

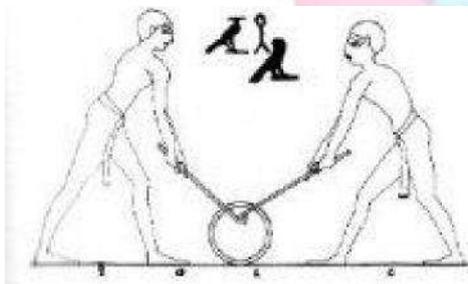
Reflexión sobre el tema de la XII edición del Día del Juego

JUEGO TONDO JUGUEMOS EN CORRO

El círculo es la figura geométrica perfecta en la que no se puede percibir un punto de partida y de llegada, no hay comienzo y fin, y todos los puntos son equidistantes de un solo punto focal que se llama centro.

Por muchos es considerado el símbolo universal de equilibrio y armonía y metafóricamente representa el ciclo incesante de la vida, una forma excelente que, en todas las culturas y en todas las religiones, es símbolo de espiritualidad, de la inmaterialidad, en contraposición al cuadrado (creación, obra del divino).

En la arquitectura es expresión de armonía, de hecho se encuentra en muchas construcciones arquitectónicas desde la antigüedad, muchas de las cuales empiezan por su subdivisión, el arco. También por los pueblos nómadas, el templo para la divinidad era concebido circular, como su tienda. Para delimitar el Santuario ellos clavaban un bastón en el terreno y concebían el bastón como eje del mundo y cada punto de la superficie terrestre era concebido correspondiente al eje. Con un hilo atado al bastón dando la vuelta formaban el círculo, que era la transformación simbólica del cielo y del universo.



Desde la antigüedad, a partir de los babilonios, pasando por la Edad Media y el Renacimiento, como en distintas tribus de amerindios, al círculo es atribuido un valor mágico. El círculo es una figura arqueada dinámica que recuerda la idea del movimiento corredero y redondo y por consiguiente de la cuarta dimensión: el tiempo, la transformación en el espacio. Tal vez todas estas peculiaridades hayan permitido que se convirtiera en uno de los instrumentos de juego preferido

por chicos y adultos en todas las épocas y por este motivo la XII edición del Día del Juego 2017 está dedicada a esta forma de juego y juguete.

La más antigua representación de la forma del círculo empleada como juego se remonta al tiempo de los egipcios. En la tumba de Roti en Beni-Hassan se encuentra una pintura, donde se representan a dos hombres concentrados en disputarse un círculo con dos bastones ganchudos. Con un poco de fantasía es fácil suponer que el juego consistía en hacer rodar el círculo con el bastón, arrojarlo y cogerlo al vuelo con el mismo bastón. Muchas otras pruebas las encontramos también en épocas siguientes. Era llamado "trochos" por los Griegos (del verbo *trecho*, moverse, correr en consecuencia de particulares impulsos). El *trochos* se ponía en marcha por los golpes intermitentes de un bastoncillo metálico. Este palillo, de forma curvada, llamado "rabdos", se denominaba también "clavis" porque, como se evidencia en algunas vasijas griegas y romanas, llevaba en un cabo una tal hinchazón que se parecía a una llave. En una vasija de cerámica helénica se ven a dos jóvenes interrumpidos en sus juegos que huyen de las amenazas de Eros: el uno deja el trompo y la cinta utilizada para hacerlo girar; el otro corre llevándose su valioso *trochos* y el palillo.

Este juego era considerado muy importante también entre los amerindios, quienes lo estimaban un medio excelente para desarrollar el sentido de la precisión.

Desde hace algún tiempo, cuando todavía había chicos jugando en las calles y en las plazas, era casi imposible que no se viera un muchacho



correr tras un cerco u objeto de forma esférica queda deriva del círculo. El cerco hoy en día es uno de los cinco aparatos utilizados en la gimnasia rítmica, pero ante todo ha sido uno de los juegos más difundidos entre los chicos.

El logotipo de las olimpiadas está representado por cinco anillos entrelazados que simbolizan la unión de los cinco continentes, mientras que los cinco colores relacionados a ellos (azul oscuro, amarillo, negro, verde, rojo), más el blanco en el fondo, fueron elegidos por Pierre de Coubertin porque eran los que se utilizaban en todas las banderas del mundo hasta entonces. En las personas el círculo como protector mágico adquiere la forma del Anillo, de la Pulsera, del Collar, del Cinturón, de la Corona.

Adquirir la forma del círculo con los propios cuerpos en el espacio es un ritual pero también un juego muy difundido como el del corro, que consiste en girar alrededor cogiéndose de la mano y cantando una cantilena que empieza con las palabras corro, corro y sigue de manera distinta según la región. El juego del tiovivo así como el funcionamiento de la peonza se basan en el círculo, en una vuelta tortuosa con movimiento de rotación alrededor de un eje.

El círculo de personas, en la antigüedad, era una costumbre casi cotidiana. Se reunían en círculo para discutir, para bailar, para compartir y para jugar. El círculo de personas hace que nadie sea al cabo de la situación mas todos son llamados con su singularidad para dar forma y alma al círculo, todos se pueden mirar en los ojos, todos tienen el mismo valor. No hay escritorios o mesas que separen a las personas, a lo más un fuego o una vela en el centro que las unen (el centro del círculo es, de hecho, de importancia fundamental, representa un guía, un punto de referencia que no hay que perder) y que todos pueden disfrutar de la misma manera. El círculo de personas tiene muchos significados encantadores y por eso es preciso querer tomarse esta manera de relacionarnos uno a otro y de jugar. “Jugar en círculo” o sea “jugar con el círculo” puede representar la manera arcaica de relacionarse a la naturaleza, a la forma del sol y de la luna (elementos naturales opuestos y complementarios) al mandala de los monjes tibetanos, al aspecto esencial de la vida. El círculo puede incluir a todos, no tiene dirección ni orientación, delimita un espacio interior que no se relaciona con lo que está afuera y por eso es también símbolo de protección y defensa. Ponerse en círculo permite estar juntos, personas y estructura, expresarse y conocerse mejor, valorando las diferencias, simplificando la inclusión, libres de cualquier tentación jerárquica. En el círculo triunfamos con la misma dignidad, jugamos con una finalidad común, se abraza y se defiende el patrimonio compartido, se retrocede para ser más acogedores y es irrelevante el lugar que se ocupa. Ponerse en círculo quiere decir ser capaz de perder la propia importancia, ser abierto a los valores de todos, aceptar al otro sin condiciones. El círculo es: rueda, movimiento, energía, flujo, ciclo, continuidad, sol, tierra, óvulo... VIDA y JUEGO.



Entonces la invitación a la XII edición del Día del Juego es de elegir la forma y la imagen del círculo para ponerse en juego alimentando para sus adentros la “semilla” valiosa de la relación solidaria. Para celebrar el cumpleaños del juego este año, organicemos un juego con un gran círculo, una oportunidad relevante, hagámoslo a oscuras o a luz, al exterior o al interior, con pocas o muchas personas, en silencio o hablando, con los ojos cerrados o abiertos, sentados o de pie, para ver un espectáculo en el centro, para bailar en cerco.

Cada vez que lo intentemos siempre será distinto pero siempre muy intenso.

(Arquitecto Francesco Langella)