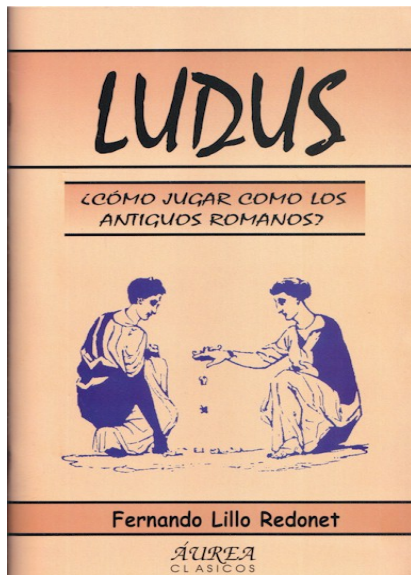


## JUEGOS

**Fernando Lillo Redonet, *Ludus ¿Cómo jugar como los antiguos romanos?*, Madrid, Editorial Áurea Clásicos (Librería Áurea) [www.libreriaaurea.com](http://www.libreriaaurea.com), 2004, 63 pp.**



Los romanos eran un pueblo que jugaba. En casa, en la calle, en el foro e incluso yendo de viaje, las nueces, los dados, las tabas, los juegos de pelota y los tableros de juego como el *ludus duodecim scriptorum*, el *tabula* o el tres en raya eran compañeros habituales de gente de toda condición. A partir de los textos antiguos, de los datos arqueológicos y de las comparaciones con los juegos modernos se presenta la reconstrucción de una gran variedad de juegos romanos. La pretensión del autor es recuperar estos juegos para disfrute de niños y jóvenes, y para comprobar que también en ellos puede verse la pervivencia entre nosotros de la Cultura Clásica. Esto hace que este trabajo sea especialmente adecuado para dinamizar las clases de Cultura Clásica o Latín (con posible colaboración del área de Educación Física).

También puede ser muy apropiado para la realización de talleres de juegos romanos en instituciones educativas o museos. En el libro se tratan juegos de imitación, juegos al aire libre como *Ostrakinda*, *Helkystinda* (juego de la cuerda), *Akinetinda* (juego de la estatua), Efedrismo (juegos de llevar a cuestas), juegos con los ojos cerrados, juegos de pelota como el *Trigon* o el *Harpastum* y los diversos juegos que pueden llevarse a cabo con nueces (juego del plano inclinado, juego de la orca, juego de la letra delta...), tabas (incluida la astragalomanía) o dados. También hay un apartado de juegos de mesa con el *ludus duodecim scriptorum*, el *tabula*, el juego del molino y variados tres en raya. El libro termina con una bibliografía básica sobre los juegos de la antigua Roma.

**F. Lillo Redonet-J. M<sup>a</sup> Nieto González, *De Rómulo a Remo*, Madrid, Ediciones Clásicas, 1993. 16 pp + tablero, dado y fichas. ISBN: 84-7882-143-0. [www.edicionesclasicas.es](http://www.edicionesclasicas.es)**

Inspirándose en el tradicional juego de la oca los autores han ideado un divertido entretenimiento de carácter divulgativo y didáctico sobre el mundo antiguo en los más diversos aspectos. Acompañado de un folleto de instrucciones da pie a sacar provecho de su utilización con planteamientos de dificultad progresiva. El juego consta de un tablero que contiene un recorrido de 63 casillas, un dado y cuatro fichas. Las casillas se dividen en varios grupos temáticos identificables por un color: azul (escritores), verde (filósofos), rosa (políticos), amarillo (personajes mitológicos), marrón (monumentos), rojo (Rómulo y Remo). Además existen casillas especiales para el desarrollo del juego. Se puede jugar sin preguntas o con ellas y de modo progresivo los jugadores se familiarizan con los más variados aspectos de la cultura clásica.

***Labyrinthos. El juego de preguntas y respuestas de Cultura Clásica,*** Fernando LILLO REDONET, M<sup>a</sup> Luisa ORTIZ RUIZ, Francisco José UDAONDO PUERTO, José M<sup>a</sup> NIETO GONZÁLEZ, Ediciones Eureka, Oviedo, 2003. [www.edicioneseureka.com](http://www.edicioneseureka.com)



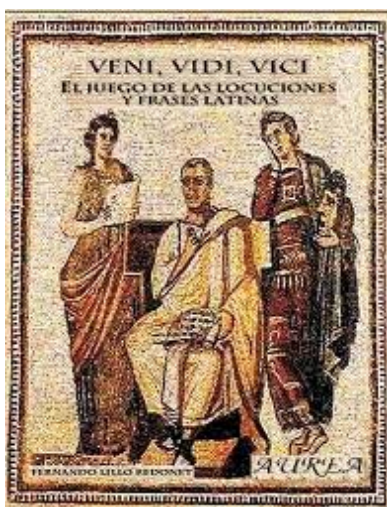
Con este juego el profesor pone a prueba la cultura de sus alumnos a través de 450 preguntas y respuestas tratando los siguientes temas: Ciencia y Filosofía; Historia de Grecia y Roma; Mitología y religión; Deportes y espectáculos; Literatura griega y latina; Arte.

El tablero es muy vistoso con dos recorridos entrelazados: el positivo y el negativo. Los jugadores deben conseguir las seis llaves del

*Labyrinthos* para ganar. El juego puede utilizarse como motivación inicial o como repaso, realizando el profesor la selección de las preguntas que considere adecuadas. Existe también la modalidad de jugar con el libro o manual a mano con lo que se da un tiempo limitado a los equipos para que busquen las respuestas que no sepan. De todos modos el juego lleva incorporadas las lechuzas de Atenea que libran a quien a las posea de constestar la pregunta.

Se trata en suma de un instrumento muy útil para los créditos de Cultura Clásica y para las materias de Latín y Griego del Bachillerato.

**Fernando Lillo Redonet, *Veni, vidi, vici: el juego de las locuciones y frases latinas*, Madrid, Editorial Áurea Clásicos (Librería Áurea [www.libreriaaurea.com](http://www.libreriaaurea.com)), 2005. 100 cartas + libro de instrucciones.**



El juego consta de cinco grupos de veinte cartas cada uno sumando un total de cien cartas. Los cinco grupos están identificados por un color distinto y responden a los siguientes temas: *Frases históricas* (rojo), *Filosofía y Religión* (azul), *Derecho y Economía* (morado), *Educación y Vida académica* (naranja), *Frases hechas en español de origen grecolatino* (verde). En cada uno de los grupos las cartas están numeradas del 1 al 10 más una letra "a" o "b". En las cartas con la letra "a" aparece en mayúsculas la locución, frase latina o frase hecha y debajo, entre corchetes, su traducción o significado. En ocasiones, aparece en cursiva a quién se atribuye la frase en cuestión. En las cartas con la letra "b" aparece en mayúsculas la traducción o significado

de la locución, frase latina o frase hecha y debajo, entre corchetes, su equivalente en latín o en el caso de las frases hechas, la que corresponde en castellano.

El juego consiste en formar parejas de cartas "a" y "b", es decir, de las cartas de la locución, frase o frase hecha con las que contienen en mayúsculas su traducción o significado por el clásico procedimiento de pedir la carta que falta a alguno de los otros jugadores. La partida finaliza cuando uno de los jugadores se queda sin cartas. Entonces se contabiliza el número de parejas que tiene cada jugador. El ganador será el que mayor número de parejas tenga.

Para potenciar su uso didáctico, una vez terminada la partida, cada jugador deberá explicar cada una de sus parejas al resto para conseguir tantos puntos como explicaciones satisfactorias haya realizado. Para ello el libro de instrucciones que acompaña a las cartas incluye explicaciones básicas de cada locución, frase latina o frase hecha. Otra posibilidad es utilizar el juego como comprobación del estudio previo de las locuciones, frases latinas y frases hechas.