

CAPUT AUT NAVIS

A cara o cruz

El mundo de la infancia

El mundo del juego se asocia a menudo a la infancia, pero no todos los juegos son infantiles.

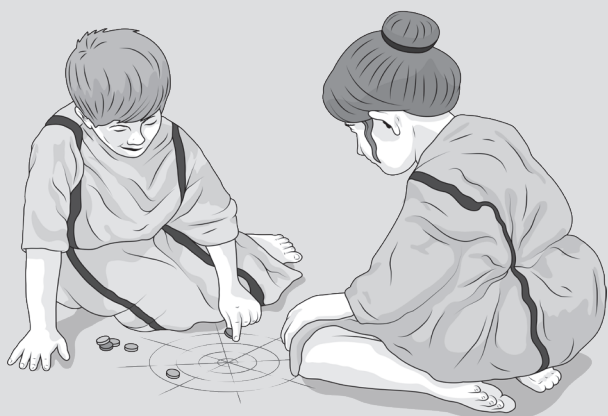
De pequeños, con el juego, hemos aprendido a desarrollar nuestras habilidades sociales, a asimilar nuevos roles, o, simplemente, hemos pasado un buen rato. Hemos crecido mientras jugábamos.

De mayores hemos tentado a la suerte, hemos confiado en el azar y a menudo nos lo hemos jugado todo a cara o cruz.

Muchos de estos juegos han dejado huella: piezas de juego ibéricas tiradas a la basura, pequeñas fichas de tablero romanas perdidas, juguetes rotos arrinconados...

Esta muestra de objetos arqueológicos del fondo del Museo de Granollers pretende acercarnos a la manera en que, menores y mayores, hemos jugado a lo largo de la historia. A partir de piezas conservadas en el museo, queremos proponer un recorrido temático y lúdico por el mundo del juego.

Empezando por el mundo de la infancia, descubriremos cómo la gente se entretenía y se formaba mientras jugaba hace más de 2 000 años. ¿Qué os jugáis?



Jugar a las cocinitas

Los cacharritos de juguete eran, y siguen siendo, réplicas a tamaño reducido de utensilios cotidianos que nos permiten jugar y fantasear mientras construimos un espejo en el que se reflejan las actividades de los mayores, que nos transportan al mundo de los adultos. La frontera entre un objeto pequeño y uno de juguete a menudo es difusa, y el tamaño no puede ser el único argumento para clasificarlos correctamente.

Platos, cuencos, cazuelas y tazas eran parte de los juguetes que utilizaban niños y niñas en tiempos de los iberos, que ya jugaban a las cocinitas mucho antes de que se inventaran las muñecas que lloran o los coches teledirigidos. En manos infantiles, un simple palo puede convertirse en el juguete más selecto.

Estos pequeños objetos nos sirven para entretenernos y son un aprendizaje de vida, mientras jugamos a ser mayores.

Sonidos y canicas

Las campanillas han sido siempre un elemento polivalente. Sabemos que se utilizaban en ceremonias religiosas o como amuletos, entre otros usos, pero su carácter musical las hacía idóneas para los pequeños. Las campanillas y los cascabeles hacían la función de sonajero para distraer a los bebés. También se cosían en otros juguetes para que tintinearan y divirtieran a los pequeños.

Entre los juegos de habilidad, uno de los más característicos ha sido el de las canicas. Desde tiempos inmemoriales, generación tras generación, las canicas han sido uno de los juegos de puntería más universales. De arcilla, de cerámica, de piedra o de cristal, estas pequeñas esferas han sido, son y serán, uno de los pasatiempos mejor documentados. En Granollers tenemos testimonio de ellas ya desde la época romana y hasta la época moderna.

Alea iacta est La suerte está echada

Desde la antigüedad, los juegos han sido múltiples y variados, y no todos han dejado rastro: el escondite, el juego del pañuelo, el pillapilla...

Solo aquellos juegos en los que intervenían otros medios aparte de la imaginación nos han dejado pistas acerca de cómo se jugaba a ellos. Muestra de ello son las fichas de juego recuperadas en Granollers y alrededores que han llegado a nuestras manos de las épocas ibérica y romana. Muchas de

estas piezas se usaban para juegos de tablero y estaban hechas de materiales varios, como cerámica, piedra, cristal o hueso.

Desde el tres en raya hasta juegos de puntería o estrategia, estas fichas nos muestran la afición por el juego que hemos tenido todos desde tiempos antiguos.

¡Tragón!

Con el nombre de *tesserae lusoriae* (que en latín significa *piezas de juego*) identificamos unas pequeñas placas de hueso, cortadas de forma rectangular, que tienen un apéndice circular decorado y perforado. Su característica principal es que estas fichas presentan una serie de inscripciones en ambos lados. En una de las caras encontramos un calificativo que puede tener un carácter positivo o negativo, mientras que en la cara opuesta hay un numeral. Sabemos que hay una clara correspondencia entre los calificativos peyorativos y los numerales bajos, que van aumentando a medida que los epítetos son más benevolentes.

Algunas de las equivalencias documentadas, excluidas las más burdas, son:

MOICE	adúltero	III
EBRIOSE	borracho	III
VAPIO	maleducado	III
PERNIX	ágil	XVII
BENIGNVS	agradable	XX
AMATOR	amante	XXX

Se trata de una pieza extraordinaria, ya que en Cataluña solo se han localizado nueve ejemplares, siete de los cuales, en una ciudad tan importante como Empúries.

La pieza del Museo de Granollers, recuperada en las excavaciones del Puig del Castell de Samalús, conserva el apelativo GVLO (*tragón*) asociado al número III y, por lo tanto, de características negativas.

No sabemos exactamente cómo se jugaba a este juego que estaba compuesto por unas 20 piezas, pero a buen seguro que, con tanto taco, fue un juego lleno de gritos y carcajadas.

¡A jugar!

Uno de los juegos que mejor documentamos en yacimientos arqueológicos ibéricos y romanos es el de la taba. La taba —que corresponde a un hueso del

pie del cordero, el astrágalo— es un juego al que se jugaba de diferentes formas, aunque la más común y sencilla consistía en utilizar este hueso cual dado, lanzándolo al suelo. Dependiendo de cómo cayera, es decir, de cuál de las cuatro caras mostrara, tenía un valor u otro. Estos huesos también podían utilizarse para hacer apuestas en juegos de habilidad y para la práctica de las artes adivinatorias.

A menudo las tabas se modificaban y se limaban para que las probabilidades de mostrar sus diferentes caras fueran más equitativas, ya que de manera natural la morfología del hueso hacía que fuera más probable que cayera de un lado que de otro.

A pesar de su origen común, diferenciamos las tabas (como fichas de juego) de los astrágalos (restos óseos del consumo de cordero) porque a menudo las piezas de juego aparecen en grandes concentraciones o, también, por tener las primeras una superficie alisada.

Caput aut navis

Desde que existe la moneda, se ha jugado siempre a tentar a la suerte, a ver de qué lado caía la pieza. Los juegos de azar han sido una fuente inagotable de apuestas y conflictos, de los más inocentes a las apuestas más arriesgadas.

Ahora bien, aunque la mecánica del juego es sencilla y no ha variado en el tiempo, su nombre ha ido cambiando dependiendo de las características de la moneda. De esta manera, en tiempo de los romanos, el nombre que hizo fortuna fue *caput aut navis* (cabeza o nave), aludiendo a los elementos representados en algunas de sus monedas. Concretamente el nombre deriva de la iconografía representada en unos ases romanos, donde encontramos la cara doble del dios Janus en el anverso y la proa de una nave de guerra en el reverso.

No será hasta más adelante cuando el juego adoptará el nombre de cara o cruz, haciendo referencia a los elementos que empiezan a aparecer en las monedas a partir de la época medieval. Hoy en día, todavía mantenemos el nombre del juego, aunque haga siglos que no encontremos entre nuestras monedas una cara y una cruz juntas.