

Los Juguetes y las Culturas del Juego de los Niños Amazigh

Por Jean-Pierre Rossie

Traducción de Inglés a español por Aline Castañeda Cadena, Directora de Edición de Fourth World Journal.

RESUMEN

Este artículo muestra juguetes hechos a mano y los juegos en los que son utilizados por niños indígenas del extenso grupo de pueblos amazigh que viven en África del Norte y el Sahara.

Palabras clave: juego, juguetes y juegos, Amazigh, Shawia, Tuareg

Los amazigh (también conocidos como Bereberes) son los habitantes nativos del noroeste de África con una historia que se extiende a 10,000 años, antes del comienzo de la era cristiana. Tenían contacto con los griegos, cartagineses y romanos. Se estima que la población mundial de amazigh es mayor a los 50 millones de personas. Las poblaciones mencionadas en este artículo son los amazigh del Anti Atlas, el Alto Atlas y el Atlas Medio en Marruecos, el pueblo cabilio de las montañas de Cabilia, los shawia de las Montañas Aurès y los mozabitos del Valle de M'Zab del Sahara en Algeria, y los tuareg que viven en todo el desierto del Sahara y Sahel del norte. Los pueblos amazigh no sólo están ubicados en Marruecos, sino también en Algeria, Mali del norte, Mauritania, Nigeria del norte, Túnez, Libia y parte del oeste de Egipto – la línea norte del continente de África.

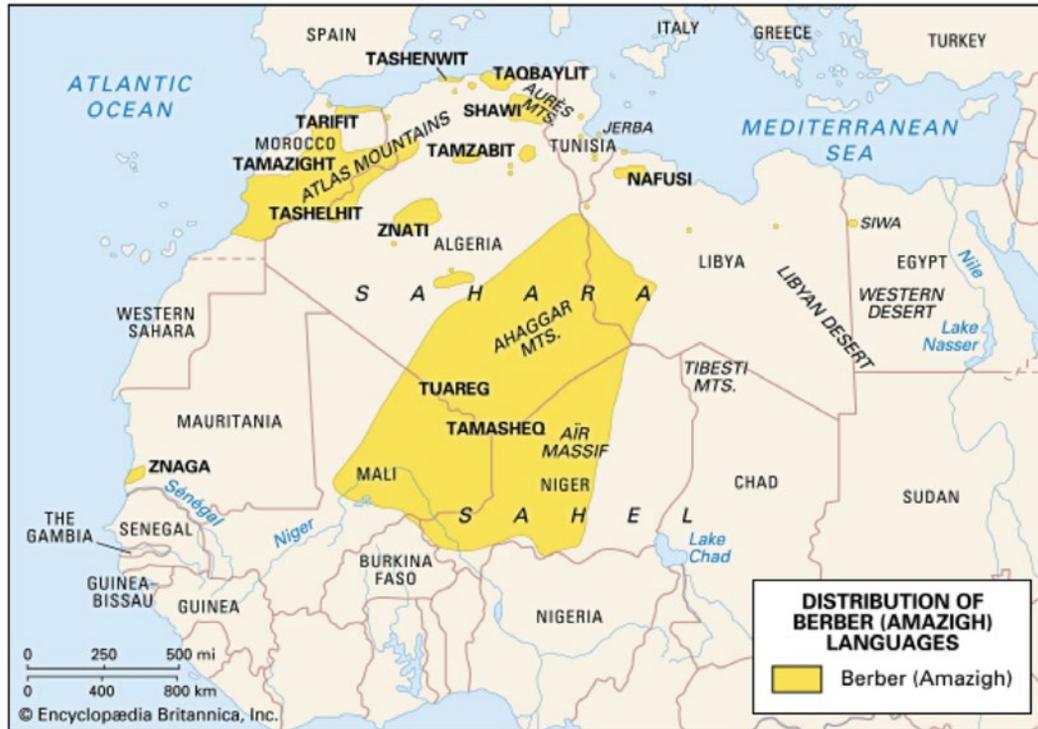
La información sobre los juguetes y las culturas del juego de los niños amazigh surge del trabajo de



Niños amazigh hablando de sus juegos, Anti-Atlas, 2007, fotografía Kh. Jariaa

campo del autor en las Montañas del Atlas (de 1992 a la fecha) y los ejemplos de otras comunidades amazigh fueron encontrados en documentos publicados en la primera mitad de los 90's. Con pocas excepciones, estos niños viven en áreas rurales donde la tradición y la modernidad van de la mano, pero donde la influencia del juguete, el entretenimiento y las industrias de alta tecnología de la globalización, lenta o rápidamente anulan las

MAPA del pueblo Amazigh



únicas formas de producir materiales para juego de los niños. Una presentación Power Point con fotografías adicionales está disponible en los dos sitios mencionados en las referencias.

Después de una introducción a los juguetes y las culturas del juego con muñecas, juguetes de animales, juguetes que se refieren a la vida doméstica y a las actividades técnicas y juegos de destreza de estos niños, se discutirán algunos aspectos socioculturales, señales y significados, comunicación, relaciones interpersonales, continuidad y cambio.

Fabricación de los Juguetes infantiles y actividades de juego

La edad de los niños cuyos juguetes y juegos han sido estudiados oscila entre los tres y los

quince años. Hay muy poca o nula información sobre los bebés y niños pequeños porque, por ser un investigador hombre, casi no tengo acceso a niños que viven muy cerca de sus madres. Afortunadamente, desde 2005, pude confiar en la colaboración de Khaliya Jariaa, una mujer del Anti-Atlas que se volvió un pilar en mi investigación sobre los niños de esta región. Los niños representan, en su mayoría, la fuente de información, pero también se han utilizado las memorias de los adolescentes, adultos y personas mayores. Esta variedad de fuentes empieza a principios del siglo 20 y hasta hoy ofrece una visión de la evolución de los juegos y culturas del juguete de estos niños.

Desde hace miles de años hasta el presente, los niños han hecho juguetes con materiales naturales (como arena, piedras, piedrecillas, flores, plantas,

hojas, ramas, palos, carrizo, corteza, espigas de maíz, nueces, dátiles, calabaza, papas, huesos, cuernos, caparazón de caracol, pelo, piel, intestinos, estiércol y cabello) o con material de desecho (como barro, madera, papel, cartón, vidrio, plástico, caucho, metal, pintura, productos de maquillaje, partes de juguetes, muebles, bicicletas, carros, y hoy en día, también empaques de poliestireno). El juguete más antiguo hecho con material de desecho que conozco, fue encontrado en 1953 y hecho por un niño Tuareg con un pedazo de madera y cuatro latas redondas como llantas (Rossie, 2013, 122). Sin embargo, los niños que hacen juguetes, con frecuencia combinan materiales naturales y de desecho. Cuando crean juguetes, los niños de las zonas rurales utilizan objetos encontrados en la zona y herramientas de mano, por ejemplo, piedras u otros objetos pesados; sus propios dientes u otros objetos afilados.

Los grupos de juego de los niños amazigh están conformados por miembros de la familia y vecinos, que sin duda favorece la comunicación de la cultura de los niños. Estos juguetes y juegos infantiles están inspirados en el mundo de los adultos que viven en sus comunidades. Sin embargo, veo sus actividades de juego no como una imitación sino como una interpretación a través de su mirada. En este contexto, Brian Sutton-Smith escribió: “el juego esquematiza la vida, alude a la vida, no imita la vida en el sentido estricto... es una dialéctica que refleja y se burla de la realidad, pero nunca se escapa de ella” (1986, p. 141).

Muñecas

Entre los amazigh de Marruecos, los Cabilios, Shawia y Mozabitos, durante los siglos 19 y 20 y algunas veces hasta hoy en día, las niñas y, con

menor frecuencia los niños, usan un cuadro en forma de cruz de dos carrizos o palos para vestir las con trapos o, desde hace unas décadas, con piezas brillantes (Figura 1). Esta figura también muestra la coexistencia tradicional de muñecas con y sin rasgos faciales:



Figura 1: muñecas Anti-Atlas, 1998; Rossie, 2005a, 166-169; fotografía: J. P. Rossie

Los niños tuareg hicieron dos tipos diferentes de muñecas, la mujer sentada en la tienda y el guerrero u hombre importante que monta un camello (**Figura 2**).



Figura 2: tuareg Algeriano, alrededor de 1940; Rossie 2005a, 52-68/78-87; fotografía M. Delaplanche/D. Ponsard).



Con pocas excepciones, las mismas muñecas y las actividades del juego para las que son utilizadas simbolizan los personajes y actividades socialmente valiosos. En la esfera del mundo masculino, la muñeca se vuelve un esposo, jinete de camello, jinete de caballo, pastor, guerrero o noble. En la esfera del mundo femenino, el juego de la muñeca se refiere a desempeñar papeles del hogar, celebración de festivales, especialmente las bodas, embarazo, nacimiento o entierro. Las niñas cantan, bailan y cuentan acertijos o cuentos durante el juego con la muñeca. Además, tratan a las muñecas que

hacen con mucha indiferencia cuando la actividad del juego se termina y raramente las vuelven a utilizar para otro juego de fantasía.

Alrededor de 1937, las niñas y los niños crearon muñecas femeninas y las utilizaban en juegos de fantasía (Rossie, 2005a, 107-109). Esta referencia de los niños Shawia haciendo muñecas femeninas, muestra que uno debería ser cuidadoso en no generalizar afirmaciones sobre juguetes y juegos de niña versus juguetes y juegos de niño.

Animales de Juguete

Los animales de juguete hechos por los niños amazigh representan animales domésticos (por ej, camellos, caballos, mulas, burros, vacas, cebús, borregos, cabras, perros, gatos, conejos y gallinas), y animales salvajes (como los elefantes, ratas, tortugas, aves, serpientes, escorpiones y peces).

Los juguetes más antiguos de África del Norte son animales de barro de hace dos mil años. Fueron descubiertos en 1981 en el interior del delta del Níger en Mali en la frontera sur del Sahara. Estos animales de juguete son especiales porque sus patas delanteras están ensambladas en una sola pata. El último ejemplo de un animal de tres patas pertenecía a un niño tuareg y se mencionó en un libro de 1958 (Rossie, 2005/2013, 83-88). Es sin duda llamativo encontrar la tradición de un juguete de barro de dos mil años de edad, y probablemente más viejo, en la parte sur del Sahara.

Los niños shawia de las montañas Aurès (Rossie, 2005b, 80-84/91-92) y niños y niñas amazigh de Marruecos (Rossie, 2005/2019) disfrutaban jugar con animales de juguete y a veces con animales vivos. En estas últimas décadas, cuando crean ese tipo de juguetes, los niños que viven en las montañas Atlas con frecuencia combinan materiales naturales y de

desecho. Un buen ejemplo es la gallina creada por un niño de ocho años con una bolsa de plástico, carrizo y plumas (**Figura 3**).



Figura 3: Anti-Atlas, 2007; Rossie, 2018, 166-169; fotografía Kh. Jariaa

A través de las actividades de juego relacionadas con el mundo animal, los niños de las zonas rurales aprenden mucho sobre el ambiente animal y humano en el que crecen, un aprendizaje que sigue siendo importante.

Los juguetes relacionados con la vida doméstica

Crear juguetes y jugar juegos relacionados con la vida adulta es una representación en el mundo de los juegos de los niños amazigh como con otros niños de África del Norte y del Sahara (Rossie, 2008, 2019). Este juego de fantasía no sólo abarca juegos relacionados con las obligaciones del hogar y actividades de subsistencia sino también con entretenimiento, rituales y fiestas. La creatividad de los niños no está limitada a la vida diaria de los adultos, también se refiere tanto a la tradición como a la modernidad. Hacer juguetes y las actividades de juego en las que los niños recrean la vida de sus padres y otros miembros de su familia y comunidad, los hace familiarizarse con la cultura material,

las formas de comunicación, las relaciones, las actividades económicas, las costumbres y creencias de su grupo social. Además, esa socialización en gran medida tiene lugar en el esfuerzo de los mismos niños. Estas actividades de juego son, con mucha frecuencia, colectivas y al aire libre, lo que junta a niños de la misma familia y del vecindario en grupos de niñas o niños, raramente en grupos mezclados.

La tradición de modelar juguetes en barro, secarlos a la sombra, cocinarlos en el horno de pan de la madre o en un horno hecho por las niñas, y posiblemente decorarlos, aun es popular en los pueblos de las montañas Atlas. Durante los periodos lluviosos, las niñas, y con menos frecuencia los niños, modelan una serie de utensilios de juguetes en miniatura, artículos para el hogar y muebles (**Figura 4**).



Figura 4: niña de seis años jugando al hogar y horneando pan, Anti-Atlas, 2002; Rossie, 2008, 213; fotografía J. P. Rossie

Juguetes relacionados con actividades técnicas

Los temas que surgen en los juegos y juguetes relacionados con las actividades técnicas de los niños amazigh en Marruecos, así como entre los

pueblos cabillos, mozabitos, shawia y tuareg son muy variados, pero pueden ser divididos en tres grupos: caza y pelea, transporte y comunicación (Rossie, 2013).

No hay duda de que los juegos y juguetes a que se refieren esos tres grupos son propiedad de los niños, pero las niñas a veces hacen esos juguetes y juegan con ellos. Esta diferenciación de género seguramente refleja la división de los deberes de los adultos amazigh en ocupaciones femeninas y masculinas.

Los juguetes utilizados en este juego de fantasía son creados con muchos materiales naturales y de desecho. Sin embargo, en estas últimas décadas ha prevalecido el uso de material de desecho. Los niños amazigh y otros de África del Norte son muy rápidos para utilizar cualquier material de desecho nuevo que esté disponible en su entorno. Uno de los ejemplos recientes es el uso de poliestireno para hacer armas, carros, autobuses o aviones (Rossie, 2013, 80, 149, 173, 231) (*Figura 5*).



Figura 5: Carro hecho por un niño de siete años, Anti-Atlas; Rossie, 356-358; fotografía J. P. Rossie

Las niñas también utilizan piezas de poliestireno para hacer muñecas o una cama de hospital (Rossie, 2005a, 176; 41, 54). Los juguetes creados para juegos relacionados con el transporte y tecnología de la comunicación demuestran que los niños Anti-Atlas siguen de cerca los recientes desarrollos tecnológicos; por ejemplo, cuando alrededor de 2005 los niños y niñas modelaron en barro su propio teléfono digital (Rossie, 2013, 246-247).

Juguetes para juegos de habilidad

Para jugar juegos de habilidad, los niños amazigh no necesitan juguetes ni materiales de juego, pero para muchos otros, deben utilizar diferentes materiales de juego y/o hacer juguetes. Los juguetes o materiales de fabricación propia que los niños encuentran localmente son, entre otros, pelotas, arcos y flechas, aros, tableros y otros diseños; cometas, instrumentos musicales, subibajas, patinetas, cuerdas de saltar, resorteras, ruletas giratorias, piedras, columpios, zancos, cuerdas, trompos y molinos de viento. Los materiales naturales y de desecho son utilizados para hacer estos juguetes; por ejemplo, los trompos modelados con barro y una mesa de fútbol creada con diferentes materiales de desecho (*Figura 6*).



Figura 6: juego de fútbol de mesa de fabricación propia, Alto Atlas, 1994; fotografía J. P. Rossie

Los niños amazigh juegan muchos juegos de habilidad física; por ejemplo, juegos de destreza, puntería, equilibrio, fuerza, pelea, velocidad, auto control, bromas, valentía, juegos de pelota y juegos donde se utilizan elementos naturales. También juegan juegos de habilidad intelectual, por ejemplo, juegos de ingenio, perspicacia, estrategia y juegos de mesa. Muchos juegos de habilidades se basan en la cooperación entre compañeros y algunos tienen un elemento de competencia. Sin embargo, el mismo juego puede servir para ambos propósitos siguiendo el deseo de los miembros del grupo. Algunos juegos de habilidad son típicos de niñas y otros de niños, pero muchos los juegan ambos sexos, en su mayoría en grupos separados. Estos juegos se pueden jugar solos o en un grupo, por la diversión del ejercicio o para mostrar las habilidades, y ocasionalmente se vuelven juegos competitivos.

Los juegos de habilidad y los juguetes de fabricación propia utilizados por ellos están directamente relacionados con el medio ambiente ecológico en el que los niños crecen. Los factores tales como el clima, relieve, desierto, áreas urbanas o rurales, disponibilidad o falta de agua y vegetación influye directamente en las posibilidades de jugar o de hacer juguetes. Los factores relacionados con el ambiente humano no son menos importantes, entre los cuales se encuentran los trajes, las normas y creencias de la sociedad, la familia y la organización de la comunidad, los medios de subsistencia, el papel de la edad, sexo y grupo social y el impacto del cambio ambiental, tecnológico y sociocultural.

Aspectos socioculturales de los juguetes y las culturas del juego de los niños amazigh

El juego y las culturas del juego de los pueblos amazigh pertenecen a la herencia tangible e intangible de la humanidad y la comunicación con

la siguiente generación acerca de esta herencia, es en gran parte la responsabilidad de los niños más grandes y sus compañeros. Esta comunicación no sólo incluye los juegos y juguetes, sino también la transmisión verbal y no verbal del conocimiento, creencias, actitudes, comportamientos, habilidades, sensibilidades y emociones relacionadas con hacer juguetes y actividades de juego.

Estos juegos infantiles son muy importantes para su aprendizaje informal y para su integración en la familia y la comunidad. Sin embargo, estos niños no juegan para volverse cultural y socialmente adaptados ni para volverse hábiles, sino por el bienestar y el placer que les ofrece.

Comunicación en la realización de los juguetes y el juego

Los juegos de los niños amazigh son objetos diseñados intencionalmente por niños para niños, muy rara vez por adultos para niños. Las niñas y los niños crean muñecas que en su mayoría representan a los adultos en papeles socialmente valorados, por ejemplo, guerreros tuareg, novias o novios amazigh, madres y abuelas. También hacen artículos valiosos como artículos domésticos y muebles en miniatura, instrumentos musicales, vehículos y más recientemente, aviones, helicópteros y teléfonos digitales.

Un aspecto interesante de dar significado a los juguetes y transmitirlos a otros es la forma en la que los niños del Atlas aportan nuevos significados a los juguetes tradicionales y muñecas importadas. Por ejemplo, cuando un juguete de carrizo con una navaja giratoria se vuelve un helicóptero o cuando una muñeca de plástico delgado se convierte en una mujer en buena salud porque está vestida con ropa

local cosida a mano. Hacer un juguete tradicional para venderlo a los turistas es bastante excepcional en las Montañas Atlas incluso hoy. Sólo conozco una excepción, principalmente los juguetes de animales que los niños ondean con hojas de palma y venden a los turistas en las espectaculares Gargantas de Todgha en la parte este de las Montañas del Alto Atlas. Cuando visité esa área en 1992, en la época turística éste ya era el caso y fuera de la temporada turística, se podían recoger algunos de estos animales de juguete desechados y sin vender.

Cuando hacen juguetes, los niños deben buscar materiales específicos con relación a propósitos particulares. Al analizar los juguetes de África del Norte y el Sahara, el primer aspecto en el que pensé fue la forma y su papel en la elección de materiales que hacían los niños. Un buen ejemplo de ello se muestra en el lado derecho de la figura 2, donde se utiliza la quijada de una cabra o borrego como base para crear un camello o un caballo. La posibilidad de sostener la parte alargada del hueso en la mano de un niño, vuelve fácil imitar los movimientos del animal y el hoyo en la parte superior de la quijada es útil para poner una silla de montar de juguete y un jinete. Algunas veces, es una parte del objeto lo que lo hace importante, como cuando las niñas del Alto Atlas ponen cabello muy largo a sus muñecas de carrizo y escogen carrizo con largas hojas verdes para la parte superior y lo separan con las uñas para hacer tiras más pequeñas.

Se debe subrayar la diferencia entre la no durabilidad de la mayoría de los juguetes creados por niños amazigh y la durabilidad de los juguetes hechos por la industria del juguete. Se espera que la mayoría de los juguetes tradicionales hechos por niños no duren mucho tiempo. Por el contrario,

cuando la actividad de juego se detiene, el juguete se vuelve un objeto que puede dejarse en algún lugar o tirarse. Además, hacer un nuevo juguete forma parte de la actividad del juego.

La comunicación no verbal, especialmente la comunicación visual, los gestos y movimientos, son importantes en la comunicación lúdica entre los niños amazigh pero la comunicación verbal, por medio de monólogos, diálogos y canciones, está más o menos presente. Gilles Brougère escribe sobre los grupos de juego:

Tiene que haber un acuerdo no sólo inicialmente sino en los juegos fingidos durante todo el proceso de juego, que se caracteriza por una serie de decisiones. Esas decisiones tienen que ser comunicadas por los jugadores para volverse acciones de juego con condiciones que han acordado con el otro jugador o jugadores. Consecuentemente, el juego fuerza al niño a hacer uso de una variedad de habilidades complejas en el área de la comunicación (1994, 284-285).

En las muñecas y los juegos de muñecas, por ejemplo, se transmiten muchos símbolos, significados, valores estéticos, sociales y morales de una generación a la siguiente e interiorizados por los niños de una manera lúdica. Los juguetes tradicionales y los juegos que se hacen y juegan en las áreas rurales del Anti-Atlas muestran que la comunicación del juguete local y la cultura del juego entre niños de diferentes edades funcionan bien. Sin embargo, no se sabe hasta qué punto esto sigue siendo el caso en otras regiones amazigh, ya que no encontré investigación reciente relevante.

Por medio de la elaboración de juguetes y actividades de juego, los amazigh y otros niños de África del Norte y el Sahara han estado

desarrollando su interpretación en el mundo material adulto de los papeles femenino y masculino y sus obligaciones, de festividades y rituales, de convicciones, creencias y moral. Pero los niños no se están adaptando rápidamente a los cambios internos y externos, sino que a veces se adelantan a estos cambios. En 2002 por ejemplo, en un juego de fantasía sobre la fiesta de bodas, la muñeca novia se refería a ocupaciones tradicionales. Sin embargo, durante este juego, dos niños del pueblo Anti-Atlas utilizaban un teléfono celular, con referencia a las inquietudes sobre la alta tecnología en una época en la que ninguna red de teléfonos celulares estaba disponible.

Este papel básico en la comunicación no pertenece a los adultos sino a los niños. Ocurre entre niños mayores y menores y entre pares, donde los grupos basados en las relaciones de familia y vecinos juegan un papel importante. Las áreas de juego en los pueblos y calles populares de ciudades son verdaderos laboratorios para el desarrollo. Es ahí donde los niños de la edad de tres años interactúan diariamente con niños de su misma edad, niños más grandes y a veces adolescentes. Aun es este proceso, la instrucción verbal es más bien rara y aprender cómo hacer y cómo comportarse depende, en gran medida, de la observación, participación y demostración.

La creatividad de los niños en el juego y en la elaboración de juguetes

Las niñas y niños amazigh no sólo muestran fidelidad a los cánones tradicionales de la cultura del juego local, sino que también muestran mucha creatividad. Cuando buscan la creatividad en los juguetes que hacen y en sus juegos, debería hacerse una distinción importante entre un individuo y la creatividad colectiva. En los primeros años de mi

investigación, me inclinaba a poner más énfasis en la creatividad colectiva de los niños de estas regiones. Sin embargo, entre más aprendía de los niños marroquíes, más me daba cuenta que entre esta similitud aparente en los juguetes y los juegos particulares a cada comunidad, había variaciones individuales de acuerdo con cada niño o pequeño grupo de juego.

Debido a la importancia significativa de los grupos de juego de los niños amazigh, propuse la hipótesis de que su creatividad en la elaboración de juguetes y jugar con ellos se expresa con frecuencia a través de las interacciones de los niños dentro de los grupos de juego más que en jugadores solitarios.

Sin embargo, la creatividad individual regularmente existe y se puede comprobar preguntando a los niños locales que son especialistas en hacer muñecas o vehículos que sobresalen en uno y otro juego de habilidad: la respuesta indicaba a un niño o niña en particular.

La afirmación de Gerhard Kubik sobre la creatividad de los niños en el África subsahariana puede ser aplicada a los niños de África del Norte y el Sahara también:

La cultura del África subsahariana hace énfasis en el gran potencial de creatividad de los niños, a pesar de la naturaleza efímera de los objetos: las cosas son elaboradas, pero rápidamente son desechadas. En muchas áreas, se permite que la creatividad de los niños sea expresada de manera autónoma y sin limitaciones, ya que los adultos generalmente no están interesados e intervienen sólo cuando se sienten molestados o amenazados (1997: 117).

El lector interesado encontrará más información y ejemplos concretos de la creatividad de los niños amazigh en dos capítulos (Rossie, 2005/2013, 93-

103; y Rossie, 2008, 364-371).

Las relaciones interpersonales de los niños en el juego y los grupos de juego

En las regiones amazigh en general, y en las montañas Atlas en particular, las actividades de esparcimiento son, con mucha frecuencia, en el exterior y colectivas. Desde la edad de aproximadamente tres años en adelante, los grupos de juego se vuelven, junto con la familia, los grupos sociales básicos para los niños. Los grupos de juego mezclados con niños y niñas desde seis años y, por lo regular, bajo la supervisión de una niña más grande, excepcionalmente de un niño más grande, donde los más chicos participan en un juego paralelo o de colaboración. Lo que los niños más pequeños experimentan y aprenden a través de sus relaciones lúdicas con niños de su edad o más grandes es, sin duda alguna, de fundamental importancia para su desarrollo y para las relaciones que construirán como adolescentes y adultos. Además, los contactos más cercanos entre niños en los grupos de juego influyen fuertemente en su socialización y desarrollo de habilidades, inteligencia, comunicación, visión del mundo, creencias y moral. En tales sociedades de niños, las niñas y los niños aprenden la mayoría de los juegos, se aventuran a hacer juguetes, integran las reglas de manejo de grupos y diferencias de género, aprenden la cultura infantil verbal y no verbal, y sucesivamente. En los grupos pequeños de niños supervisados por una niña mayor o posiblemente por un niño mayor, así como en grupos de juego formados por niños de primaria, las situaciones de aprendizaje informal regularmente ocurren cuando crean juguetes.

Aproximadamente a la edad de seis años, los niños escapan progresivamente del control de un

niño mayor y comienzan a organizar sus propios grupos de juego con compañeros, aunque puede haber algunas diferencias de edad en tales grupos de pares. El hecho de que los grupos de pares se basan en la afinidad y la comunidad refuerza la cohesión entre sus miembros. Desde ese momento, los camaradas de la edad se vuelven un grupo de referencia importante y se construye una amistad duradera que puede continuar en la edad adulta. Aunque la mayoría se componen de niños del mismo sexo, también se encuentran grupos mixtos. Pero en los grupos de juego de niñas mayores, se pueden encontrar niños y niñas pequeñas que están a su cuidado.

Los grupos de juego organizados de acuerdo al sexo son un factor clave en las vidas de los niños de la edad de siete años. Esta diferenciación de género se ve claramente en el juego de fantasía ya que los niños encuentran inspiración en el mundo adulto local con la separación de las esferas masculinas y femeninas. Así, los juegos relacionados con comida y juegos ligados a las tareas domésticas y banquetes de bodas son juegos de niñas en donde los niños pequeños pueden participar. Sin embargo, los ejemplos de las Montañas Atlas de Marruecos se refieren a lugares donde a los niños les gusta modelar utensilios de juguete y molinos de mano, pero no necesariamente para jugar al hogar. Por el contrario, algunos ejemplos del Anti-Atlas muestran que algunos niños hacen un tipo de juguetes de barro para venderlos a las niñas. Los juegos que se refieren a la supervivencia masculina pertenecen a los juegos de los niños, aunque a veces las niñas también los juegan.

Las actividades de juego relacionadas con la música, danza, rituales y fiestas son juegos de niñas y niños. La división del mismo género se encuentra

en juegos de habilidades, pero de una forma menos pronunciada. Algunas de mis informantes amazigh subrayaban que de niñas les gustaba jugar con sus hermanos, primos y otros niños de la comunidad, por ejemplo, fútbol o a trepar árboles. Esto aclara que las normas de cultura locales no son factores determinantes en el juego de los niños, sino que la personalidad y deseos de los jugadores también deben tomarse en cuenta. Además, no hay duda de que las niñas amazigh juegan más fácilmente juegos de niños que los niños juegos de niñas.

La transmisión intergeneracional de la cultura de los niños amazigh está basada en los contactos entre otros niños o adolescentes y niños más jóvenes, rara vez entre adultos y niños. Los adultos rara vez interfieren en los juegos infantiles excepto cuando los niños molestan mucho, piden ayuda, o cuando hay alguna situación peligrosa. Esta actitud de no interferencia o incluso de indiferencia hacia la elaboración de juguetes y al juego no es sólo en las familias del Atlas sino también entre los maestros de primaria y preescolar marroquíes. Aunque hay un periodo especial del año cuando los padres marroquíes y otros adultos ofrecen juguetes, dulces y ropa nueva a los niños. Es Ashura, una festividad de diez días al comienzo del año musulmán.

El cambio en los juguetes infantiles y las culturas del juego

El uso que hacen los niños amazigh de materiales naturales para crear juguetes ha sido notorio por mucho tiempo, pero en las últimas décadas los materiales de desecho e importados han estado más disponibles. Además, los niños son muy rápidos para encontrar maneras de encontrar materiales nuevos para elaborar juguetes, como envolturas de

regalo brillantes y poliestireno

Sin embargo, utilizar materiales de desecho e importados no es un fenómeno reciente. Por ejemplo, ya en 1920, las niñas mayores de las familias mozabites en el Sahara algeriano ya utilizaban cabezas de cartón europeo para hacer un tipo de muñecas, que es excepcional en África del Norte. Los padres de las niñas, casi todos comerciantes, importaban esas cabezas de muñeca del norte de Algeria. Otro ejemplo de la misma población y el mismo periodo, se refiere a pequeños hogares importados de Europa (Rossie, 2005a, 105 y 2008, 167).

Mi información en los pueblos Anti-Atlas muestra que las muñecas de plástico se infiltran lentamente en los grupos de juego de los niños y que esta muñeca y la muñeca tradicional hecha a mano coexisten. Sin embargo, falta ver por cuánto tiempo sobrevivirá la muñeca tradicional. La importación de China de una muñeca muy delgada no inhibe el uso de una muñeca con forma cuadrada en carrizo o ramas, pero al mismo tiempo propone un cambio fundamental en la visión local del ideal del cuerpo femenino. Estas muñecas “parecidas a Barbie” en las comunidades del Alto Atlas se relacionan con un “esqueleto viviente”. Una mujer con tal figura es vista, entre los mayores, como una mujer muy esbelta cuya apariencia se atribuye a una de las siguientes condiciones penosas: pobreza, enfermedad, con problemas sociales o emocionales, o una combinación de ellos.

La influencia de la industria del juguete, especialmente de China, es sorprendente con respecto a los juguetes de plástico relacionados con el hogar, tocar música, combate, transporte y comunicación (por ejemplo, utensilios, batería,

flautas, guitarras, armas, carros, camiones, barcos, teléfonos y juguetes electrónicos). Estos juguetes de plástico importados están tomando importancia por medio de factores externos a los juguetes y las culturas del juego de los niños amazigh: desde que son comprados tienen un valor financiero; son importados y por lo tanto pertenecen al mundo exterior; aún son artículos raros en esos pueblos y, por lo tanto, dan prestigio a aquellos que los tienen y un fuerte anhelo en aquellos que no los tienen. Pero quizás más importante es que, con mucha frecuencia, son el regalo de un adulto a un niño, algo que se hacía sólo de manera excepcional en el pasado. En el juego de los niños amazigh de finales del siglo 20 y principios del 21, la relación entre el juego, por un lado, y la realidad por el otro, es muy importante. No puedo ofrecer ejemplos del área rural de Marruecos de juegos y juguetes que se refieran a la fantasía o al mundo virtual. Contrario a esto, se puede decir que la inspiración para pretender jugar viene, más ahora que en el pasado, de situaciones e información que no están relacionadas con la vida local. La televisión y los teléfonos inteligentes tienen contacto con los niños amazigh con la forma en la que la gente come, se viste, juega, va a la escuela, viaja y celebra en África del Norte y los países extranjeros. Ver las noticias de todo el mundo, películas e historietas, por ejemplo, de Brasil, Egipto, Japón, Turquía y los Estados Unidos, los expone a información multicultural divergente. Los turistas europeos y los turistas de origen marroquí que viven en el extranjero también influyen en las ideas y el comportamiento de estos niños. Su influencia es obvia en el reciente juego de muñeca de niñas del Anti-Atlas (Rossie y Daoumani 2018, 38-39, 94-105).

A pesar de que la evolución de la herencia del juego de los niños del Atlas se aleja de la tradición, muchos juegos y actividades de elaboración de juguetes se encuentran hoy en día entre sus abuelos en estas comunidades rurales. Sin embargo, falta ver cuál será el resultado en una o dos décadas de los cambios tecnológicos y socioculturales recientes.

El Uso del juego indígena y las herencias del juguete con propósitos pedagógicos y socioculturales.

Las organizaciones internacionales que promueven el desarrollo de los niños del tercer mundo y estimulan un sistema educativo adaptado localmente presentan los siguientes principios:

- Respetar la identidad y las culturas del niño y su familia;
- Relacionar las acciones a familias y ambientes locales en los que los niños crecen;
- Utilizar la lengua materna de los niños más pequeños;
- Involucrar a los niños en su desarrollo al tomar en cuenta sus experiencias;
- Estimular la resiliencia de los niños;
- Ayudar a los niños a desarrollarse física, social, emocional, intelectual y moralmente por medio de actividades lúdicas.

Estos principios claramente demuestran la necesidad de respetar, estudiar, promover y utilizar las culturas de los niños no sólo en la educación, sino también en las estrategias de organizaciones dirigidas a los niños, mujeres y familias. Por lo tanto, me gustaría añadir al dicho: los niños son el futuro del país, otro dicho: el desarrollo que niega la participación de los niños no tiene futuro. Conocer estos juegos y juguetes es también otra forma de entretenimiento, como contar cuentos, la música, la

danza y las festividades son muy importantes para la vida de los niños, uno debería reconocer su valor para adaptarlos al desarrollo ecológico, cultural y educativo.

La educación formal e informal seguramente puede beneficiar un buen uso del juego y los juguetes. Si esto es verdad para las escuelas marroquíes, donde el árabe es la lengua usada, esto es más cuando el sistema educativo necesita adaptarse a los niños que hablan amazigh inscritos en escuelas primarias o preescolar. Hablar con los niños en su propio idioma sobre juegos y elaboración de juguetes establecerá una relación positiva entre los maestros y los niños y reducirá la brecha con los niños y familias locales. Ciertamente, está indicado empezar con el conocimiento que los niños adquirieron de su ambiente natural y humano para enseñar lecciones sobre estos temas. La información sobre los juegos infantiles que los maestros pueden obtener puede ser utilizada para desarrollar lecciones sobre muchos temas. El componente verbal de los juegos – como palabras y expresiones específicas, adivinanzas, diálogos y canciones – representa una mina de oro para aprender idiomas. Muchos juegos de habilidad que desarrollan la destreza, el equilibrio, flexibilidad, velocidad, fuerza y auto control pueden incluirse en el plan de estudios. Dos académicos hindúes, Arvind Gupta y Sudarshan Khanna, muestran como las experiencias obtenidas al crear juguetes son útiles para el entrenamiento técnico y científico de los niños.

Una evaluación reciente del Ministro de Educación Marroquí y la UNICEF ofrece un diagnóstico en niños de preescolar y las propuestas realistas de mejorar la escuela preescolar marroquí (GEF, 2014). Al comparar el papel de las actividades

de juego en las escuelas preescolares marroquíes con la situación en otros países, este estudio subraya que todos los modelos analizados muestran que las actividades de juego en la escuela preescolar son fundamentales (2014, 7-8). También indica que en cerca del 80% de las escuelas preescolares marroquíes, el juego no es una prioridad, comparado con leer y escribir (2014, 13). En las conclusiones se lee que el mayor obstáculo para una educación preescolar de alta calidad y generalizada en Marruecos viene de una política que carece de principios educativos y valores claros apropiados para estos niños, y donde aprender a través del juego no es una prioridad pedagógica.

Debería hacerse énfasis en que los esfuerzos en Marruecos y otras ciudades de África del Norte y el Sahara en cambiar la mentalidad acerca del valor pedagógico del juego y las herencias de los juguetes, necesita ser complementada con campañas para cambiar las ideas de los padres hacia esta estrategia. De hecho, un miembro de la Alianza de Capacitación Laboral y Acción para los Niños (ATFALE, por sus siglas en inglés) una organización no gubernamental que promueve la calidad de las escuelas de preescolar en Marruecos, escribió que no sólo el equipo pedagógico, sino que también los padres demuestran una actitud negativa hacia el juego infantil y los juguetes en la escuela (Bouzoubaâ, 1998, 16).

La educación intercultural y global, un campo pedagógico de importancia creciente, se discute a través de los intentos del autor de utilizar actividades de juego y elaboración de juguetes infantiles de niños que hablan árabe y amazigh para talleres con niños, miembros de familias adultos y niños, alumnos, estudiantes, maestros en entrenamiento, maestros titulares y voluntarios.

Estas actividades se llevaron a cabo en museos, librerías, librerías infantiles, escuelas de preescolar, primarias y secundarias y en asociaciones socioculturales en Argentina, Bélgica, Francia, Grecia, Italia y Marruecos (Rossie, 2005/2013, 205-209; Rossie, 2013, 269-289).

La universalidad de las mayores categorías de juegos tales como los juegos de construcción, juegos de habilidades, juegos de oportunidad y los juguetes utilizados en esos juegos, favorece un enfoque comparativo. Durante los talleres ha sido muy fácil estimular la introspección, la empatía y la creatividad en niños, adolescentes y adultos mostrándoles la diversidad y creatividad de las culturas del juego infantil en las montañas del Atlas y otras zonas rurales. La imagen positiva de los niños africanos transmitida en esos talleres contrasta con las imágenes negativas de los niños en extrema pobreza y muriendo de hambre de África que muestran los medios.

El lector encontrará ejemplos de los niños utilizando los juegos infantiles y herencias de juguetes en países europeos y de Sudamérica junto con muchas fotografías en mis publicaciones (Rossie, 1984; 2005/2013, 187-204; 2013, 262-268). Aquí puede seguir algunos ejemplos destacados de esta última década.

En julio de 2008, el Museo de la Infancia en la ciudad griega de Nauplia me invitó a desarrollar un programa educativo relacionado con la herencia del juego infantil del Anti-Atlas. Inspirado por los juguetes que habían hecho los niños amazigh, los niños de Nauplia de entre seis y doce crearon sus propios juguetes durante seis talleres. Esos niños hicieron máscaras y muñecas con materiales naturales y de desecho que buscaron en un parque cerca del museo. Desde entonces, utilizar

materiales naturales y de desecho para crear máscaras y cualquier otro juguete, se ha vuelto un tema recurrente en mis talleres. Como en el último organizado por niños y los miembros de su familia en el Musée du Jouet de Moirans-en-Montagne (Museo del Juguete de Moirans-en-Montagne) en 2014.

Dos eventos destacados han marcado estas actividades interculturales. El primero se llevó a cabo en Argentina a finales de octubre de 2010 en el Instituto de Formación de Docentes de Bariloche donde se me pidió intervenir en el entrenamiento de sus estudiantes para mostrar las posibilidades de utilizar el juego infantil y las culturas del juguete no sólo para un desarrollo más holístico de los niños, sino para promover el entendimiento intercultural e internacional. Para darle a este mensaje una expresión más concreta, se planeó un taller para crear juguetes con materiales naturales y de desecho como lo hacen los niños amazigh con alumnos, maestros en entrenamiento y maestros titulares. Después de mi estadía en Bariloche, se han organizado talleres similares en Neuquén, otro pueblo en Argentina, en una escuela primaria, un centro para educación profesional y un instituto de entrenamiento a profesores. El entusiasmo de los niños y adolescentes que participan en estas actividades ha sido inspirador y estimulante.

El segundo ejemplo es especial porque el taller estaba integrado en un proyecto más grande y fue posible por un regalo del autor de alrededor de cien juguetes de niños del Anti-Atlas a la Associazione Lucertola Ludens de Rávena, en Italia. Este proyecto se llamó I Giocattoli in valigia (juguetes en maleta) porque llevé los juguetes en una maleta desde el sur de Marruecos a Rávena. Mientras me quedaba en Rávena en septiembre de 2011, dirigí un seminario

de entrenamiento y un taller para niños y sus padres que crearon muñecas y carros con materiales naturales y de desecho.

Además de organizar talleres o seminarios, doné cerca de 1,200 juguetes, la mayoría elaborados por niños amazigh de Marruecos, a museos y organizaciones socioculturales en Australia, Bélgica, Francia, Italia, Marruecos y Portugal. Las razones principales para ofrecer estos juguetes a instituciones fuera de Marruecos fue la conservación y exposición de esta cultura de niños que se desvanece, la falta de interés de las instituciones culturales de Marruecos y la integración de estos artefactos extraordinarios a la herencia cultural de la humanidad.

Me gustaría hacer énfasis en la necesidad de ligar un enfoque intercultural al juego, en el que se ajuste mi investigación, a un enfoque lúdico a la interculturalidad. Esto es fundamental, ya que los individuos de hoy no pueden sobrevivir en un mundo multicultural e interdependiente si no entienden la universalidad y la especificidad de las condiciones de vida en su propio grupo y en otras sociedades. Utilizar el juego infantil y las herencias del juguete de todo el mundo para actividades pedagógicas y socioculturales ofrece una manera no amenazante, positiva y alegre para relatar a los niños, adolescentes e incluso adultos, otras formas de vida y el entorno natural y sociocultural en el que las poblaciones se desarrollan.

REFERENCIAS

Las publicaciones del autor están disponibles en Academia.edu:

<https://ucp.academia.edu/JeanPierreRossie>

Scribd: <https://www.scribd.com/user/63524386/Jean-Pierre-Rossie>

- Brougère, G. (194). How to Change Words into Play. En J.-P. Rossie (Ed.). Play, Communication and Cognition. Communication & Cognition, volume 27(3), pp. 247-374. Ghent, Belgium : Communication & Cognition.
- Burnett, C. & Hollander, W. J. (2004). The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. Extraído de: <https://www.ulwazinprogramme.org/2016/10/indigenous-games-project> el 30 de marzo, 2019
- GEF Global Education et Formation, Cabinet de conseil en éducation et formation (2014). Diagnostic et Evaluation de l'Etat Actuel du Préscolaire : Synthèse. Rabat. Extraído de: http://www.men.gov.ma/Fr/Douments/DIAGNOSTIC_EVALUATION-PRESCOLAIRE.pdf#search=pr%C3%A9scolaire el 6 de abril de 2016

- Gupta, A. Publications and films. Extraído de: <http://www.arvindguptatoys.com> el 5 de abril de 2019

- Heugh, K. (2017). Lessons from Africa prove the incredible value of mother tongue learning. Extraído de: <https://theconversation.com/lessons-from-africa-prove-the-incredible-value-of-mother-tongue-learning-73307> el 6 de abril de 2019

- Khanna, S. (1992). Joy of Making Indian Toys. Extraído de: <https://archive.org/details/>

- JoyOfMakingIndianToys-English-SudarshanKhanna/page/n57 el 6 de abril de 2019

- Kubik, G. (1997). Children, Child Education and “Children’s Furniture” in the Cultures of sub-Saharan Africa. In A. von Vegesack & L. Bullivant. *Kid Size. The Material World of Childhood* (pp. 111-117). Milan, Italy/Weil am Rhein, Alemania: Skira editore/Vitra Design Museum.

- Lancy, F. D., Bock, J. & Gaskins, S. (Eds.) (2010). *The Anthropology of Learning in Childhood*. Londres, Reino Unido; AltaMira Press.

- Lester, S. & Russel, W. (2010). Children’s right to play. An examination of the importance of play in the lives of children worldwide. *Working Papers in Early Childhood Development*, volume 57, The Hague, NL: Bernard van Leer Foundation. Extraído de: <http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/BvLF-IPAWorkingPaper-Childrens-Right-to-Play-Dec2010f.pdf> el 6 de abril de 2019

- Mawere, M. (2012). *The Struggle of African Indigenous Knowledge Systems in an Age of Globalization: A Case for Children’s Traditional Games in Southeastern Zimbabwe*. Langaa RPCIG, CM: African Books Collective. Extraído parcialmente de: <https://books.google.com.ph/>

- Rossie, J.-P. (1984). *Games and toys: anthropological research on their practical contribution to child development*. Paris, Francia. Unidad para la Cooperación con UNICEF & W.F.T., UNESCO.

- Rossie, J.-P. (2004/2015). *Games of skill from the Tunisian Sahara and Morocco: anthropological research and physical education for peace*. Estocolmo, Suecia: SITREC.

- Rossie, J.-P. (2005/2013). *Toys, Play, Culture and Society. An anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara*. Estocolmo, Suecia: SITREC.

- Rossie, J.-P. (2005a). *Saharan and North African Toy and Play Cultures. Children’s dolls and doll play*. Estocolmo, Suecia: SITREC.

- Rossie, J.-P. (2005b). *Saharan and North African Toy and Play Cultures. The animal world in play, games and toys*. Estocolmo, Suecia: SITREC.
- Rossie, J.-P. (2008). *Saharan and North African Toy and Play Cultures. Domestic life in play, games and toys*. Estocolmo, Suecia: SITREC.
- Rossie, J.-P. (2011). *La cultra lúdica de los niños amazigh marroquíes y las cuestiones del desarrollo*. En Ferrarese Capettini, S.M., *El Sembrador 3* (también disponible en Francés).
- Rossie, J.-P. (2013). *Saharan and North African Toy and Play Cultures. Technical activities in play, games and toys*. Braga, Portugal: CEFH.
- Rossie, J.-P., Jariaa, Kh., y Daoumani, B. (2018). *Saharan and North African Toy and Play Cultures. Make-believe play among children of the Moroccan Anti-Atlas*. Braga, PT: CEFH (próximamente 2019).
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as Culture*. Nueva York, NY/Londres, Reino Unido: Gardner Press Inc.

Este artículo puede citarse como:

Rossie, J.-P. (2019). *Los Juguetes y las Culturas del Juego de los Niños Amazigh*. *Fourth World Journal*. Vol. 18, N1. pp. 20-36.

ACERCA DEL AUTOR



Jean-Pierre Rossie

Jean-Pierre Rossie recibió su doctorado en Historia de África y Filología y ha realizado trabajo de campo con los semi-nómadas Gharib en el Sahara tunecino y con los amazigh en Marruecos. Su investigación se enfoca en la socialización infantil, aspectos culturales y sociales de los juegos infantiles y la elaboración de juguetes. Es investigador adjunto en el Musée du Jouet, Morains-en-Montagne, Francia. Es miembro del Consejo Asesor de la Red de Diseño Social Felissimo/UNESCO y es Investigador Asociado en el Centro de Estudios Filosóficos y Humanistas de la Facultad de Filosofía en

la Universidad Católica de Portugal, en Braga. Ha donado cerca de 1,200 juguetes amazigh hechos a mano y de niños de otros pueblos del Cuarto Mundo en África del Norte a museos y asociaciones socioculturales.

Reginald Warnefordstraat, 63, 9040, Ghent, Bélgica.