

## 1. JUEGOS DE DESTREZA MENTAL

En los últimos 20 años la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales ha realizado una investigación amplia sobre diversas actividades físicas y cognitivas relacionadas con lo lúdico: en el México precolombino, en el México Colonial, en el México independiente y en el México contemporáneo, en el presente artículo haré referencia al Patolli juego de destreza mental dada su importancia y forma de juego los situaría a la par del juego del ajedrez. Asimismo describiré otro juego de destreza mental originario de los Altos del Estado de Chiapas, Zinacantan y San Cristóbal de las Casas en donde su practica nos les ayuda a los practicantes a la resolución de problemas.

### Patolli

En el México antiguo como ya se refirió se practicaba una gran diversidad de actividades lúdicas en donde la habilidad mental y la destreza para vencer al contrincante se hacían presentes con tal pasión que según la referencia de Saúl García Blanco, en su libro de Educación Física entre los Mexicanas: "...la afición al juego era tal que incluso había personas que hacían del Patolli su profesión y al igual que los tahúres, andaban todo el día de partida en partida, portando de continuo bajo su brazo el petlatl (petate) o esterilla de palma que hoy constituiría el tablero de juego y colgando de su cintura una pequeña bolsa donde llevaban los dados y las fichas precisas para el desarrollo del mismo". De acuerdo a lo que hemos observado en los diversos Encuentros Nacionales de Juegos y Deportes Autóctonos que en la Delegación Milpa Alta de la Ciudad de México se ha mantenido viva la práctica de este juego centenario utilizando una manta, piel de venado u otras texturas para trazar el Patolli (en forma de cruz con diversos casilleros) sin duda la práctica de este juego está apegado a la cosmovisión de nuestros antepasados mesoamericanos ya que para ganar en dicho juego se requiere recorrer con 4 fichas 52 casilleros lo cual representa el número de años que conforma el Año Mexica, según la tradición oral este juego fue practicado por Moctezuma y Hernán Cortés, utilizando como fichas bodeques de oro, no cabe duda que de ahí se despertó el interés de Cortés por el oro de nuestras tierras aborígenes.



## Forma de jugar

En la manta o tela se trazaba y se traza una cruz en donde existen 69 casilleros en cada uno de los extremos de esa cruz se encuentran las casillas de inicio las cuales representan los 4 rumbos representados por el conejo, la caza, la piedra y por último por la caña; en el juego pueden participar de 2 a 4 jugadores los cuales utilizan 4 patolles (frijoles grandes) en los cuales se trazaban diversos íconos, ante la ausencia de este tipo de frijol actualmente se utilizan carrizos cortados a la mitad de entre 14 y 20 cm. de largo los cuales tienen los siguientes íconos: una bandera que representa 20, una bandera que representa 15, un punto que representa uno y por último un punto redondeado que también representa uno, cada uno de los individuos lanza sobre la manta los 4 carrizos y de acuerdo a la combinación de las tiradas se va avanzando en el tablero, el jugador que logra recorrer los 52 casilleros en forma de "T" gana el juego.

A menudo se apostaban cosas de cierto valor, tales como collares de oro, piedras preciosas y turquesas finas.

Como otras actividades, se relacionaban con su cosmovisión y deidades, invocando en su desarrollo a la diosa Macuilxochitl (5 flor), la de las cinco rosas, a fin de obtener la suerte de ser vencedor.



## JUEGO DEL JUN-JUN

El juego Jun-Jun traducido del maya tzotzil al español quiere decir uno a uno, o bien una sola persona, tiene su origen con los habitantes mayas tzotzil de los altos de Chiapas (San Cristóbal de las Casas, Zinacantan y San Juan Chamela).

Se utiliza para su práctica un tablero de madera rectangular de aproximadamente 20 x 15 cm. por lado y de 2 a 3 cm. de espesor en donde existen 33 orificios en los cuales se colocarán palitos de 2 cm. de largo y 3 a 4 milímetros de circunferencia.



### **Mecánica del juego**

Se conocen diversas formas de jugarlo aunque de manera general se coincide en que es un juego individual en donde se debe ir saltando con los palitos, un palito salta a otro palito y cae en el agujero desocupado, el palito saltado se retira y así sucesivamente hasta que se cumpla con el objetivo del juego de dejar el menor número de palitos, aclarando que se busca la destreza de dejar únicamente uno, es decir la competencia se da de manera individual.

Se inicia el juego quitando el palito de el centro de tal manera que el practicante decidirá de acuerdo a su destreza mental con cuál de los demás palitos inicia el salto aclarando que los movimientos son siguiendo las líneas horizontales y verticales de ida y vuelta trazadas en el tablero, pero no se puede saltar en diagonal, para buscar al final de dicha actividad que quede únicamente un palito en el centro.

### **Cosmovisión del juego**

De acuerdo a las investigaciones realizadas encontramos que este juego es de carácter reflexivo sobre diversos aspectos como el equilibrio, integridad, armonía interna y externa con las leyes cósmicas que los mayas observaron y manejaron a través de la numerología.

Al principio el centro está vacío esto nos indica el desequilibrio que gobierna al individuo (intelectual-emocional-instintivo-cuerpo físico).

Cada uno de los centros jala al individuo, lo desintegra y le hace creer que cada exigencia de cualquiera de los centros es real. El hombre no puede proponerse metas para su desarrollo intelectual porque está desintegrado, ya no vive el todo o la realidad es un ser mecánico sin control.

Se trata de volver al centro, al conocimiento de nosotros mismos, a la conciencia para que sea el hombre el que controle el pensamiento, a la emoción, al instinto y al centro motor y no a revés como ocurre ahora.

Se trata de conocer estas exigencias, apegos, miedos que mantienen en constante sufrimiento y al observarlos vemos cómo se desvanecen las ilusiones para dar paso a la armonía, con todos y con el todo.

El objetivo de la reflexión es regresar a la plenitud, a la felicidad a Dios a la vida eterna... al hombre real, al centro.



## Bibliografía

Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de México, Editorial Trillas, 2009, México, D. F.

Memorias de los Encuentros Nacionales de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de México, Archivos de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de México, A. C.