



JUEGOS TRADICIONALES EN EL ANTIGUO EGIPTO

TRADITIONAL GAMES IN ANCIENT EGYPT

Julio Ángel Herrador Sánchez

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

Facultad de CC. de la Actividad Física y el Deporte

Profesor Titular de la Asignatura: HMB y Juegos Motores

e-mail: jahersan1@upo.es

Resumen

La historia antigua es capaz de proporcionarnos una nutrida e interesante información sobre los juegos practicados por nuestros antepasados. En este caso, diferentes egiptólogos nos han mostrado a lo largo de los años, una valiosa documentación mediante el descubrimiento de elementos lúdicos, a través de imágenes localizadas en tumbas o mastabas del Antiguo Egipto. Presentamos en este artículo, algunas actividades vinculadas al juego tradicional, y que han quedado inmortalizadas tanto en la iconografía, como en la arqueología y museos. Es evidente que la decoración en forma de pintura y la tallada en relieve en las tumbas de algunos templos, representa de manera impresionante escenas que nos ayudan a comprender mejor muchos aspectos de la vida cotidiana en el antiguo Egipto desde un punto de vista lúdico-motriz. Consideramos que el conocimiento de los orígenes y el desarrollo de los juegos a través de la historia y de la geografía, enaltecen y agrandan el respeto hacia otras culturas y pueblos y hacia la propia actividad física.

Palabras clave: *Juegos, Arqueología, Egipto, Iconografía, Tradiciones, Juguetes.*

Abstract

Ancient history is able to provide us with a large and interesting information about the games played our ancestors. In this case, different Egyptologists have shown us over the years a valuable documentation through the discovery of playful elements through images in tombs and mastabas of Ancient Egypt. We present in this article, some activities



related to the traditional game, and that have been immortalized both in iconography, as in archeology and museums. It is evident that the decoration in the form of painting and carved in relief in the tombs of some temples, represents in an impressive way scenes that help us to better understand many aspects of daily life in ancient Egypt from a ludic-motor point of view. We consider that the knowledge of the origins and development of games through history and geography enhances and increases respect for other cultures and peoples and for physical activity itself.

Key words: *Games, Archeology, Egypt; Iconography, Traditional, Toys.*

Recibido: 28 de octubre de 2020

Aceptado: 12 de noviembre de 2020



INTRODUCCIÓN

Según Spescha (1978), el conocimiento de los orígenes y el desarrollo de los juegos a través de la Historia y de la Geografía, enaltecen y agrandan el respeto hacia otras culturas y pueblos. En este sentido, la afición por los juegos es un impulso universal que no tiene fronteras ni culturales ni lingüísticas (Grunfeld,1978). El juego se podría explicar en términos de diversas ciencias y disciplinas, y no debería estar sujeto a un único contexto científico, sino que debería ser objeto de un estudio multidisciplinario donde se abarcaran las Ciencias como la *Psicología, Pedagogía, Biología, Sociología, Historia y Antropología, y ahora las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, las cuales han abordado en los últimos años el fenómeno lúdico en profundidad (Andreu,2009). Intentar recopilar todas las actividades lúdicas practicadas por los niños a lo largo de la historia es tarea casi imposible, sin embargo, la gran cantidad de vestigios lúdicos encontrados nos permite asegurar que el ser humano siempre ha jugado (Andreu,2010).

Los egipcios constituyen uno de los pueblos más seductores de la antigüedad, no solo por su carácter, sino además por su estilo de vida. Asombra en esta sociedad el distinguido papel de los niños, los cuales disponían de juguetes, y que también jugaban con animales domésticos, además los jóvenes eran imaginativos a la hora de divertirse o distraerse (Scott, 1945). Figurarse a los niños y niñas todos los días en las calles egipcias, corriendo por los mercados, en las orillas del Nilo todas las tardes, divirtiéndose con sus juegos y bromas inocentes, indiferentes a la realidad, nos transporta a un escenario de inocencia e ingenuidad encantador. Como cualquier niño, estos jugueteaban con los más variados juguetes, desde pelotas de cuero, figuritas de madera de ratas o gatos, con patas y colas articuladas y bocas que se abrían. Había una gran variedad de muñecas de madera pintadas y con pelo (Barros, 2019). En definitiva, los antiguos egipcios entendían que era necesario, en determinados momentos, dejar el trabajo a un lado e intentaban divertirse (Bakos,1997).

Atendiendo a Avedon y Sutton (1971), la historia proporciona cierta información sobre los juegos de antaño. En este caso, los arqueólogos han obtenido información del descubrimiento de materiales de juego e imágenes en tumbas antiguas y templos. El niño jugó un importante papel en la iconografía de las escenas que decoraban las paredes de las tumbas privadas tebanas de la XVIII dinastía. El programa iconográfico dentro de la tumba seguía unas pautas fijas y los niños se representaron en determinadas escenas con un carácter simbólico y fueron sobre todo, una garantía, para el difunto de la continuidad de la vida tras la muerte (Seco, 1997).

El devenir de los siglos, favorecido por la excepcional aridez del clima egipcio en el valle del Nilo, ha permitido que de la antigua cultura



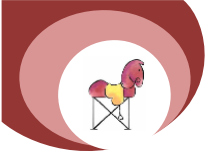
faraónica se hayan conservado incalculables y valiosos restos y tesoros arqueológicos. Esta situación desemboca o permite hacernos una idea bastante aproximada de su cultura material, es decir, del tipo de utensilios que utilizaban para *cocinar, de los alimentos que consumían, de la ropa con la que se vestían, de cómo eran sus hogares, de los animales domésticos que compartían* y de sus costumbres, y concretamente de sus entretenimientos u ocio (Parra, 2015).

Wilson (1980), indica que los egipcios disfrutaban de una mentalidad alegre y jubilosa, la cual la manifiestan y exteriorizan hacia el amor y pasión a los juegos, y dicha alegría de vivir la hacían compatible con las preocupaciones e inquietudes de ultratumba.

En las sepulturas y tumbas infantiles se depositaban sobre los cuerpos: vasijas, amuletos y adornos personales...e incluso todo tipo de juguetes (Strouhal, 2015). En la Tumba de Tutankamón aparece un baúl que se destinaba a chucherías y juguetes de la juventud, y entre ellos se encuentran tableros de juego y juguetes mecánicos (Carter, 1923). Las niñas con toda seguridad jugaban con muñecas, encontrándose muchas de ellas en varias excavaciones, sin embargo a los chicos le gustaban los juegos que implicaban mayor esfuerzo físico (*Carreras montados unos sobre otros, etc.*). Los niños en este periodo de su vida no tenían otras preocupaciones que la diversión en los juegos. Los niños egipcios no tenían escuela por la tarde e iniciaban sus juegos en las calles, después de que sus madres les dieran de comer...la calle era el lugar para el juego por excelencia (Llana, 1985).

Según Griñó (1972), las costumbres en el antiguo Egipto indica que es un hecho, que en todas partes y en todas las épocas, que la niñez posee una inventiva muy superior a la de los mayores...*Basta que dos niños se junten para que nazca un juego*". La infancia de los Egipcios era una etapa breve pero alegre, a tenor de las representaciones halladas en las tumbas (Pino, 2008). Los juegos de adolescentes son un tema muy usado en la decoración de las mastabas de antiguo Egipto y entretenimientos de los niños tendían a promover la salud mediante el ejercicio del cuerpo y a distraer la mente con pasatiempos divertidos (Gardner, 1989).

Los juegos en el Antiguo Egipto existían en una gran variedad, desde los de tablero -tranquilos y más sedentarios- hasta los más físicos, siendo la mayoría de estos últimos los más practicados por los niños (Brier y Hobbs, 2008). Así, la difusión de juguetes y juegos desde la época griega y romana, e incluso desde la civilización egipcia, fue consecuencia del sustrato común que constituye la tradición lúdica mediterránea (Huizinga, 1938). Egipto por tanto, constituye para la historia del deporte antiguo, un caso privilegiado debido a la gran cantidad de documentos que aporta a la misma (Decker y Föster, 1978).



METODOLOGÍA

El estudio que presentamos, se enmarca entre los principales submétodos de la investigación histórica, es decir la Cronología, la Geografía y la Etnología. Además hemos contemplado otra ciencia auxiliar y fuente de la que se nutre la Historia, como es la Iconografía. Las representaciones pictóricas son una pieza fundamental para el conocimiento de las manifestaciones sociales en diversas culturas y sociedades (Parlebás 1998).

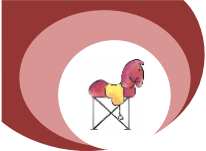
Hemos empleado un diseño de estudio no experimental descriptivo, que nos permitiera obtener el mayor número de datos (imágenes) para su posterior análisis de forma cualitativa y cuantitativa. Las fuentes manejadas para la búsqueda de datos han sido casi siempre primarias. En este sentido, se han revisado diferentes soportes de catálogos fotográficos, postales, revistas especializadas, crónicas y artículos, monografías y manuales, catálogos de museos, etc., pero fundamentalmente hemos utilizado la fotografía y los libros de arte.

Para tratar de profundizar en cualquier fenómeno histórico-cultural, podemos utilizar tres tipos de fuentes: escritas, iconográficas y arqueológicas (Wollnerova, 2014). En el trabajo que presentamos, tanto la iconografía como la arqueología han sido las fuentes en las que nos hemos basado, para comprender y extraer de ellas información para el estudio de los juguetes y juegos practicados por los niños en el antiguo Egipto, ya que tanto en la decoración pintada y en relieve de las tumbas y templos han quedado representados de manera impresionante, escenas que nos ayudan a comprender mejor muchos aspectos de la vida cotidiana en el antiguo, y en nuestro caso del ámbito lúdico.

Por lo tanto, a través de la iconografía, los documentos escritos y las huellas arqueológicas, se pueden mostrar las prácticas de algunas actividades físicas y recreativas realizadas por esta civilización en el Antiguo Egipto (Gama-Rolland, 2017).

Norman Gardiner (1930), expone que disponemos de abundantes pruebas en las pinturas de las tumbas. En concreto, en los muros de Beni-Hassan, los cuales nos presentan una exhibición verdaderamente maravillosa de juegos y deportes, por tanto, la historia proporciona cierta información sobre los juegos de antaño. En este caso, los arqueólogos han obtenido información del descubrimiento de materiales de juego e imágenes en tumbas antiguas y templos (Avedon y Sutton, 1971).

DIVERSIÓN Y ENTRETENIMIENTO EN EL ANTIGUO EGIPTO, A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES



Juegos con pelota

Los juegos de pelota como actividad lúdica se consideran, una de las modalidades más antiguas de la humanidad (Ófele, 1998). Así, algunos autores como Kanawati y Woods (2010), muestran que se trata, de uno de los contenidos más recurrentes en los diferentes registros arqueológicos analizados del pasado.

El juego de pelota en el Antiguo Egipto, se jugaba generalmente al aire libre y no se limitaba solo a los niños, ni a un sexo. Estos juegos de pelota como se representan en Beni-Hassan se restringieron casi en su totalidad a las mujeres y, como muestra su vestimenta, en su mayoría eran artistas profesionales (Garder, 1854). Los juegos de pelota, tal como se representan en Beni-Hassan, se limitaron casi por completo a las mujeres y, como muestra su vestimenta, en su mayoría eran artistas profesionales (Hudáková, 2019).

Los juegos y pasatiempos de los que disfrutaban los antiguos egipcios eran muchos y variados, incluidos los juegos de pelota. Quizás las mejores representaciones de las diversas formas del juego de pelota son las de Beni Hassan (Brewster, 1962).

En el Egipto Prehistórico las pruebas objetivas, o la presencia de juegos de pelota son abundantes (Abdou, 1973). En los textos de las pirámides del Imperio Antiguo se menciona un juego de pelota para entretener al difunto (López-Goñi y Mangado, 2005).

En Egipto se dan las primeras manifestaciones de juegos de pelota y aparecen en pinturas murales de las tumbas de Beni Hassan de principios del II milenio antes de Cristo, las cuales reproducen una serie de actividades realizadas por mujeres con pequeños objetos esféricos Hacia el 3.000 a.C (Simry, 1973).

Las bolas/pelotas egipcias eran macizas, hechas de madera o barro y estaban confeccionadas con cuero, cebada, trapos, y restos de papiro y de paja y cubiertas con hojas de palma trenzadas (Tyldesley, 2007).

La representación más antigua conocida de los juegos malabares con lanzamientos es egipcia, y se encuentran en la tumba 15 de Beni Hassan (figura 1), según el libro "4000 años de malabarismo" (Ziethen, 1981).



Figura 1. Tumba nº 15 de Beni Hassan, perteneciente a Baqt III decoración mural en la tumba (Egipto, XII dinastía) Imperio Medio (\pm 2040-1648 a.J.C.)

En el segundo piso del Museo Egipcio del Cairo, en el pasillo que conduce a la exhibición de los objetos funerarios encontrados en la tumba de Tutankamón, hay algunos juguetes reales egipcios antiguos muy interesantes.

En un estante paralelo, hay todo tipo de pelotas. Las bolas en diferentes tonos de azul y verde se muestran cuidadosamente y que fueron creadas para el entretenimiento de los niños (figura 2).



Figura 2. Pelota. Museo del Cairo

Sogatira

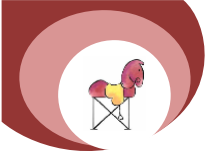


Figura 3. Tumba de Mereruka. Saqqara, 6th Dynasty

En la escena de la Tumba de Mereruka (figura 3), vemos dos equipos enfrentados tirando unos de otros. Sobre el grupo de la izquierda podemos leer: *"Tu mano es más fuerte que la suya, ¡no la sueltas!", el otro grupo agrega: "Mi grupo es más fuerte que ustedes, ¡agárrrense, camaradas!"* (Decker, 1987).

Este juego es una mezcla la habilidad y la fuerza donde se formaban dos grupos agarrados de la cintura, y los dos primeros de cada equipo se agarran de las manos, tirando en direcciones opuestas ganando los que conseguían arrastrar a los rivales (Walker, 2004).

Si los niños son numerosos, se reparten en dos bandos. En cada bando cada jugador rodea con los brazos el cuerpo del camarada que lo precede. Los dos primeros se enfrentan pie contra pie, entrecruzan las manos, y mutuamente se esfuerzan por hacerse caer. Los que están detrás alientan a su jefe de fila: *"Tu brazo es más fuerte que él, mucho. ¡No aflojes!"* Los otros responden: *"El campo es más fuerte que tú. Apodérate de ellos, camarada."* (Montet, 1925).

Salto obstáculo. Juego del cabrito

El juego del *Khazza Lawizzase* la encontramos en la Mastaba de Ptahhotep (figura 4) y en la Mastaba de Mereruka (figura 5). Esta actividad lúdica se practica actualmente con dicho nombre en los contextos rurales de Egipto, y consistía en saltar sobre dos muchachos, los cuales estaban sentados con los brazos extendidos. El juego reside en que dos niños se sientan uno enfrente al otro con las piernas extendidas, tocándose con las plantas de los pies y que se inclinan hacia delante colocando sus manos abiertas, una encima de la otra y extendiendo los dedos. El jugador o jugadores, tienen que saltar por encima de este obstáculo. En la escena de la tumba de Mereruka aparece un breve texto que dice así: *"¡agárrate fuerte! Voy, compañero"* (Walker, 2004).

Es uno de los juegos más antiguos que conocemos, y que ya era popular en Egipto, al menos desde mediados del tercer milenio a.C. El juego era practicado exclusivamente por niños. (Brewster, 1962).



Figura 4. Mastaba de Ptahhotep. Saqqra



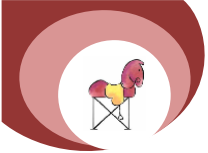
Figura 5. Mastaba de Mereruka

El "*cabrito en tierra*", es una especie de salto de obstáculos, donde los jugadores forman una barrera con sus brazos y piernas extendidas y donde otro participante debe saltar. Los jugadores que forman el obstáculo tratarán naturalmente de coger la pierna del que salta y de mandar "el cabrito al suelo". Al saltar no le está permitido amagar, sino que anuncia su salida diciendo: "*¡Aguántate bien! ¡Allá voy, camarada!*"(Montet, 1993).

Dos niños están sentados en el suelo, uno frente al otro, con los brazos y las piernas extendidos, y los talones apoyados, forman un obstáculo para que otros puedan saltar y los jugadores que formaba el obstáculo intentan agarrar la pierna del que salta con el fin de hacerle caer (Bakos, 1997).

Juego de la estrella o el molinete

Los niños practicaban juegos de mayor esfuerzo físico, entre los que destacaban el "*molinete*", en el que se agarraban con las manos en



círculo y estiraban fuertemente inclinándose hacia atrás, mientras giraban hasta que alguno tenía que soltarse (Montet 1993). (figuras 6, 7 y 8). Hacia el 3.000 a.C. las niñas jugaban al tiovivo o la estrella, y que consistía en que dos jóvenes se sujetaban o apoyaban sobre los talones y giraban alrededor de otras compañeras que les sujetaban por las muñecas (Calvo y Gómez, 2018).

En una de sus exhibiciones de fuerza y destreza, dos hombres se colocaban juntos de lado, estirando un brazo por delante y otro por detrás mientras cogían las manos de dos mujeres que se inclinaban hacia atrás, en direcciones opuestas, apoyando todo su peso contra los pies de la otra y en esta posición las daban vueltas. A veces los hombres que las sostenían, se cruzaban las manos para garantizar la estabilidad del centro sobre el que giraban (Gardner, 1989). El muro sur muestra escenas recreativas de deportes y actividades lúdicas (Kanawati y Woods, 2010).



Figura 6. Mastaba de Ptahhotep. Saqqara



Figura 7. Mastaba de Mereruka. Saqqara (2400-2390 a.C.).



Figura 8. Tumba de Baqet III (BH15). Beni Hassan

Gallinita ciega



Los egipcios tenían una ceremonia religiosa en honor del buey Apis, según detalla en la que tapaban los ojos al gran sacerdote y este tenía que ir reconociendo a los restantes sacerdotes agarrados de las manos en un círculo, tocándoles sus cabezas y al que reconocía era nombrado nuevo sacerdote de Apis durante un periodo de tiempo. Este rito era considerado como el origen del que posteriormente sería el juego griego de "miada" y con el tiempo se convertiría en el juego popular de la "gallina ciega" (Salazar, 1928).

CONCLUSIONES

El juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra, e incluso ha servido de vínculo entre pueblos, y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos (Paredes 2002).

El juego es universal, así, en cada zona geográfica y época histórica, muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de inventar o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece (Lavega, 1996). El juego abarca el concepto universal de la raza humana y forma parte de las diversas culturas y el contexto, actuando de componente moldeador que conforma las actividades lúdicas, y proporcionándole características particulares. En este sentido, cuando un juego se transmite de generación en generación, no sólo se transfieren las reglas/normas o la descripción de su desarrollo, sino que se difunden matices históricos y culturales, como pueden ser las costumbres y los valores propios de un colectivo humano (Andreu, 2010).

La circunstancia de intentar reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente (Trautmann, 1997).

REFERENCIAS

- Abdou, K. S. (1973). Sports and Games in Ancient Egypt. En Earle Zeigler (ed.), *A History of Sport and Physical Education to 1900 (Selected Topics)*, Champaign, IL: Stipes. 57-65.
- Andreu, E. (2009). Traditional children's games in the mediterranean: analogies. *Journal of Human Sport & Exercise*. nº III (Vol IV). 201-210.



Andreu, E. (2010). *Juegos tradicionales infantiles del Mediterráneo*. Alicante: Casa Mediterráneo.

Avedon, E. y Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games*. New York: John Wiley & Sons.

Bakos, M.M. (1997). Passatempos de uma época mítica: o Egito antigo. *Classica - Revista Brasileira de Estudos Clássicos*, 9,19.

Barros, C. (2019). Epopeyas de la infancia: el valor del niño. *Egiptología 2.0*, 17.

Brewster, P. (1962). Some Comments Regarding The Games Depicted on the Tomb of Mereruka *East and West, Elliott Avedon Virtual Museum of Games*. University of Waterloo, 13, (1), 27-31.

Brier, B. y Hobbs, H. (2008). *Daily life of the ancient Egyptians: / 2nd ed. "Daily life through history"*. London: Greenwood Press. Library of Congress.

Calvo, P. y Gómez Gómez, MC. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La razón histórica. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*, 40, 23-31.

Carter, H. (1923). *La tumba de Tutankhamón*. Editor digital. Titivillus.

decker, W. (1987). *Sports and games of Ancient Egypt*. New Haven. Yale University Press.

Decker, W y Förster, F. (1978). *Annotierte Bibliographie zum Sport im Alten Ägypten II: 1978-2000*. Weidmann. Germani.

Gama-Rolland, C.A. (2017). Atividades físicas egípcias antigas: jogos, treinamento militar e a força real. *R. Museu Arq. Etn.*, 29, 7-19.

Gardner Wilkinson, J. (1854). *A popular account of the ancient Egyptians*. Volumen I. Nueva York. Harper y Brothers.

Gardner Wilkinson, J. (1989). *The Ancient Egyptians. Their Life and Customs* Traducido por: Cristina M. Borrego Rodriguez. Volumen I. Madrid: Edimat libros, S. A.

Griñó, R. (1972). Las costumbres en el Antiguo Egipto. *Historia y Vida* nº 48. Año 5. Barcelona-Madrid.

Grunfeld, F.V. (1978). *Juegos de todo el mundo*. Madrid: UNICEF-Edilan.

Hudáková, Ľ. (2019). *Women and Games, Dance, and Music. The Representations of Women in the Middle Kingdom Tombs of Officials*. Brill.

Kanawati, N. Woods, A., Shafik, S. y Alexakis, E., (2010). *Mereruka and His Family*, Part III:1, The Tomb of Mereruka. The Australian Centre for Egyptology: Reports, 29. Oxford: The Australian Centre for Egyptology, Macquarie University, Sydney.

Lavega, P. (1996). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.

Llana, P.(1985). Los niños en el antiguo Egipto. *Historia* 16. 10. 106-114.



Lopez-Goñi, I. y Mangado, M.L. (2005). *La infancia en el Antiguo Egipto a través de la iconografía*. XIII Coloquio de Historia de la Educación fue organizado por el Departamento de Teoría e Historia de la Educación de la UPV/EHU y Sociedad Española de Historia de la Educación. San Sebastian.

Montet, P. (1925). *Vie privée*, 372-376; JUNKER, Giza, IV, 37. *Les scènes de la vie privée dans les tombeaux égyptiens de l'Ancien Empire*. Publications de la Faculté des Lettres de l'Université de Strasbourg.

Montet, P. (1993). *La vida cotidiana en Egipto en tiempos de Ramses*. Madrid: Ediciones Temas de Hoy, S.A. (T.H.)

Norman Gardiner, E. (1930). *Athletics of the ancient world*. By E. The Clarendon Press, Oxford, 1930. pp. X, 246 and 216 illustrations.

Ofele, M. R. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra. Año 13 N°. 119, Buenos Aires.

Paredes, J. (2002). Tesis doctoral. *el deporte como juego: un análisis cultural*. Universidad de Alicante.

Parlebas, P. (1998). Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVII^e siècle en *A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et JOUET à travers les Ages* (Festival d'Histoire de Montbrison 26 septembre ave 4 octobre 1998), 321-354.

Parra, J.M. (2015). *La vida cotidiana en el Antiguo Egipto*. Madrid: La Esfera de los Libros.

Pino, C. (2008). Los niños en el arte egipcio. *Boletín de Amigos de la Egiptología* – Año VI. BIAE LVIII –3-10.

Salazar, R. (1928). Mas detalles de la gallinita ciega. *Blanco y Negro*, 36.

Scott, E. (1945). *The home life of the ancient Egyptians*. New York: The Metropolitan Museum of Art. Plantin Press.

Seco, M., (1997). *El niño en las pinturas de las tumbas tebanas de la XVIII^a dinastía*, Kolaios (Publicaciones Ocasionales, 6), Sevilla.

Simry, U. (1973). The ball game of antiquity. En *A history of sport and physical education*. Champaign, Stipes Publishing.

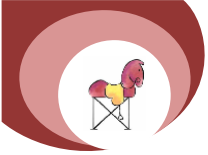
Spescha, E. (1978). (Presidente del Grupo de Trabajo "Información" de los Comités Europeos del UNICEF), en el prólogo del libro *Juegos de todo el mundo*, Grunfeld F.V (1978) *Juegos de todo el mundo*. UNICEF-Edilan. Madrid.

Strouhal, E. (2005). *La vida en el Antiguo Egipto*. capítulo II. Infancia Feliz. Barcelona: Ediciones Folio.

Trautmann, T. (1997). Alte Spiele (wieder) entdecken - eine Hoffnung für die Pädagogik? En: Erich RENNERT (Hrsg.): *Spiele der Kinder*. Beltz, Weinheim.

Walker, M. (2004). *Historia del Antiguo Egipto*. Edimat Libros. Madrid.

Wilson, J.A. (1980). *La cultura egipcia*. Madrid: Fondo de cultura económica.



Wollnerová, D. (2014). *Toys and childhood in ancient Egypt*. tesis de licenciatura. Universidad Charles de Praga. Facultad de Artes. Instituto Checo de Egiptología.

Ziethen, K. (1981). *4000 Years of Juggling*. Francia: Editions Michel Poignant P.L.V.