

Juegos de ÁFRICA I

Umphuco

(de la palabra Xhosa **ukuphuca** "jugar a tirar")

Se ponen 12 o más piedras en un agujero pequeño. Cada jugador tiene otra piedra más grande (de un tamaño, por lo menos, tres veces mayor que las que se ponen en el agujero) con la que, tirando sobre las pequeñas, tratará de sacarlas del agujero. De uno en uno, cada jugador tira, recoge las piedras que consigue sacar y cuando el agujero queda vacío, se vuelven a meter de nuevo las piedras pequeñas y el juego continúa. Gana el jugador que más piedras ha conseguido sacar.

litoti

(escalones)

En este juego hay dos equipos. Un equipo tendrá que comenzar a colocar los diferentes escalones para construir una pirámide. Mientras el primer equipo trata de construirla, los miembros del otro equipo tratan de impedirlo pegándole con una pelota que el primer equipo ha de evitar. Si el constructor es pegado por la pelota, tienen que dejar de construir y otro miembro del equipo continuará. El otro equipo tiene que recuperar su pelota y entonces intentar pegar al próximo constructor.

El juego del pájaro

"Dos jugadores se sientan juntos. Cada jugador tiene un puñado de semillas o piedras pequeñas. El jugador que comienza el juego entrega una semilla o piedra al otro jugador y le dice cantando - "**¿Qobongo ntakani le?**" (¿Qué pájaro es éste?). El segundo jugador continúa cantando y dice - "**Sisakwatsha**" (es una perdiz) o "**Ngunomyayi**" (es un cuervo negro) o "**Nguthekwane**" (es un pájaro carpintero), o el nombre de cualquier otro pájaro. Si un jugador no acierta en su respuesta, recibe otra semilla por cada respuesta equivocada. Si acierta, cambia el turno y el que ha acertado es el que hace la pregunta. Gana el jugador que consigue quedarse sin semillas o piedras.

Mbube, Mbube,

Imbube es uno de los términos Zulu para designar al "león." En el juego participan dos personajes: el león y el impala.

- Todos los jugadores forman un círculo.
- Dos jugadores empiezan el juego. Uno es el león, el otro el impala.
- El león tratará de dar caza al impala, ambos zigzagueando entre el resto de los jugadores, al tiempo que éstos le gritan "mbube, mbube!".
- Si el león no ha cogido al impala en un tiempo aproximado de un minuto, queda eliminado y se incorpora al círculo de compañeros, y se elige un nuevo león. Si el león coge al impala, se escoge un nuevo impala.

Ubuthi

Ubuthi es, unas veces, un veneno hecho con los frutos de un tipo de arbusto, y , también, es una medicina hecha con la corteza de un determinado árbol. En el juego, hay un "sebi" (ladrón) que tiene el ubuthi y a quién los demás jugadores tratarán de cogérselo y llevarlo a casa de su familia.

- Se dibuja un gran círculo en la tierra y los Jugadores se colocan fuera de este círculo.
- Se elige un jugador que hará de "sebi" (el ladrón) y se coloca en el centro del círculo con algún objeto en la mano representando el Ubuthi.
- El sebi grita el nombre de uno de los jugadores y éste tratará de arrebatarle el Ubuthi de la mano y correr más allá del círculo.
- El sebi tratará de agarrar a este jugador antes de que salga del círculo. Si lo consigue, grita el nombre de otro jugador .
- Si el jugador que le ha arrebatado el Ubuthi logra salir del círculo, él será el próximo "sebi" y el juego vuelve a comenzar.

Mamba

Un mamba es un tipo de serpiente grande africana del Africa Austral. Hay mambas verde y los mambas negras. Las dos son venenosas.

- Una persona es escogida como mamba.
- Se dibuja en el suelo un cuadrado grande (por ejemplo, de 10x10 metros para 20 niños).
- Todos los jugadores deben permanecer dentro del cuadrado, pero intentando alejarse de la mamba.
- A una señal el juego empieza.
- La serpiente intenta coger a los jugadores. Cuando un jugador se cogido por la serpiente, se uno a ésta poniendose detrás de la serpiente, agarrándole por los hombros o la cintura.
- Cada nuevo jugador que es tocado por la serpiemte se añade al anterior jugator cogido (De esta manera, cada vez que la serpiente se come a alguien se hace cada vez más grande).
- Si un jugador se sale del cuadrado queda eliminado del juego y permanecerá fuera del area de juego .
- Sólo la "cabeza" de la serpiente puede coger a un jugador, pero puede usar su cuerpo para encerrar a un jugador y atraparle. Los jugadores no pueden cruzar el cuerpo de la serpiente.
- El juego acaba cuando se ha cogido a todos menos uno de los jugadores. El último jugar que queda se convierte en la próxima manba, y el juego vuelve a comenzar.

Chigora Danda

Aunque se juega en Zimbabwe, se cree que es originario de la India. En este país hay un juego llamado Guli Danda, y en el idioma del país, "danda" significa "palo largo" . Sin embargo, sí es autóctona la manera de acompañar el juego, aplaudiendo, marcando un rito.

- En cada juego participan tres niños. El resto, acompaña a estos tres llevando el ritmo con sus palmadas.
- Se colocan en el suelo, en paralelo, dos palos de algo más de 1 metro cada uno, con una separación entre ello de algo menos de 1 metro. Cruzando a estos dos, y en cima de ellos, se coloca el tercer palo de tamaño similar a los anteriores. Dos jugadores se sientan a cada extremo de este último palo cruzado, y el tercer jugador se coloca, de pie, entre los palos paralelos.

- El juego consiste en que mientras los dos jugadores suben y bajan el palo cruzado, el tercero irá saltando a un lado y al otro del mismo.
- El juego empieza a un ritmo lento para ir aumentando poco a poco.
- El juego acaba cuando el tercer jugador no salta en el momento oportuno.
- Este jugador queda eliminado y los jugadores van rotando en su posición. Se puede marcar un tiempo de duración para los saltos de cada jugador. (Es conveniente que un adulto vigile el ritmo para que este no sea tan rápido que pueda ocasionar el que algún niño se lesione).

Kudoda

- Los jugadores se sientan en un círculo.
- Se pone un recipiente en el centro. Se llena éste con, por ejemplo, 20 piedras pequeñas.
- El primer jugador toma una piedra y la lanza al aire, no demasiado alto. Entonces, con la misma mano con la que ha lanzado la piedra al aire, tratará de coger otra piedra del recipiente, antes de que caiga la que está en el aire, que deberá cogerla también con la misma mano.
- Se repite esto hasta que el jugador no coge una nueva piedra o se cae al suelo la que ha tirado al aire.
- Entonces, otro jugador se pone en el centro e intenta sacar el máximo de piedras posible.
- Cuando se han sacado todas las piedras del recipiente acaba el juego, ganando el que más ha conseguido sacar.

Expresiones Xhosa y Zulu en el Juego

Saltar a la cuerda:

Ugqaphu

En el juego del escondite:

U-ndize

Los niños gritan a lo que se han escondido:

"¿Ndize?" ¿Puedo ir ya?)

	Xhosa	Zulu
iCorre!	iBaleka!	iGijima!
iSalta!	iGxuma!	iGxuma!
iChuta!	iKhaba!	iKhahlela!
iDále!	iBetha!	iShaya!
iGol!	iWina!/Phumelela!	iWina!
iPasa!	iGqithisa!	iPasa!
iCoje!	iBamba!/Ganga!	iBamba!
iTira!	iJula!	iPhonsa/Phosa!
iAquí!	iNgapha!	iNgapha!

Mancala

El Mancala, conocido por diferentes nombres (ayo, awari, bao, giuthi, lele, omweso, owari, tei, songo, kalaha, ...), dependiendo de cada región, es el más conocido internacionalmente.



El Wari

El wari es el ajedrez de África. Pertenece a la familia del mancala, juego practicado desde hace milenios, en sus distintas variantes, por la gente de África y oriente medio. La variante que se suele llamar «wari», «ourri», «warri», «oware», «awari», «awele», o similares --que es la que comentamos aquí-- se juega en Costa de Marfil y en el Caribe, lugar al que fue llevada por los esclavos negros.

Material

El material no puede ser mas simple:

- Cuarenta y ocho piedrecitas, semillas, palitos... cualquier cosa pequeña vale.
- Doce (aunque, por comodidad, suelen ser catorce) recipientes o agujeros. Pueden hacerse en el suelo, en un trozo de madera, en un bloque de arcilla...
- Y dos personas dispuestas a expresirse el cerebro ;-)

Objetivo

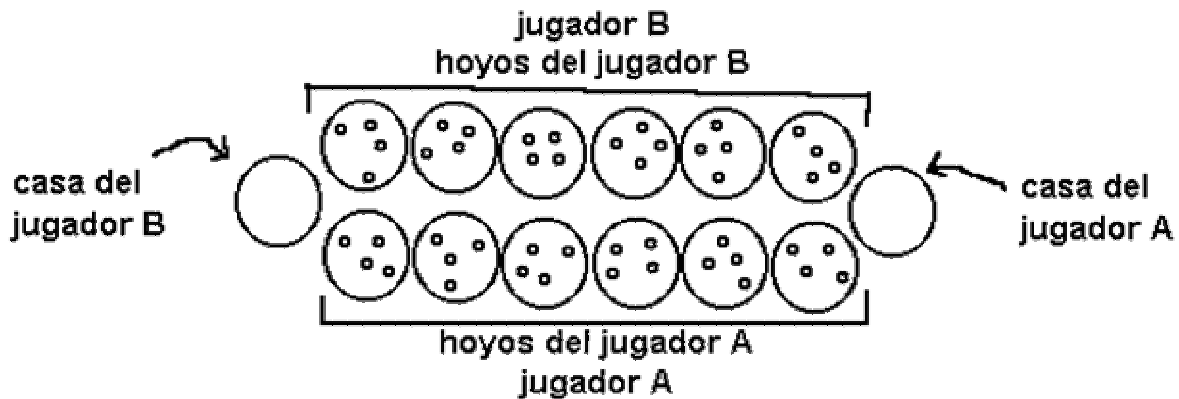
El objetivo del juego es hacernos con mas piedras, garbanzos, o lo que sean, que el contrario. Puesto que hay cuarenta y ocho al empezar el juego, con capturar veinticinco habremos ganado la mayoría de ellas y, por lo tanto, la partida.

Tablero

El tablero (si queremos llamarle así) está compuesto por dos filas de seis recipientes o agujeros. De ellas, la que esta más cerca de nosotros es nuestra, y la que esta más cerca de nuestro contrario suya. Siempre se empieza a mover desde un hoyo de nuestro lado del tablero, y siempre se come en los hoyos del lado contrario.

Al empezar el juego en cada uno de los doce hoyos habrá cuatro fichas. Además de estos, suele haber dos hoyos suplementarios, uno en cada extremo del tablero, que se llaman «casas». El que queda a nuestra derecha es nuestra casa, el otro la casa del contrario. Sirven para ir dejando en ellos las fichas que comamos durante la partida.

Veamos como sería un tablero con casas al inicio de la partida:

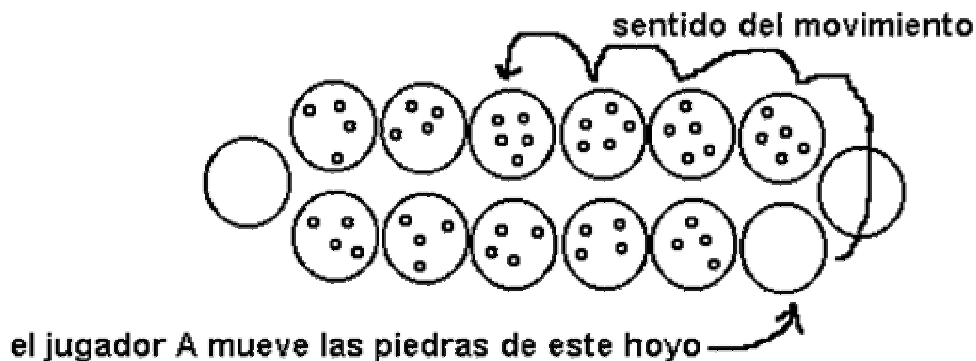


Movimiento

Un movimiento consiste en lo siguiente:

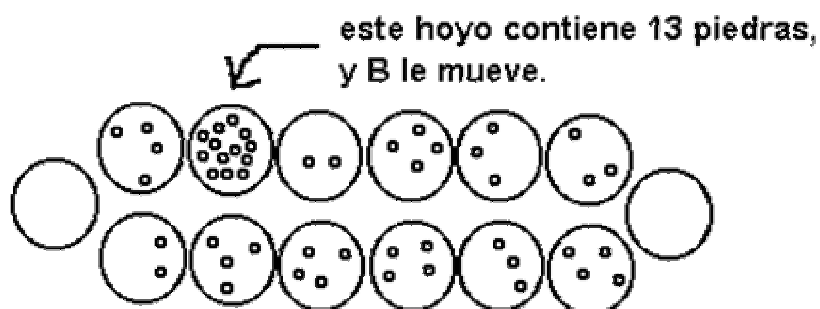
- Cogemos todas las piedras de uno de los hoyos de nuestro lado.
- Las vamos depositando una a una en los hoyos siguientes (tanto nuestros como de nuestro rival) en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

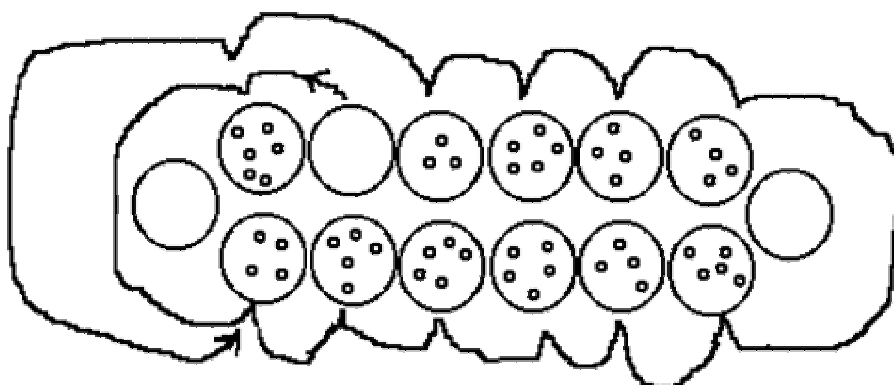
Por ejemplo, si el jugador A mueve el hoyo de más a su derecha (se ha representado el movimiento de la mano del jugador A con una flecha):



- Si el hoyo inicial contenía muchas piedras (en concreto doce o más), daremos una vuelta completa al tablero; en ese caso el hoyo del que tomamos las piedras debe saltarse. Es decir, al finalizar un movimiento, da igual el número de piedras que contuviera el hoyo inicial, éste debe quedar siempre vacío.

Veamos un ejemplo. El jugador B mueve el hoyo que se indica.



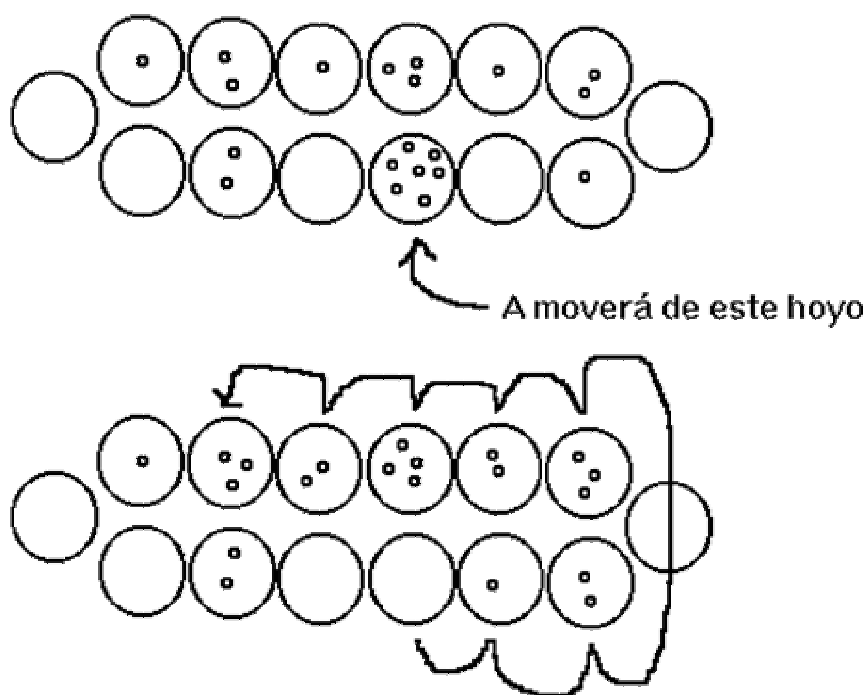


Capturas

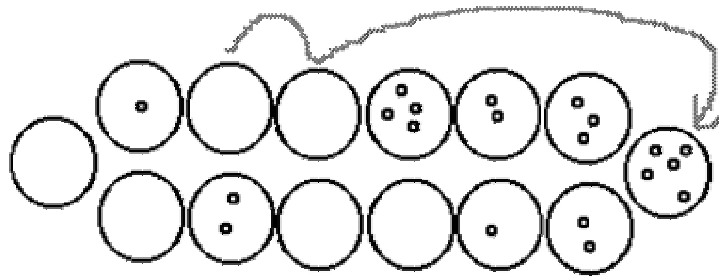
La captura, si se produce, es la última parte del movimiento:

- Si al depositar la última piedra de un movimiento se hace en un hoyo enemigo, y este contiene (contando la piedra que acabamos de depositar) dos o tres piedras, estas son comidas. Es decir, las sacaremos y las dejaremos en nuestra casa (o las mantendremos en la mano si jugamos en un tablero sin casas).
- Lo mismo iremos haciendo, uno a uno, con los hoyos anteriores al último siempre que contengan dos o tres piedras y pertenezcan al enemigo, hasta que lleguemos a uno que no cumpla alguna de estas condiciones (del que no tomaremos las piedras).

veamos un ejemplo:

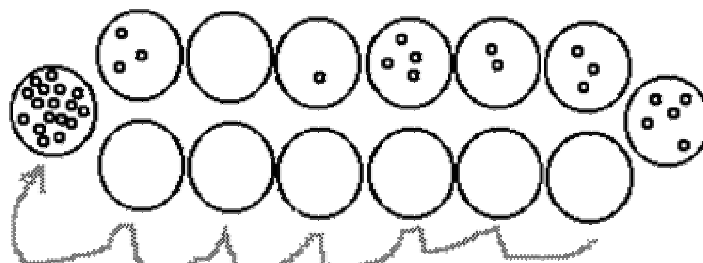
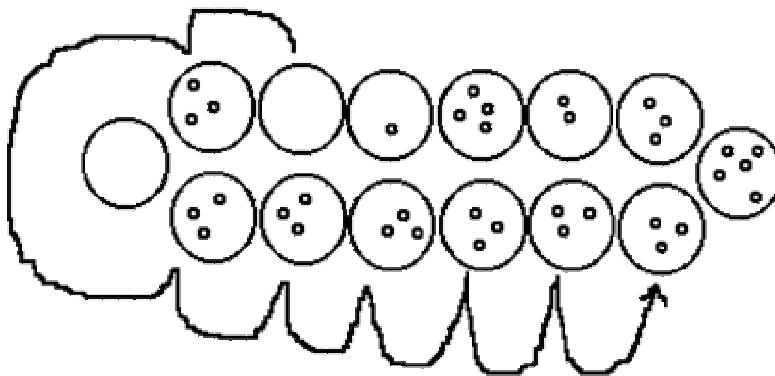
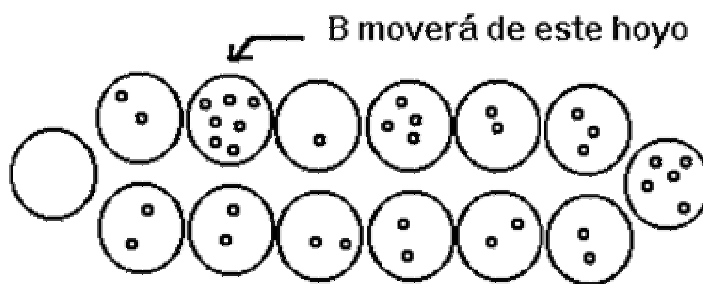


El movimiento de la mano de A al retirar las fichas capturadas se representa en el siguiente diagrama con una flecha gris:



El máximo número de piedras que podremos comer en un movimiento es pues de dieciocho (tres en cada uno de los seis hoyos del rival).

Veamos una de las maneras de conseguirlo:



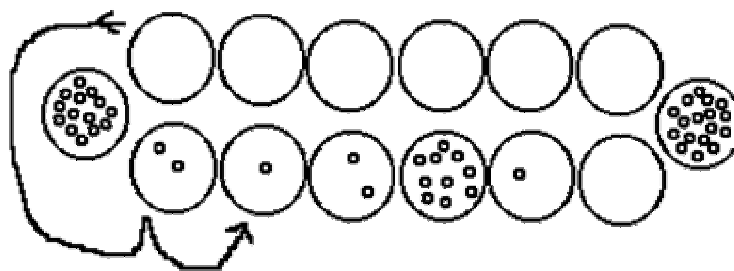
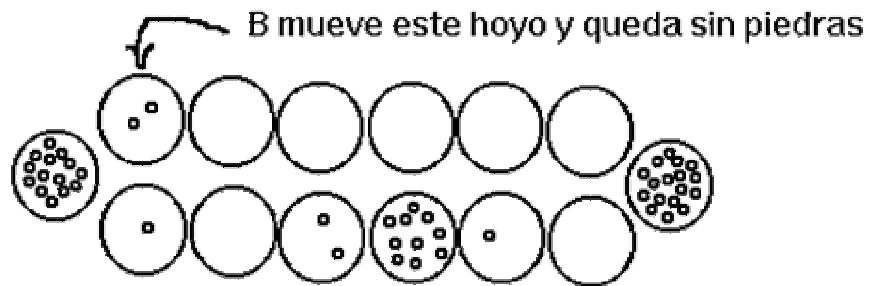
el jugador B captura 18 piedras y las deposita en su casa

Reglas Suplementarias

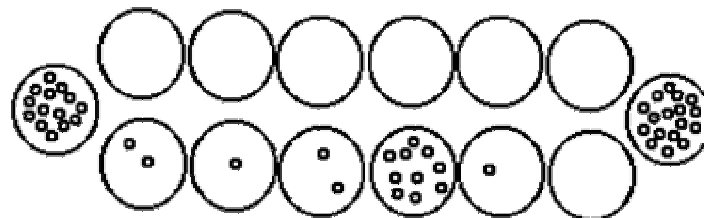
Las dos reglas suplementarias conciernen al caso de que un jugador se quede con todos los hoyos de su lado vacíos. Esto puede suceder por dos motivos:

- Si un jugador realiza un movimiento y queda sin fichas en sus hoyos, el rival está obligado a realizar en su turno un movimiento que introduzca fichas en el lado del jugador que se ha quedado sin ellas.

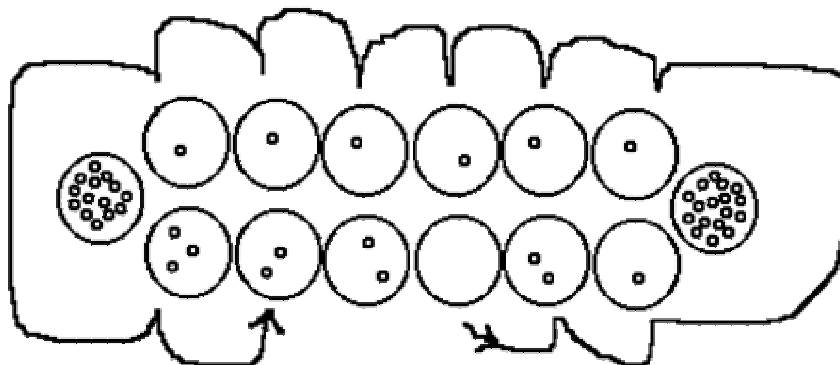
veamos un caso:



B ha quedado sin fichas, en su siguiente movimiento A debe darle fichas con que seguir jugando. Sólo puede hacerlo moviendo del hoyo señalado.



A está obligado a mover de este hoyo

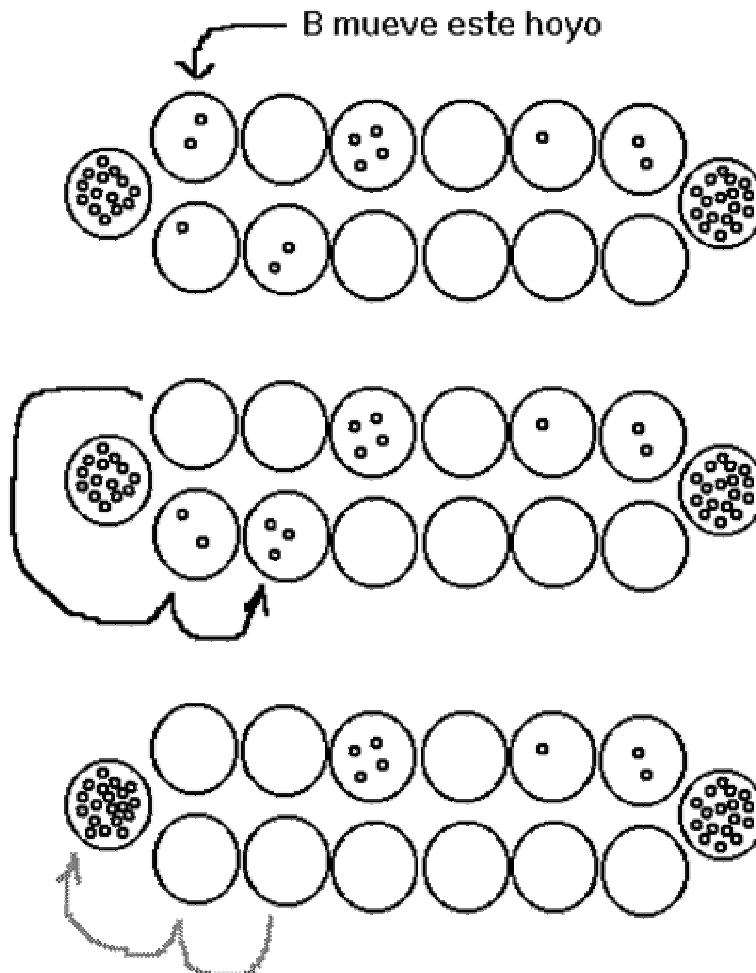


En caso de que esto no sea posible la partida finaliza y el jugador que conserva fichas en sus

hoyos una estas a las que comiera durante la partida. Se considera que controla el tablero y que, por tanto, todas las fichas que queden sobre él son suyas.

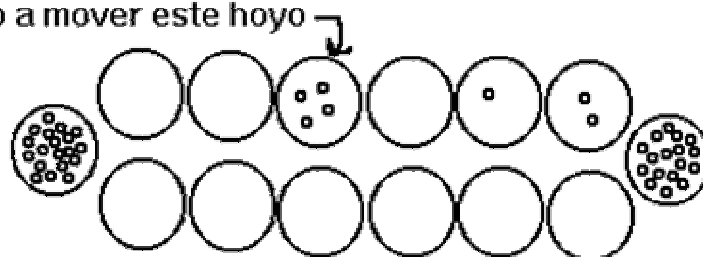
- Sin embargo, si un jugador realiza una captura y con ello deja al contrario sin fichas, el contrario pasará en su turno y, siendo nuevamente el turno del que realizó la captura, se aplica la regla anterior. Es decir, está obligado a introducir fichas en los hoyos del adversario si le es posible. (el efecto es que el jugador que come todas las fichas del lado del contrario, mueve de nuevo inmediatamente).

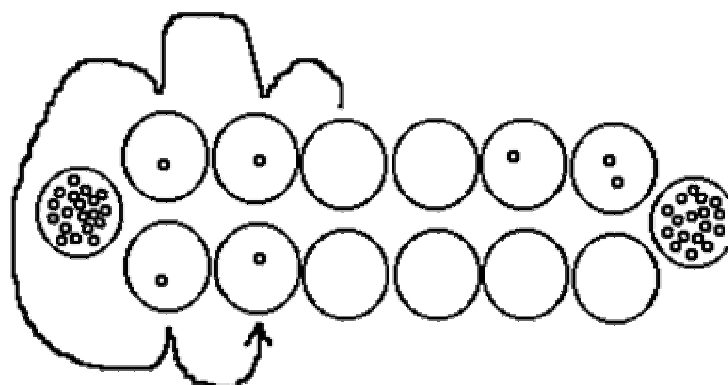
Veamos un caso:



B al comer ha dejado a A sin fichas, debe jugar inmediatamente y, aplicando la regla anterior, debe mover del hoyo señalado, pues es el único movimiento que da fichas a A.

**B vuelve a mover inmediatamente,
y esta obligado a mover este hoyo**

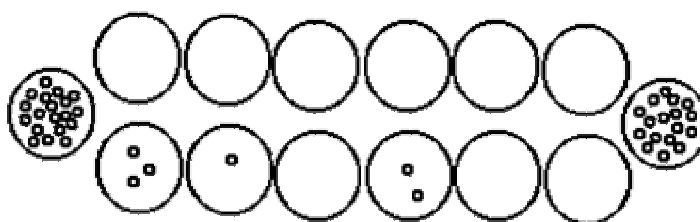




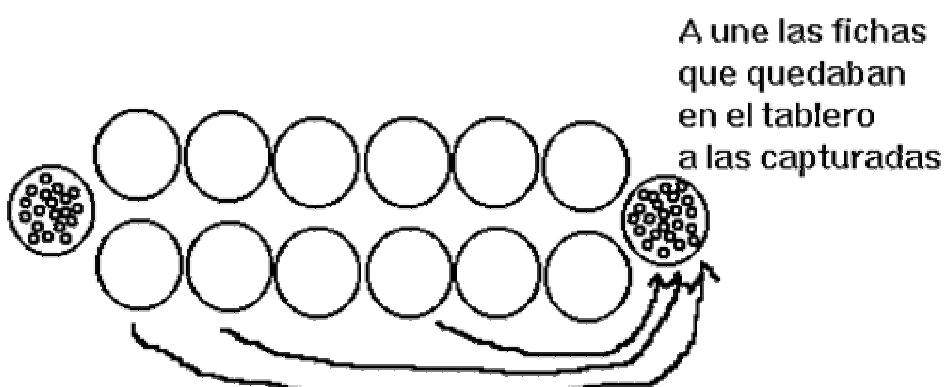
Fin de la Partida

- Cuando un jugador logra hacerse con la mayoría de las fichas (veinticinco o más), la partida finaliza y ese jugador ha ganado.
- Cuando un jugador logra controlar todas las fichas que quedan en el tablero como se ha indicado más arriba, añade estas a las que haya comido y la partida finaliza. En este caso ganará el jugador que haya conseguido el mayor número de fichas.

Veamos un ejemplo, le toca jugar a A (se observa que B está sin fichas y que A no tiene ningún movimiento que se las dé, que son las dos condiciones para considerar que A controla todas las fichas del tablero):

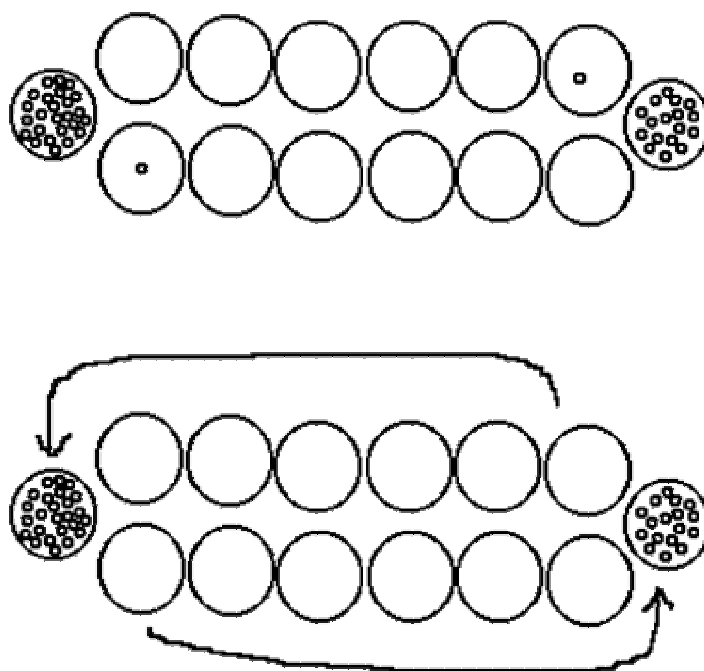


Es el turno de A, la partida termina



- En ocasiones, cuando la partida está finalizando y quedan muy pocas fichas sobre el tablero, se produce una posición que se repite ciclicamente sin que los jugadores puedan o quieran evitarlo. En este caso la partida se considera finalizada y cada jugador unirá a las que haya comido durante la partida las fichas que estén en su lado del tablero.

Veamos una de tales posiciones:



- Cuando ambos jugadores consiguen hacerse con veinticuatro fichas la partida termina en empate.

Breves notas sobre técnica y estrategia

Una de las operaciones mentales más repetidas durante la partida de wari es calcular en qué agujero acabará un determinado movimiento.

Hay un par de trucos que facilitan la vida:

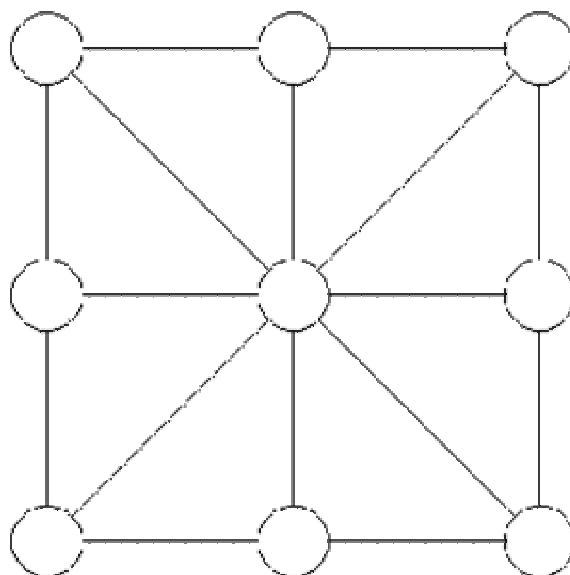
- El movimiento desde un agujero con seis fichas termina en el agujero que ocupa la posición simétrica al de partida respecto al centro del tablero (el agujero final siempre pertenecerá al rival, claro). (es más fácil verlo en el tablero que explicarlo. pruébalo). A partir de esto, es fácil calcular dónde acabará el movimiento de un hoyo con un número de fichas cercano a seis.
- El movimiento desde un agujero con doce fichas termina en el agujero siguiente al que contiene originalmente las fichas. A partir de esto, es fácil calcular también donde acaban los movimientos de agujeros con algo más o menos de doce fichas.

En cuanto a la estrategia, creo que es mucho más divertido ir descubriéndola por uno mismo. Así que sólo dare dos apuntes de los principios más básicos a sabiendas de que para el principiante pueden resultar enigmáticos:

- **Acumular fichas:** Una técnica básica es acumular cuantas más fichas mejor en uno de los propios agujeros. ¿Su utilidad? Pruébalo y la verás.
- **No dar fichas al rival:** Una segunda técnica básica consiste en tratar de que los propios movimientos no metan fichas en los agujeros del rival, sino que sean movimientos cortos completamente dentro de los hoyos propios. ¿Que por qué? Prueba y verás.

Achi

És un joc practicat pels escolars de Ghana. Es dibuixa el tauler a terra i les fitxes són 4 pedres per a cada jugador. El mateix tauler s'ha trobat gravat en grans blocs de pedra a la muralla d'Adrià, al Nord d'Anglaterra, que data del segle IV d. de C.



Les fitxes es van col·locant alternativament sobre el tauler i després es mouen cap a una casella adjacent, seguint les línies. Guanya qui aconsegueixi posar tres fitxes en línia.