

# El juego infantil mediterráneo: Grecia antigua

**Eliseo Andreu Cabrera**

Facultad de Educación.Universidad de Alicante

## Resumen

*Los juegos tradicionales infantiles son el máximo exponente dentro de la cultura lúdica de un pueblo y, en ocasiones, derivan de ceremonias propias de adultos; aunque pertenecen en su espíritu al mundo de los niños y las niñas. La mayoría de los autores asumen que los juegos dependen de las influencias biológicas, culturales y psicológicas. Se entiende que es un fenómeno antropológico típico en los seres humanos que se transforma siempre culturalmente. En los países mediterráneos, el clima favorecía el juego al aire libre y tal circunstancia conducía a poder prescindir de juguetes para divertirse. La imaginación se desarrollaba con elementos naturales del entorno: el agua, los animales, las flores, las conchas, etcétera. Juego, infancia y educación física han estado unidos a lo largo de la historia y Grecia es un ejemplo de ello. Los autores clásicos han documentado ampliamente las prácticas desarrolladas por los más pequeños. Gracias a ellos hemos podido vislumbrar analogías en las actividades lúdicas a través de los siglos. El agón, entendido como juego (Huizinga, 1938), aparece en el instante de vida y se transmite de generación en generación.*

## Autor de correspondencia

**Eliseo Andreu**

Universidad de Alicante

[eliseo.andreu@ua.es](mailto:eliseo.andreu@ua.es)

## 1. Introducción

El Mediterráneo ha sido la cuna de la civilización occidental y escenario de expansiones históricas notables en el transcurso de la historia. Las relaciones mediterráneas se establecieron mucho antes de la plena Edad del Bronce pero las rutas comerciales, en este período, tomaron protagonismo. Durante la primera mitad del primer milenio antes de Jesucristo, se desarrollaron las colonizaciones fenicia y griega. Éste es uno de los hechos culturales y políticos de mayor trascendencia en la historia de la Antigüedad.

El mar Mediterráneo ha sido el punto de encuentro de pueblos muy alejados geográficamente, cuyos habitantes hablaban lenguas distintas. Como afirmó Colet, M. (1993:7):

*“El Mediterrani, el Mare Nostrum dels llatins, el Gran Mar esmentat per les Sagrades Escripures o el Mar dels Grecs de la versió àrab, les aigües del qual uneixen tres continents, és el bressol i el gresol de la civilització occidental. Pel que fa a les arts, les idees o el pensament, els grecs, que, a través de les seus colònies, van influir en tota la Mediterrània, van introduir també el culte al que era en aparença inútil: l’amor per la bellesa, el goig de pensar i dialogar simplement pel plaer de fer-ho i també el goig d’escriure, recitar, esculpir, pintar; en una paraula, el goig de crear. Els grecs no pidien deixar de banda l’esport, ja que aquesta activitat representava la realització d’un esforç pel simple plaer de competir, de guanyar com a molt el premi simbòlic i únic d’una branca d’olivera.”*

Pilar Llana (1985) señala que el Mediterráneo se reafirma como importantísima vía de comunicación en lugar de barrera profunda entre los pueblos. Las actas del coloquio *«Echanges culturels dans le bassin occidental de la Méditerranée»*, celebrado en Toulouse en 1989, sostenían la misma idea y apuntaban que el mar Mediterráneo es el elemento geográfico y simbólico que caracteriza en gran parte nuestras culturas. Así mismo concluyeron que los países ribereños poseen cierta dimensión transversal.<sup>1</sup>

Aparece aquí el concepto «mediterraneidad», que intenta esta fusión cultural a través de los siglos, cuyos efectos veríamos plasmados en la vida cotidiana de los diferentes pueblos bañados por el Mare Nostrum.

<sup>1</sup> «La Méditerranée constitue, en effect, l’élément géographique et symbolique qui rapproche et qui caractérise, en grande partie, nos cultures respectives. Par cette rencontre nous privilégions une certaine dimension transversale, méditerranéenne, autour de laquelle se sont construites nos histoires» (Mansau A., Delmas, C. Et Sicard, C. (1989)

El fenómeno de la transmisión de juegos y juguetes, desde las civilizaciones grecolatinas, o incluso antes, desde la civilización egipcia, sería consecuencia de ese sustrato común: la tradición mediterránea.

## 2. Un contexto difícil para el juego infantil

Esparta no tenía ejército, lo era. La pequeña población de Lacedemonia fue, en efecto, el primer Estado militar de la historia: sus habitantes, peones cuyo único objetivo era la total asunción y sumisión a las leyes e intereses de la patria. Desde entonces el término espartano califica todo aquello que recuerda la regla ascética y los criterios de disciplina que impusieron el modo de vida de los lacedemonios. Robert Flacelière (1993:109) considera que Esparta nos proporciona un modelo de sociedad en el que la educación establece planteamientos totalmente diferentes a los de otras polis griegas. La educación espartana de los siglos v y iv, modelo más antiguo, se conoce por su excesiva severidad y rigidez. La única preocupación de los espartanos era la preparación para la guerra. Mientras en Atenas, las jóvenes se ocupaban de las tareas domésticas, las espartanas, al igual que los muchachos, practicaban en público muchos deportes. Entre otros, la lucha, el lanzamiento del disco y de la jabalina, que era un arma de guerra. El carácter férreo de estas mujeres se forjaba bajo la preocupación constante por mejorar la raza. Se preparaban físicamente con el fin de transmitir a sus vástagos esa fortaleza; querían que sus hijos fueran hombres robustos y fornidos que se integraran en el ejército.

Flacelière (1993:111) sostiene que los niños espartanos permanecían con sus familias hasta los siete años. Se les adiestraba y criaba de forma singular desde sus primeros años. El autor cita a Plutarco,<sup>2</sup> quien apunta que las nodrizas laconias dejaban totalmente libres y desnudos a los niños a su cargo, para que se acostumbraran a la inclemencia del medio y vencieran los miedos y su soledad. La severidad de trato perseguía que el niño no se asustara en la oscuridad, ni llorara ni gritara.

A partir de entonces, de que el niño cumpliera siete años, el Estado se hacía cargo de él hasta el fin de sus días. Primero se alistaba en formaciones premilitares. Se los clasificaba por edades: de ocho a once años eran considerados «chiquillos» o «lobeznos» (*robidas, promikizomenos, mikizomenos, propais*); luego, entre los doce y los quince, «muchacho» propiamente dicho (*pratopampais, atropampais, meilleiren*); y por fin, de los dieciséis a los veinte: *irene*, es decir, efebo de primero, segundo, tercero o cuarto año.

■ <sup>2</sup> Plutarco, Licurgo, 16, 4.

Plutarco afirma que los estudios del niño espartano se limitaban a lo indispensable, ya que dedicaban el resto del tiempo a aprender a obedecer, soportar la fatiga y vencer en la lucha. Este entrenamiento iba aumentando en rigurosidad. Las crueldades pasaban por afeitarles la cabeza, hacerlos caminar descalzos y jugar desnudos la mayor parte del tiempo. Se les azotaba por cualquier causa y se les alimentaba miserablemente para que buscaran víveres por su cuenta y se entrenaran así en la picardía y la astucia. Cuentan que un niño espartano que había capturado un zorrillo, lo ocultó bajo su manto. Cuando le preguntaron qué llevaba bajo sus ropas, el niño calló. Prefirió que el raposo despedazara sus entrañas y aguantar el dolor hasta morir, antes que ser descubierto.

En la ciudad-Estado de Atenas, los jóvenes entre siete y dieciocho años, tenían un tipo de vida totalmente diferente a la de los espartanos. Un detalle que nos habla del trato diferente que recibían los niños en Atenas es el hábito de envolverlos en vendas de tela enrolladas en espiral y muy apretadas, en lugar de dejarlos desnudos como hacían sus vecinos de Esparta.

Platón (Leyes, 7, 793 e) aconsejaba que se dejara jugar a los niños a su aire hasta los seis años, no sin dirigir sus juegos con vistas al aprendizaje de un futuro oficio. Flacelière (1993:119) señala que en Atenas no existía la figura del *pedónomo* o inspector de educación, como en Esparta y otras ciudades dorias. Las leyes de Solón obligaban a los padres a enviar a los niños a la escuela al amanecer, con el objeto de evitar abusos de pederastas y otros peligros. Estas leyes no obligaban sin embargo a recibir clases de gimnasia, música o gramática, ni siquiera a asistir a la escuela.

Aunque no lo sabemos con seguridad, se cree que hasta alrededor de los ocho años, el joven ateniense no empezaba a ejercitarse bajo la tutela del pedotriba. La gimnasia griega se caracteriza por la desnudez del practicante (la palabra gimnasia deriva del vocablo griego *gymnos*, que significa «desnudo»), la unción de aceite por todo el cuerpo y el acompañamiento musical del oboe durante la práctica.

Parece evidente el rechazo de los educadores griegos a una especialización temprana tal como, en la actualidad, la mayoría de los educadores la rechaza. Los pedotribas procuraban que no se produjeran excesos durante la actividad física. Todo ello, siguiendo al sabio Aristóteles (Política, V, 3, 3; Ética a Nicómaco, II, 2, 6), quien desaconsejaba al maestro de música y a los pedotribas formar virtuosos o atletas en busca del triunfo en los Juegos Olímpicos. El filósofo griego era

partidario de fomentar en los jóvenes todo tipo de deportes sin especializarse en ninguno de ellos. El trabajo global buscaba el equilibrio perfecto y no sólo conseguir triunfos.

### 3. Vestigios lúdicos en la vida cotidiana

Gran cantidad de juegos y juguetes constatan la práctica de actividades lúdicas en Grecia. Señala Flacelière que, gracias a los restos arqueológicos encontrados, se comprueba la existencia de figuras de barro cocido: sonajeros, caballos con ruedas, otro tipo de animales domésticos y muñecas, algunas de ellas articuladas. Objetos diseñados para la distracción y entretenimiento de los niños más pequeños. Varios autores (1996:174) afirman que los niños griegos poseían juguetes como la matraca (*platagē*), el yoyó o las tabas; objetos en miniatura –carros, vajillas, animales, muñecas para las niñas...–, en general de barro cocido. Estos juguetes eran regalos que se hacían en días de fiestas, por ejemplo en las Diasias o las Antesterias. Los niños más ingeniosos se fabricaban sus propios juguetes de madera, arcilla, cuero, etcétera. El especialista en juegos de niños, Jean Pierre Rossie (1993) ofrece pruebas de la riqueza de juguetes en otra de las riberas del mar Mediterráneo. Destacan sus interesantes trabajos de investigación sobre muñecas en los pueblos del Norte de África. En la misma línea, A. López Eire (1980:30) afirma que los arqueólogos han encontrado en las tumbas de niños arsenales de juguetes infantiles como los antes mencionados, además de caballitos provistos de ruedas y otros artilugios que hicieron las delicias de sus dueños. Entre los juegos practicados por los niños atenienses, en los que encontramos grandes analogías con los que han llegado hasta nuestros días, destacamos el de la pelota (*sphaira*), el trompo (*strómbos*), el escondite (*kryptínda*), el de la sogá (*helkystinda*) o el de los soldados (*basilínda*). Otro juego que se ha extendido en las diferentes culturas mediterráneas es el de las tabas (*astrágaloí*) a las que jugaban desde su más tierna infancia hasta la edad en que frecuentaban la palestra o incluso hasta la efebía, o edad de los efebos, los dieciocho años. Plutarco, en *La Vida de Alcibíades*, y Platón, en un par de diálogos, recogieron la gran afición de los muchachos atenienses al juego de las tabas. En la Antigüedad, en una obra extraordinaria que desgraciadamente no ha llegado hasta nosotros, su autor, Suetonio, recopila testimonios de los juegos practicados por los griegos. Otra de las obras que recoge juegos y canciones de los niños griegos es *Onomástico* de Pólux. (Jul. Poll. Onomasticon). Rodrigo Caro (1694), en su obra *Días geniales o ludicos*, se lamenta en repetidas ocasiones, de la pérdida de la obra de Suetonio. Paulette Lequeux (1984:60) resalta otro tipo

de restos arqueológicos esclarecedores como las pinturas de vasijas griegas. En ellas se observan niños y niñas jugando a la rayuela, a las tabas, saltando, corriendo tras una pelota, haciendo girar trompos, columpiándose, jugando al escondite y formando corros, entre otros. Sobre el juego de la gallina ciega. R. Salazar. (1928) apuntó que los griegos jugaban a lo que denominaron *miada*: tapaban los ojos a un muchacho, que debía prestar atención a los gritos y llamadas del resto de participantes para procurar cogerles. Si tenía la suerte de atrapar a alguno de ellos, el jugador atrapado debía taparse los ojos, ejercer de «gallina ciega» e intentar descubrir a sus compañeros de juego. El autor nos habla también de una variación de la gallina ciega, llamada la «mosca de metal». Sostiene que los romanos adaptaron este juego de los griegos y lo denominaron *collabizare*. Afirmo también que los egipcios debieron practicarlo, por cuanto, «en las fiestas que se celebraban en honor del buey Apis, tapaban los ojos al sumo sacerdote que, rodeado por el corro de los ministros sagrados, tocaba una por una sus cabezas con el objeto de acertar el nombre de alguno de ellos. Si lo conseguía, el nombrado sacerdote se convertía en el favorito del peculiar nuevo dios Apis, a quien los egipcios rendían homenaje».

Según las palabras de Flacelière (1993:117), practicaban los juegos con pelotas (*sphaíra*) y el de las tabas (*astrágaloi*) seguramente desde que eran bastante pequeños, y en la adolescencia seguían haciéndolo. También aporta interesantes datos sobre la primera competición de niños. Señala que a partir de la época de Pisístrato (600 a.C. - 527 a.C.), en el siglo VI a.C., en la fiesta de las Panateas se celebró un concurso reservado a los niños de las cinco pruebas del pentatlón: lucha, carrera, salto, lanzamiento del disco y de la jabalina.

Flacelière (1993:225) añade que los niños de Atenas y de toda la Hélade no sólo jugaban a la pelota y al balón, al aro, a la peonza, a las tabas y a la rayuela sino que, además, se columpiaban, jugaban a la pídola y al «efedrismós», juego que consistía en llevar a la espalda a un compañero. También jugaban a las canicas, o más bien a las nueces, según reglas diversas. F. Chapouthier<sup>3</sup> afirma que una variante del juego consistía en lanzar una nuez sobre otras tres, colocadas tal vez con habilidad suficiente como para formar una pirámide. El ganador se quedaba con las cuatro nueces. Para jugar a la *homilla o delta* se trazaba un círculo o un triángulo en el suelo dentro del cual debía caer la nuez lanzada; ganaba quien embocaba más nueces ,

que, como recompensa, se llevaba todas las caídas fuera del círculo. También se jugaba sustituyendo el círculo por un hoyito o un vaso colocado en el suelo; se cree que, como en el otro caso, el ganador se hacía con las nueces que hubieran quedado fuera del vaso o agujero. Otro de los juegos consistía en lanzar tejos de cerámica o piedras a una línea trazada en el suelo; ganaba quien se acercaba más a la raya. Flacelière, basándose en los dibujos de una copa, que se exhibe en el Museo del Louvre, donde un hombre joven sostiene un vaso, cuya panza se estrecha hacia abajo, con el pie izquierdo levantado, afirma que niños y jóvenes realizaban ejercicios de equilibrio.. Otro de los juegos era el *ascoliasmós*, un concurso en el que rivalizaban los jóvenes por mantenerse en equilibrio el máximo de tiempo posible sobre un odre lleno de vino untado en aceite. Según el autor, este juego solía practicarse durante algunas fiestas campestres en honor de Dionisio. Asimismo hacían juegos de equilibrio con los zancos. El juego de pelota, que tenía muchas variantes, era muy practicado por niños y niñas, tal y como aparece reflejado en la *Odisea*, donde Nausícaa y sus compañeras se prestan a dicha actividad. En un bajorrelieve del Cerámico podemos observar a muchachos desnudos, jugando a la pelota con bastones curvos parecidos a los que se utilizan actualmente en el hockey. Los adultos practicaban el juego de pelota en el gimnasio porque había un lugar acotado para ese deporte. Flacelière (1993:226) sostiene que «*es difícil distinguir con claridad entre los juegos y algunos ejercicios ordenados por el pedotriba, desde el momento en que estos juegos se practicaban al aire libre y eran útiles para el desarrollo y la flexibilidad del cuerpo*».

#### 4. La creatividad, elemento clave

J. Hemelryk<sup>4</sup> (1992:19) señala que cualquier objeto de uso cotidiano podía servir como elemento de juego. Las nueces o castañas se usaban como canicas. Las pelotas de trapo o de piel, rellenas de cabellos, plumas o fibras vegetales para jugar a pasar y lanzar. Los huesos se utilizaban para jugar a las tabas o a los dados. Se jugaba mucho al aro, al yoyó y a los juegos de tablero. Además, juegos infantiles como nadar y bucear, se practicaron como deportes de competición. El autor recoge las actividades de entretenimiento de los niños griegos y las clasifica en dos categorías: juegos de grupo y juegos de destreza. Entre los juegos de grupo se destacan los corros, aunque no se conocen sus reglas ni las canciones que los acompañaban. El autor cita uno, llamado *tortuga-tortuguita* (*khe-*

<sup>4</sup> En A.A.V.V. (1992) *El deporte en la Grecia Antigua. La génesis del olimpismo*. Barcelona: Fundación La Caixa.

*likhelone*), que se jugaba formando un corro alrededor de una niña sentada en el suelo. Las preguntas y las respuestas rezaban más o menos así:

¿Qué haces ahí en el medio?  
 desenredo la lana sacando el hilo de Milete  
 ¿Y cómo se ha muerto tu hijo?  
 Desde arriba, desde los caballos blancos saltó al mar

Las canciones estaban acompañadas de música y movimiento. Otro juego denominado «el trozo» (*ostrakinda*) consistía en dividir al grupo en dos bandos. Los dos bandos se enfrentaban a ambos lados de una línea. Tiraban al aire un trozo de algo (por ejemplo, de un tarro hecho añicos) que tenía una cara pintada de negro y la otra sin pintar (llamadas noche y día, *nyx e mera*). Quienes cogían el trozo blanco perseguían a los que les tocaba el negro, y quien era pillado estaba obligado a llevar de vuelta al ganador a hombros como si fuese un burro (*onos*). Otros juegos griegos, que hoy practican nuestros niños y niñas, son el pillar-pillar (*apodidraskinda* o *drapetinda*), el escondite, la gallina ciega (*mykinda*). Aunque podemos imaginar su desarrollo, no sabemos cuáles eran las normas que los reglaban. Los autores afirman que existían numerosos juegos que entretenían a los niños, como trepar a un árbol (*dendrobatein*), subir la cuerda o tirar de la ella (*élkustinda*), lanzar al agua pequeños guijarros haciéndolos rebotar en la superficie (*epostrakismos*); se supone que quien hiciera dar más saltos (*almata*) al guijarro, ganaría. La pelota (*sfaira*; palabra de la cual deriva «esfera») era otro de los juegos preferidos en la Grecia Antigua. A diferencia de las actuales, infladas con aire, las pelotas se rellenaban con fibras, cabellos o plumas. Esa condición hacía difícil el rebote contra el suelo o pared. El autor destaca una sorprendente representación de un juego análogo al hockey moderno o al golf. El palo utilizado probablemente se denominaba *keras* (cuerno) y el juego *keretizein*. Se cree que en el juego participaban dos equipos divididos en defensa, centro y línea delantera, en un campo con una línea en medio y dos líneas marcando los límites.

Por otra parte, otros juegos como las canicas y las tabas eran muy populares y exigían de otras habilidades más específicas. Las tabas (*astragaloi*) son los huesecitos de las articulaciones del tobillo de ganado bisulco –bueyes, cerdos, ovejas, etcétera–; aunque también se hacían de otros materiales, principalmente de terracota. Las tabas junto con las canicas o nueces fueron los juegos más extendidos de toda la Antigüedad.

Entre las exhibiciones de acrobacia se encontraba la rueda (voltereta lateral), conocida en la Antigüedad como *trokhon*, *mimeisthai*, *kybister*, que se ha seguido practicando hasta hoy.



En las pinturas antiguas es difícil diferenciarla de la vertical, «hacer el pino». Esta clase de prácticas introducía de forma lúdica los ejercicios gimnásticos, los juegos malabares y otros más propios del circo. El término acrobacia, que en la actualidad está claramente relacionado con la gimnasia deportiva, es una palabra griega que se traduce como «andar de puntillas». J. Botermans, T. Burret y C. Van Splunteren (1989:60) aseguran que las primeras tabas eran falanges de carneros (*astralogoí*) y se utilizaban como oráculo para adivinar el futuro. Afirman que podemos observar las pinturas realizadas en cántaros o leer los poemas de Homero para entender que se trataba de un juego que practicaban divinidades y seres terrenales. Según la leyenda, Palamedes fue el inventor de este juego, que lo enseñaba a los combatientes de la guerra de Troya. No obstante, existen evidencias de que se practicaba en Asia con anterioridad. J. M. André, (1991:77) nos ofrece más datos sobre las actividades lúdicas y coincide con los citados anteriormente sobre las prácticas realizadas por los niños. Afirma que pequeños y mayores jugaban a la pelota (*sphaira*) de distintas maneras, entre otras con bastones, semejantes a los del golf y el hockey actual.

El *kotabos*, un juego de puntería muy popular, comenzó a practicarse durante una ceremonia celebrada por los antiguos paganos; el juego consistía en derramar vino u otro licor, después de probarlo, en honor de los dioses. En este caso, la libación se realizaba en honor a Dionisio. Era muy practicado en los banquetes, donde apuraban las copas de vino hasta el final y lanzaban las gotas sobrantes a un plato o cuenco. Mientras dejaban caer las gotas pronunciaban el nombre del ser amado; dar en el blanco era señal de buenos augurios.

Las peleas de gallos fueron también otro entretenimiento y, cuando se organizaban combates, se desataban apuestas entre los espectadores.

## 5. Conclusiones

Podemos demostrar una amplia gama de actividades lúdicas infantiles practicadas en las calles griegas. Existen también numerosos vestigios acerca de la fabricación de juguetes. En resumen, entre los juguetes documentados, destacamos los caballos con ruedas tirados por una cuerda, los palos para montar a caballo, las tabas, la pelota... Y entre otros juegos, el del escondite, el de tirar de la soga, el de los ojos vendados, el de imitación, la rayuela, los de saltar (un compañero sobre otro), las carreras (por ejemplo, a caballo de un participante), los corros (con o sin música y letra), los del aro, la lucha, el lanzamiento del disco y de la jabalina, las canicas o nueces, el de equilibrio, el del

bastón curvo y la bola (parecido al hockey actual), ejercicios de flexibilidad, natación y buceo, los de bandos enfrentados, el de perseguir, el de lanzar guijarros al agua, de acrobacia (volteretas) y malabares.

En la larga historia del Mediterráneo, los intercambios culturales han sido especialmente intensos: primeros pobladores, migraciones, colonizadores, conquistadores... Constantes viajes por mar y tierra de griegos, cartagineses, romanos, bárbaros, árabes, convirtieron el mar Mediterráneo en un submundo cultural, cuyas raíces llegan a nuestros días. Este intercambio cultural continuo entre los países de los cuatro puntos cardinales del Mediterráneo y su cercanía geográfica, podría ser causa de la abundancia de analogías. En la enumeración anterior, observamos que todos y cada uno de los juegos descritos, han continuado practicándose y tienen sus análogos en la actualidad. Sobre las semejanzas entre los juegos, Bett (1929, p.7)<sup>5</sup> afirma el parecido señalando detalles de juegos de distinta procedencia cultural y la mezcla que produce el contacto de culturas diferentes. Sugiere un método de investigación del origen y significado, consistente en comparar los juegos tradicionales que en los últimos tiempos han jugado los niños de diversos pueblos o países civilizados, analizar la perdurabilidad de elementos supersticiosos y primitivos, y contrastarlos con las prácticas existentes en los pueblos primitivos actuales o recientemente desaparecidos, de los que existen numerosas observaciones y estudios de la antropología cultural.<sup>6</sup> Grecia podría ser el punto de partida para cualquier análisis actual sobre la dimensión lúdica del ser humano, tal y como nos recordó Rodrigo Caro hace 350 años. Su análisis comparativo entre los juegos de la Antigüedad y los del siglo XVII, es un auténtico estímulo para iniciarse en el estudio e la investigación de estas prácticas.

<sup>5</sup> "Different games, based upon a different range of conceptions, present similarities of detail. It is easy enough to detect the primitive meaning here and there, but very often a game of one particular type has become approximated to a game of another type altogether, and the result is a mixture of motive....".

<sup>6</sup> "It is only by the patient comparison of children's games of various types as they exist in different lands with one another, with all sorts of superstitious survivals in civilized countries, and with existing practices among savage peoples, that the primitive significance of them can be established. Nothing can exhibit the amazing tenacity of popular tradition more clearly than the relics of prehistoric belief and custom which are fossilized in the games that are played by children, generation after generation..."

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A.A.V.V. (1992). *El deporte en la Grecia Antigua. La génesis del olimpismo*. Barcelona: Fundación La Caixa.
- A.A.V.V. (1996). *Diccionario de civilización griega*. Barcelona: Larrouse Planeta.
- André, J.M. (1991). *Jouer dans l'Antiquité*. Marseille: Musée d'archéologie méditerranéenne. Musée de Marseille.
- Avedon, E. M. / Sutton-Smith, B. (Eds) (1971). *The Study of Games*. Nueva York: John Wiley & Sons.
- Bett, H. (1929). *The Games of Children. Their Origin and History*. Londres: Methuen & Co. Ltd.
- Botermans, J., Burret, T. y Van Splunteren, C. (1989). *El libro de los juegos*. Esplugues de Llobregat: Plaza&Janés Editores S.A.
- Caro, R. (1978). *Días geniales o lúdicos*. Madrid: Espasa Calpe.
- Chapouthier, F. (1954). *Syria*, 31, p. 191.
- Colet, M. (1993). *Els jocs del Mediterrani*. Barcelona: Museu i Centre d'Estudis de l'Esport.Generalitat de Catalunya. Departament de la Presidència.
- Flacelière, R. (1993). *La vida cotidiana en Grecia en el siglo de Pericles*. Madrid: Ediciones Temas de Hoy.
- Huizinga, J. (1984). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Jenkins, I. (1998). *La vida cotidiana en Grecia y Roma*. Madrid: Ediciones Akal.
- Lequeux, P. (1984). *Más de 1000 juegos para todo lugar*. Barcelona: Reforma de la escuela.
- Liponski, W. y Mickiewicz, A. (1993). Cross-cultural Meaning of Greek Antiquity: Case of European Art and Literature on Ancient Sport. *Report of sessions International Olympic Academy*. 7/22 julio 1993, Lausanne. 33, pp. 76-86.

López Eire, A (1980). El niño en la antigüedad clásica. *Studia Pedagógica. Revista de Ciencias de la educación*. Universidad de Salamanca. 6, pp. 17-38.

Llana, P. (1985). Los niños en el antiguo Egipto. *Historia* 16. 10 (115): pp. 106-114.

Mansau A., Delmas, C. y Sicard, C. (1989). Échanges culturels dans le bassin occidental de la Méditerranée: (Francia, Italia, España). *Actes du colloque de Toulouse, 16 au 18 mai 1989*. Université de Toulouse-Le Mirail, Francia. Università degli studi, Ferrara, Italia.

Manson, M. (1986). Pour une histoire de l'enfant dans l'antiquité. *Histoire de l'Education* 30, pp. 3-12.

Manson, M. (1975). Le droit de jouer pour les enfants grecs et romains. *Recueils de la Société Jean Bodin, L'Enfant* 39, pp. 117-149.

Platón (427-347 A.C.) (1969). *Las leyes o de la legislación*. Libro II. Obras completas. Madrid: Aguilar.

Plutarco (h. 50 ó 46 - id., h. 120). *Vidas Paralelas* - Tomo I, Licurgo, 16, 4.

Pólux (170 d.C.) *Onomástico*

Rodríguez López, J. (2000). *Historia del Deporte*. Barcelona: Inde.

Rossie, J.P. (1984). *Games and Toys: Anthropological Research on their practical contribution to child development*. Aids to programming Unicef assistance to education. París: Unesco.

Rossie, J.P. (1993). *Jeux et jouets sahariens et nord-africains. Poupées-Jeux de poupées*. Preface de Dominique Champault. International Council for Children's Play. Association Française pour l'Éducation par le Jeu. France: Saran.

Rossie, J.P. (2005). *Toys, Play, Culture and Society. An Anthropological Approach with Reference to North Africa and the Sahara*. Stockolm: Sitrec.

Salazar, R. (1928). Más detalles de la gallinita ciega. *Blanco y Negro*. Nº, 1936. 24 de junio de 1928.

Salter, M.A., Renson, R. and Pfister, G. (1997). Selected Bibliography of Traditional Games and Leisure-Time Activities. *Journal of Comparative-Physical-Education and Sport*. vol 19. (1997), pp.96-99.

Salza Prina Ricotti, E. (1994). *Giocare nel mondo antico*. *Archeo*, 6, 112. Giuno 1994, pp. 40-85.

## Resum

Els jocs tradicionals infantils són el màxim exponent dins de la cultura lúdica d'un poble i, de vegades, deriven de cerimònies pròpies d'adults; tot i que pertanyen en la seva essència al món dels infants. La majoria dels autors assumeixen que els jocs depenen de les influències biològiques, culturals i psicològiques. S'entén que és un fenomen antropològic típic en els éssers humans que es transforma sempre culturalment. En els països mediterranis, el clima afavoria el joc a l'aire lliure, la qual cosa comportava poder prescindir de joguines per divertir-se. La imaginació es desenvolupava amb elements naturals de l'entorn: l'aigua, els animals, les flors, les conquilles, etcètera. Joc, infància i educació física han estat units al llarg de la història, i Grècia n'és un exemple. Els autors clàssics han documentat a bastament les pràctiques desenvolupades pels més menuts. Gràcies a ells hem pogut entreveure analogies en les activitats lúdiques a través dels segles. *L'agon*, entès com a joc (Huizinga, 1938), apareix en l'instant de vida i es transmet de generació en generació.

## Abstract

Children's traditional games are the most significant exponent within the play culture of a people and, on occasions, these games derive from ceremonies particular to adults, but they spiritually belong to the world of children. Most authors assume that games are dependent on biological, cultural and psychological influences. Play is understood to be an anthropological phenomenon, typical of human beings, that is always culturally transformed. In Mediterranean countries, the weather favoured play in the open air and this implied that toys were not essential to have fun. Imagination developed with natural elements in the environment such as water, animals, flowers, shells, etc. Play, childhood, and physical education have closely been linked together throughout history, and Greece can be a good example of this. Classical authors widely informed us on activities developed by young children. Thanks to this, we have been able to see playful and human analogies throughout the centuries. *Agon*, understood as a game (Huizinga, 1938), emerges at the first moment of life and lives on generation after generation.