellos era derribado, o la lanza era partida en tres ocasiones. Imágenes ilustrativas y excepcionales sobre este tipo de juegos aparecen representadas en una de las bóvedas del Salón de Reyes situado junto al patio de los Leones en la Alhambra. Juegos de pelota, realizados generalmente con vejigas de animales rellenas con elementos vegetales, como el jey de poume o soule, practicados a partir del siglo XIII, que parecen ser los antecedentes del fútbol y del tenis.

Juegos de mesa o de tablero

En la Edad Media se popularizan muchos juegos de mesa o tablero, tal como reflejan los ejemplares encontrados en los patios de las casas de Al-Balat, o entre las ruinas del Castillo de Alcoutim (Gradim & Catarino, 2011), puesto que en los castillos los soldados los utilizaban, no solo como objeto de entretenimiento sino que algunos también tenían una función estratégica-instructora como era el caso del ajedrez con el que los soldados aprendían estrategias de guerra para el combate. Muy utilizado fue también el alquerque, que, al igual que otros juegos de mesa, es originario de Asia. Fue introducido en Europa de la mano de los musulmanes establecidos en la Península Ibérica. El resultado final en algunos de los juegos de mesa podía depender de la suerte o de la estrategia o lógica utilizada por los participantes.

El lugar donde, posiblemente, más juegos de tablero se han encontrado en la Península Ibérica de época musulmana son las ruinas del castillo Viejo, situado apenas a un kilómetro y medio de la localidad de Alcoutim (Portugal) del que proceden más de 30 juegos de diferentes tipologías grabados en piedra de pizarra abundante en la zona, y con la que también están fabricados los propios lienzos de las murallas. En el interior del castillo nuevo ubicado en el centro del pueblo hay un pequeño museo

en el que se exponen todos los tableros hechos en piedra con los diferentes juegos, que corresponden concretamente a:

Cuatro juegos de **alquerque**, con los números de inventario: MACT.AQ.196, MACT.AQ.240, MACT.AQ.243 y MACT.AQ.246. Estos dos últimos tienen grabados juegos en el anverso y en el reverso, además del alquerque el primero de ellos tiene el del molino y el otro el de la tábula. Formados en su mayor parte por cuatro cuadrados unidos, y atravesados cada uno de ellos por dos líneas, una horizontal y otra vertical, y por dos diagonales, dando lugar a veinticinco puntos de intersección entre unas líneas y otras. Se jugaba con doce fichas y, básicamente, consistía en capturar todas las fichas del contrincante, para lo cual había que saltar por encima de ellas, siempre que no estuviesen dos juntas.

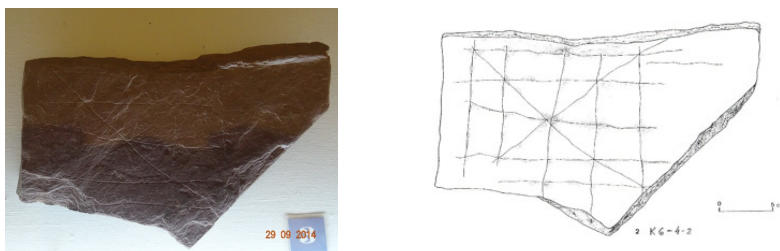


Figura 1. Jogo de Alquerque. Nº Inventário: MACT. AQ243

Fuente: "Jogos Intemporais - Exposição de Tabuleiros e Pedras do Jogo do Castelo Velho de Alcoutim". Município de Alcoutim (Portugal)

Descrição: Tabuleiro de jogo em xisto, de forma retangular irregular, com a incisão de cinco linhas verticais e cinco linhas horizontais que formam os vinte e cinco pontos de intersecção do jogo, cruzadas por duas linhas diagonais. | Dimensões (cm): 25,5 x 16,8 x 3,1

Doce tableros en piedra con el juego de la **tábula**. Se trata de un juego de azar y no de estrategia, muy popular entre los legionarios romanos que fueron los que lo introdujeron en la península Ibérica (Catarino et tal., 2011, p. 16). Aparecen con los números de registro: MACT.AQ.184, MACT.AQ.185, MACT.AQ.192, MACT.AQ.198, MACT.AQ.200, MACT.AQ.211, MACT.AQ.212, MACT.AQ.241, MACT.AQ.251, además los MACT.AQ.196, MACT.AQ.206, MACT.AQ.253 que tienen doble juego grabado en el reverso, el primero el del molino, el segundo el del alquerque y el tercero el del soldado. Por regla general, el tablero lo forman dos rectángulos horizontales, unidos y divididos en varias columnas, generalmente unas doce, aunque en los que se han encontrado van de las cuatro a las trece. Se juega con tres dados y doce o quince piezas, y consiste básicamente en ir moviendo fichas a lo largo de los cuadrados, de izquierda a derecha, hasta llegar al final, ganando el que antes se queda sin fichas.



Figura 2. Jogo da Tabula. Nº Inventário: MACT.AQ.251
Fuente: "Jogos Intemporais - Exposição de Tabuleiros e Pedras do Jogo do Castelo Velho de Alcoutim". Município de Alcoutim (Portugal)

Descrição: Tabuleiro de jogo em xisto, incompleto, de forma retangular irregular, com a incisão de catorze linhas verticais e três linhas horizontais definindo duas colunas com catorze espaços retangulares.
 Dimensões (cm): 14 x 9,2 x 2

Diez juegos del **molino** o trilla, con registros número: MACT.AQ.186, MACT.AQ.189, MACT.AQ.197, MACT.AQ.227, MACT.AQ.242, MACT.AQ.244, MACT.AQ.249, MACT.AQ.250, MACT.AQ.252, además de un tablero con juego doble ya señalado, en el anverso y el reverso de la piedra, correspondiente al MACT.AQ.246, en el que aparece el alquerque. Juego formado por tres cuadrados concéntricos, cortados por una línea vertical y otra horizontal. Es un juego de alineación de fichas, en el que gana el que consigue dejar al contrario con solo dos fichas, para ello va eliminándolas cuando consigue poner tres en raya.



Figura 3. Jogo do Moinho. Nº Inventário: MACT.AQ.227
Fuente: "Jogos Intemporais - Exposição de Tabuleiros e Pedras do Jogo do Castelo Velho de Alcoutim". Município de Alcoutim (Portugal)

Descrição: Tabuleiro de jogo em xisto, de forma triangular irregular, com a incisão de três quadrados irregulares concêntricos divididos a meio por duas linhas horizontais e duas linhas verticais, sem que estas atravessem o espaço do quadrado central. | Dimensões (cm): 23,7 x 18,8 x 4,3

Conjunto de cinco Pedras de Jogo com forma troncocónica. | Nº Inventário: MACT.AQ.0133 | MACT.AQ.0134 | MACT.AQ.0135 | MACT.AQ.0138 | MACT.AQ.0136

Uno tablero de pizarra con dos juegos del **tapatán o gallo**, grabados en una sola de las caras del tablero de piedra, registrado con el número MACT.AQ.245. Las configuraciones de este juego son diversas, aquí encontramos un cuadrado dividido por una línea vertical y otra horizontal que a su vez son partidas por dos líneas diagonales. Origen del tres en raya, consiste en alinear tres fichas en la misma línea antes de que lo haga el adversario (Fernández Gómez, 1997).



Figura 4. Jogo do Galo. Nº Inventário: MACT.AQ.245
Fuente: "Jogos Intemporais - Exposição de Tabuleiros e Pedras do Jogo do Castelo Velho de Alcoutim". Município de Alcoutim (Portugal)

Descrição: Tabuleiro de jogo em xisto, de forma triangular irregular, com a incisão de dois jogos do Galo constituídos por um quadrado dividido ao meio por duas linhas cruzadas e por duas linhas diagonais que formam os nove pontos de intersecção do jogo. | Dimensões (cm): 34,5 x 21 x 5,1

Tres juegos tipo **mancala**, con números de inventario MACT.AQ.209, MACT.AQ.210 y MACT.AQ.239. De este tipo de juegos se conocen más de trescientas variantes. Su origen se sitúa en el antiguo Egipto (Catarino et al., 2011, p. 18). Este tipo de juegos están constituidos por una, dos, tres o cuatro líneas con diferente número de orificios circulares para colocar las piezas. En el caso de los tableros encontrados en Alcoutim, los tres constan de tres líneas, provistas de entre once a quince pequeños agujeros cada una.



Figura 5. Jogo do tipo Mancala III (?). Nº Inventário: MACT.AQ.239
Fuente: "Jogos Intemporais - Exposição de Tabuleiros e Pedras do Jogo do Castelo Velho de Alcoutim". Município de Alcoutim (Portugal)

Descrição: Tabuleiro de jogo em xisto, de forma retangular irregular, com três linhas horizontais formadas por entre catorze a quinze orifícios. | Dimensões (cm): 29,2 x 14,1 x 2,4

Tres juegos del tipo **soldado**, difundidos en la península Ibérica por los legionarios romanos asentados en los campamentos (Catarino et al., 2011, p. 14). Registros MACT.AQ.187, MACT.AQ.195 y MACT.AQ.206, con juegos grabados en el anverso y en el reverso, en el que parece que tiene un juego de la tábula.



Figura 6. Juego del Soldado (?). N.º Inventario: MACT.AQ.187
Fuente: "Jogos Intemporais - Exposição de Tabuleiros e Pedras do Jogo do Castelo Velho de Alcoutim". Município de Alcoutim (Portugal)

Descrição: Fragmento de tabuleiro em xisto, de jogo de forma retangular, com a incisão de cinco linhas verticais e duas linhas horizontais que formam a quadrícula do jogo. | Dimensões (cm): 11,4 x 5,3 x 2,7

En este yacimiento arqueológico, además de los tableros, se han encontrado fichas para el juego:

- Cinco piezas de juego de piedra con forma cónica, con números de inventario: MACT.AQ.0133 a 0136 y MACT.AQ.0138;

- Cinco fichas de juego, dos de ellas semicónicas con forma irregular y tres circulares aplanadas: MACT.AQ.0075, MACT.AQ.0210, MACT.AQ.0221, MACT.AQ.0232 y MACT.AQ.0235;

- Ocho piedras de juego realizadas en pizarra, dos con forma cónica y seis circulares aplanadas, con números de registro: MACT.AQ.0137, MACT.AQ.0220, MACT.AQ.0233, MACT.AQ.0234 y MACT.AQ.0236 a 0239.

Otro tablero grabado en piedra del juego del Alquerque procede del Castillo de *Raiña Loba* (reina loba) en Orense (Costas & Hidalgo, 1998). Fuera del ámbito militar, un yacimiento arqueológico que ha deparado algunos hallazgos interesantes es el del poblado medieval amurallado de Albalat, situado en la actual provincia de Cáceres, que estuvo habitado entre los siglos X y XII d. C, ejerciendo funciones de control sobre el río Tajo, que en este lugar tenía uno de sus pasos naturales por los que vadear el río. Las piezas encontradas en ámbitos domésticos del poblado están compuestas por: juego de alquerque inciso en una losa de piedra del patio de la casa número dos, peón de ajedrez de forma cónica realizado sobre hueso, torre de ajedrez realizada en hueso, está rematada por almenas y decorada con perforaciones de círculos, dos

alquerques de nueve, incisos en losas de piedra de los patios de las casas, al igual que el anterior al que nos hemos referido, fichas, más o menos circulares para jugar en los tableros, realizadas en piedra y cerámica (Gilotte & Cáceres, 2017, pp. 149-153).

De finales del siglo XII, proceden unos dados encontrados en el castillo de Alarcos en la actual provincia de Ciudad Real (Juan García & Fernández Rodríguez, 2007, p. 76). En el museo de la Alhambra encontramos un tablero de ajedrez de procedencia castellana, realizado en madera, y una ficha de juego. Aunque tiene su origen en Oriente en torno al siglo VI d. C., fue introducido en Europa, precisamente por los musulmanes durante la invasión de la península Ibérica, al parecer, fue el músico de origen indio Ziryab quien lo presentó por primera vez en el siglo X d. C. al califa de Córdoba. El tablero de ajedrez de la Alhambra tiene en el anverso otro juego, el de las tablas (Guillén, 2013).

Dos tableros más de ajedrez se encuentran en el Museo Arqueológico de Cáceres y en el Museo Provincial de León. En la sala de los Reyes situada en el patio de los Leones de la Alhambra, encontramos, en una de las tres bóvedas decoradas con representaciones figurativas realizadas sobre cuero en piel de cordero (Cid Acedo, 2000, p. 117), escenas de la vida cotidiana, destacando, entre ellas, escenas caballerescas como justas o dos damas jugando al ajedrez. Sobre su autoría no hay acuerdo, ya que se ha atribuido a pintores moriscos, musulmanes, franceses o la colonia de genoveses asentada en Granada en el siglo XIV durante el reinado de Muhammad V (Puerta, 2010, p. 191).



**Figura 7. Tablero de ajedrez. Nº Inventário: 3968
Fuente: Museo Alhambra (Granada)**

El juego de ajedrez considerado como elemento de instrucción bélica fue muy utilizado por nobles y caballeros dado su carácter estratégico.

Juegos simbólicos y juguetes medievales

La importancia del juego simbólico reside en la capacidad del niño para imitar las actividades y el trabajo que realizan los adultos. Son característicos en la práctica de este tipo de juegos los objetos fabricados en miniatura que son copia de los empleados en la vida real, tales como vasijas, figurillas, etc., utilizados por los niños en general, sin que parezca haber distinción de clases o sexo a la hora de jugar con ellos, tal como indica Marinetto (1997, p.184): “la aparición de este tipo de figuras (figuritas y silbatos) no es extraña entre los restos arqueológicos de lugares hispano-musulmanes, reflejo de la existencia de niños en la sociedad y de una vida cotidiana paralela, reflejo de la sociedad de adultos”.

En el museo de la Alhambra tenemos una amplia representación de juguetes infantiles realizados en barro, que van desde pequeñas réplicas de objetos de cocina hasta silbatos con formas de animales. Entre los grupos más destacados encontramos: silbatos de agua, serpientes, caballos y cazuelas de cocina.

En relación con los **silbatos**, a los que se les introducía agua para que al soplar emitiesen un sonido, aparecen diferentes figuras entre las que destacamos:

- Silbato de agua realizado, entre los siglos XV-XVI, en barro sin vidriar, procedente de la Alhambra, que representa un rostro femenino, registrado con el número 1410;
- Dos silbatos de agua originarios de la Alhambra, uno vidriado y otro sin vidriar, siglos XV a XVI, que representan rostros masculinos con barba (reg. 4722 y 4724);
- Silbato de agua en forma de uso con los brazos cruzados realizado entre los siglos XIV y XVI con cerámica modelada sin vidriar (reg. 7072 y 7069);
- Figura utilizada como silbato que representa un gallo con el plumaje marcado, proveniente de la Alhambra y realizada en torno al siglo XIV. Está realizado en cerámica sin vidriar y con decoración incisa (reg. 4741).

Otro lugar aparte ocupan los juguetes de representaciones de **équidos**, con jinete o sin él, ya estén o no enjaezados:

- Dos figuras de caballos enjaezados con jinetes realizado en el siglo XIV, uno de ellos en cerámica vidriada en melado y el otro sin vidriar decorado con manganeso perteneciente a la Alhambra (reg. 9119 y 1412);
- Juguete con forma de caballo realizada en el siglo XIV de cerámica vidriada de color verde procedente de la Alhambra (reg. 1413);
- Silbato de cerámica con forma de caballo de la Alhambra, perteneciente al siglo XIV, en el que destacan las crines (reg. 1185).

Resultan muy interesantes las figurillas de **reptiles, peces y animales fantásticos** como dragones:

- Posible cabeza y cuerpo de dragón con escamas a contrapelo en el cuello procedente de la Alhambra y realizado en el siglo XIV con cerámica vidriada en color blanco y azul (reg. 5001);

- Serpiente de juguete realizada en el siglo XIV, procedente de la Alhambra, realizada con cerámica sin vidriar con decoración incisa (reg. 5061).

- Dos figuras de juguetes de gallopató con un collar en el cuello como señal de estar domesticado. Fueron encontrados en la Alhambra y están realizados en cerámica sin vidriar con decoración incisa y uno de ellos presenta restos de policromía en rojo y negro (reg. 4827 y 4826).

Llamativa es la figurilla de barro sin vidriar ni decorar de una tortuga que ha perdido el caparazón procedente de la Alhambra (reg. 4908). Realizado en el siglo XIV con cerámica sin decorar encontramos la figura de un pez procedente de la Alhambra (reg. 5050).

Otro de los ámbitos a los que pertenecen los juguetes, con reproducciones en miniatura de algunos de los elementos más destacados, es el de la **cocina**. Pertenecientes al juego simbólico encontramos en las vitrinas del museo de la Alhambra, registrados con los números: 1202, 6865, 6838, 6914, 9023, 9207, 10676, 115, 6837 y 9094, numerosos objetos de cocina hechos de cerámica, tales como jarras, cestas, jarros, botes, especieros u ollas, que fueron fabricados entre los siglos XIV a XVI. De los siglos XIII a XV, son las representaciones de cazuelas, ollas, marmitas y tapaderas, provenientes de la Alhambra (reg. 6916, 7131, 10741, 10727, 9020, 6815, 6835, 9032 y 1167), (Marinetti, 1994).

Siguiendo con la relación de juguetes de cocina, encontramos con los números de registros 6989, 6898 y 6881, dos anafres y una cazuela, fabricados entre los siglos XIV a XVI. De este mismo período es una campana (reg. 104937).



**Figura 8. Jarra Miniatura. Nº Inventário: R7131.
Fuente: Museo Alhambra (Granada)**

Finalmente, para completar esta bella colección del ajuar doméstico, destacamos las miniaturas hechas al igual que todas las anteriores en cerámica de atafiores, copas, jarras y botes, pertenecientes a los siglos XIV a XVI (reg. 5700, 10892, 9125, 6855, 6851, 10626 y 10741). Cuando se trata de reproducciones de objetos de cocina sí que parecen haber sido utilizadas solamente por las niñas, tal como señala Marinetto (1997) "En el caso de las piezas que llamaremos como "cacharritos" para las niñas, muestran un amplio muestrario del ajuar doméstico, que al simular el utilizado por sus madres..." (pp. 185 y 186).

¿El juego, cuestión de género o de estatus social? Reflexiones finales

El juego es algo innato al ser humano como hemos visto, y desde épocas muy tempranas de la historia encontramos testimonios físicos de la creación de objetos para jugar. A la vista de los elementos relacionados con el juego, hallados en diferentes espacios y ámbitos de la Península Ibérica, podemos extraer una serie de conclusiones sobre si el juego en época musulmana era practicado por uno u otro sexo o bien por personas integradas en uno o en otro ámbito social. ¿Era el juego una cuestión de género, de estatus, o lo podía practicar cualquier persona independientemente de estas consideraciones?

En el caso de fustas o torneos, juegos físicos de preparación bélica, está claro que el caballero lucha y la dama ocupa un papel pasivo contemplado el desarrollo del combate y su desenlace, tal como hemos podido contemplar en películas de época. Pero no todos los juegos presentaban las mismas características, ya que con la Edad Media, de la mano de los árabes, se introdujeron en la Península Ibérica muchos juegos de mesa, entre los que destacan el alquerque, la tábula o el ajedrez, de los que se han conservado tableros y fichas, tanto en espacios domésticos como defensivos, tal es el caso, de los restos del poblado de Al-Balat en Romangordo (Cáceres) o los del castillo viejo de Alcoutim (Portugal), y en espacios aúlicos como los palacios de la Alhambra, lo que nos indica que este tipo de entretenimientos se utilizó por cualquier persona independientemente del estatutos social o el sexo.

Hoy día se tiende a cambiar la sociedad buscando que sea más igualitaria a través de la coeducación no sexista y de que el juego no sea cuestión de género, sin embargo, a lo largo de la historia, y aun todavía en muchos lugares, los juegos y los juguetes se siguen identificando con un determinado sexo. En el caso de las miniaturas que reproducen cacharos de cocina de época nazarí, estos fueron utilizados por las niñas que jugaban a imitar a sus madres, tal como lo manifiesta la conservadora del museo de la Alhambra en el que se hayan depositados estos enseres (Marinetto,

2015), durante esa época y en esa sociedad los roles entre hombres y mujeres estaban muy delimitados.

En cuanto a los juegos de tablas del castillo viejo de Alcoutim, fortificación musulmana, en uso desde el siglo VIII al XII (Catarino et al., 2011, pp. 5 y 6), todo parece indicar que fueron utilizados por los soldados encastillados en dicho recinto para matar las muchas horas de ocio que debían pasar en el mismo y también como elemento de aprendizaje estratégico. Todos están hechos de manera burda y sin ningún tipo de cuidado sobre las mismas piedras utilizadas en las murallas del castillo.

Los hallazgos lúdicos del poblado medieval de Al-Balat, habitado entre los siglos X y XIII (Gilotte & Cáceres, 2017, pp. 15 y 19), están formados por fichas y tableros, que nos acercan a los espacios en los que se desarrollaba la vida de las gentes que habitaron este lugar, y enclavados de modo fijo en los patios de las viviendas, en donde principalmente las mujeres y niños, pero también los hombres pasaban una buena parte del día, por lo que su uso debió de utilizarse por unos y otros de modo indiscriminado.

Sobre uno de los juegos de tabla más conocidos y famosos de la Edad Media, el alquerque de nueve, varios autores, entre ellos Cosíni y García Aparicio (1999, pp. 594 y ss.) o Barrera Maturana (2008, pp. 54-59), nos indican que su uso fue generalizado, tanto en ámbitos rurales, como urbanos y palaciegos. Entre los diferentes juegos de tablas, el ajedrez ocupó un lugar destacado, y encontramos un magnífico tablero en el museo de la Alhambra, realizado con ricos materiales, sin embargo, tal como indica Retuerce (1988), este juego tuvo mucha difusión también “en centros alejados del poder y de los círculos palatinos” (p. 142) con la salvedad, de que se utilizaban materiales menos nobles.

El juego no forma parte de una élite social, ya que al mismo juegan tanto soldados, como ciudadanos de a pie o personas de la realeza, ya hemos visto que los restos de juegos se encuentran en espacios bélicos, áulicos y domésticos. Lo que sí varía en función del estatus social es el material con el que está realizado, dejándose los materiales nobles para los juegos utilizados en palacios, y los más pobres para los hallados en castillos o entre los restos conservados de las casas.

Por otro lado, no parece que sea una cuestión de género aunque hayan sido más practicados por los hombres, ya que los juegos de tablas se encuentran en los patios de las casas, en donde hombres y mujeres, especialmente estas últimas, pasaban muchas horas, además en una de las pinturas del Salón de Reyes de la Alhambra aparecen dos mujeres jugando al ajedrez. Si parece, en cambio, que los juguetes infantiles se destinaban a uno u otro sexo según del objeto de que se tratase, caso

por ejemplo, de las reproducciones de vasijas expuestas en el Museo de la Alhambra, utilizadas por las niñas musulmanas para imitar el trabajo de sus madres.

Agradecimiento

El autor agradece la ayuda facilitada para la publicación de las fotografías que aparecen en este artículo al Exmo. Sr. Osvaldo dos Santos Gonçalves (Presidente da Câmara Municipal de Alcoutim), Dra. Manuela Teixeira (Diretora e Conservadora do Museu Municipal de Alcoutim), a la Dra. Purificación Marinetto Sánchez (Jefe del Departamento de Conservación de Museos, Patronato de la Alhambra y Generalife, Museo de la Alhambra) y al Dr. Juan Salvador López Galán (Jefe del Servicio Investigación y Difusión).

Referências

- Barrera, J. L. (2008). Nuevos graffiti en Madinat al-Zahra. *Cuadernos de Madinat al-Zahra*, 6, 53-92.
- Catarino, H., Teixeira, M., & Dias, F. (2011). *Guía de la exposición: Juegos intemporales*. Alcoutim: Câmara Municipal de Alcoutim.
- Catarino, H., Teixeira, M., Dias, F. & Campos, V. (2020). *Guía dos jogos intemporais*. Câmara Municipal de Alcoutim.
- Cid Acedo, A. (2000). La Alhambra de cerca. *Guía visual de la visita a la Alhambra y Generalife*. Granada: Edilux, S.L.
- Cosíni, Y., & García Aparicio, C. (1999). Testimonio arqueológico de la tradición lúdica en el mundo islámico: juego en la ciudad hispano musulmana de Vascos (Navalmoralejo, Toledo). In P. Bueno Ramírez & R. Balbín Behrmann (Coord.), *II Congreso de Arqueología Peninsular 1996*, IV (pp. 589-600). Zamora.
- Costas, F., & Hidalgo, J. M. (1998). *Los juegos de tablero en Galicia. Aproximación a los juegos sobre tableros en piedra desde la antigüedad clásica hasta el medievo*. Vigo: Artes Gráficas Vicus, S. L.
- Fernández Gómez, F. (1997). Alquerque de nueve y tres en raya. Juegos romanos documentados en Mulva (Sevilla). *Revista de Arqueología*, 192, 26-35.
- Gilotte, S., & Cáceres, Y. (2017). *Al-Balât. Vida y guerra en la frontera de Al-Ándalus*. Cáceres: Diputación Provincial/Junta de Extremadura.
- Gradim, A., & Catarino, H. (2011). Guía del núcleo de arqueología. Exposición "Patrimonio arqueológico de Alcoutim". Alcoutim: Câmara Municipal de Alcoutim.
- Guillen Díaz, M. (2015). La infancia como público activo de la Arqueología. *ArqueoWeb*, 16, 239-254.

- Guillén Santoro, A. (2013). *La pieza del mes en el museo de la Alhambra. Febrero 2013. Un tablero de juegos en el museo de la Alhambra*. Disponible en <https://studylib.es/doc/7328812/un-tablero-de-juegos-en-el-museo-de-la-alhambra>
- Juan García, A. (de), & Fernández Rodríguez, M. (2007). *Alarcos, guía del parque arqueológico*. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.
- Marinetto, P. (1994). Juguetes de época nazarí: la vajilla en miniatura. In *Actas del VI Curso de Cultura Medieval* (pp. 155-192). Aguilar de Campo (Palencia).
- Marinetto, P. (1997). Juguetes y silbatos infantiles de época nazarí. *Biblid*, 46, 183-205.
- Marinetto, P. (2015). *El ajuar de la casa nazarí*. Exposición museo de la Alhambra. Granada.
- Puerta, J. M. (2010). *Leer la Alhambra. Guía visual del monumento a través de sus inscripciones*. Granada: Patronato de la Alhambra.
- Retuerce, M. (1988). Miscelánea islámica madrileña. *Boletín de Arqueología Medieval*, 2, 141-149.