



Chile
para niños

Actividad 

El juego del Komikan



Komikan es el nombre de un antiguo juego del pueblo Mapuche, que se juega usando fichas y un tablero. Es también conocido en otros lugares de América con otros nombres y con algunas variaciones.

Quienes se enfrentan en este juego son dos jugadores. Uno representa a un antiguo ser fantástico mapuche llamado *komikelu* (el que todo lo come) y el otro a valientes *trewas* (perros), que buscarán acorralar al *komikelu*.

¿Cómo explicar el komikan? Cuando lo conoció en 1776 el religioso Juan Ignacio Molina en el sur de Chile, lo encontró parecido al ajedrez. Don Leotardo Matus, por su parte, en 1920 lo encontró más bien parecido a las damas. Yo les enseñaré a jugarlo como lo descubrí en libros de la Biblioteca Nacional de Chile.

¡Seguro les gustará!

MEMORIOSA



El juego del Komikan

Qué se necesita

- **Tablero de komikan.** Pueden descargar e imprimir el tablero de komikan de Chile para Niños o dibujarlo en un papel o en la tierra.
- **2 jugadores.** Uno será el *komikelu* (el que todo lo come) y el otro será los *trewas* (perros).
- **13 fichas.** 12 fichas del mismo color (*trewas*) y 1 de un color distinto (*komikelu*). Pueden usar porotos o piedras pequeñas como fichas.

Objetivo

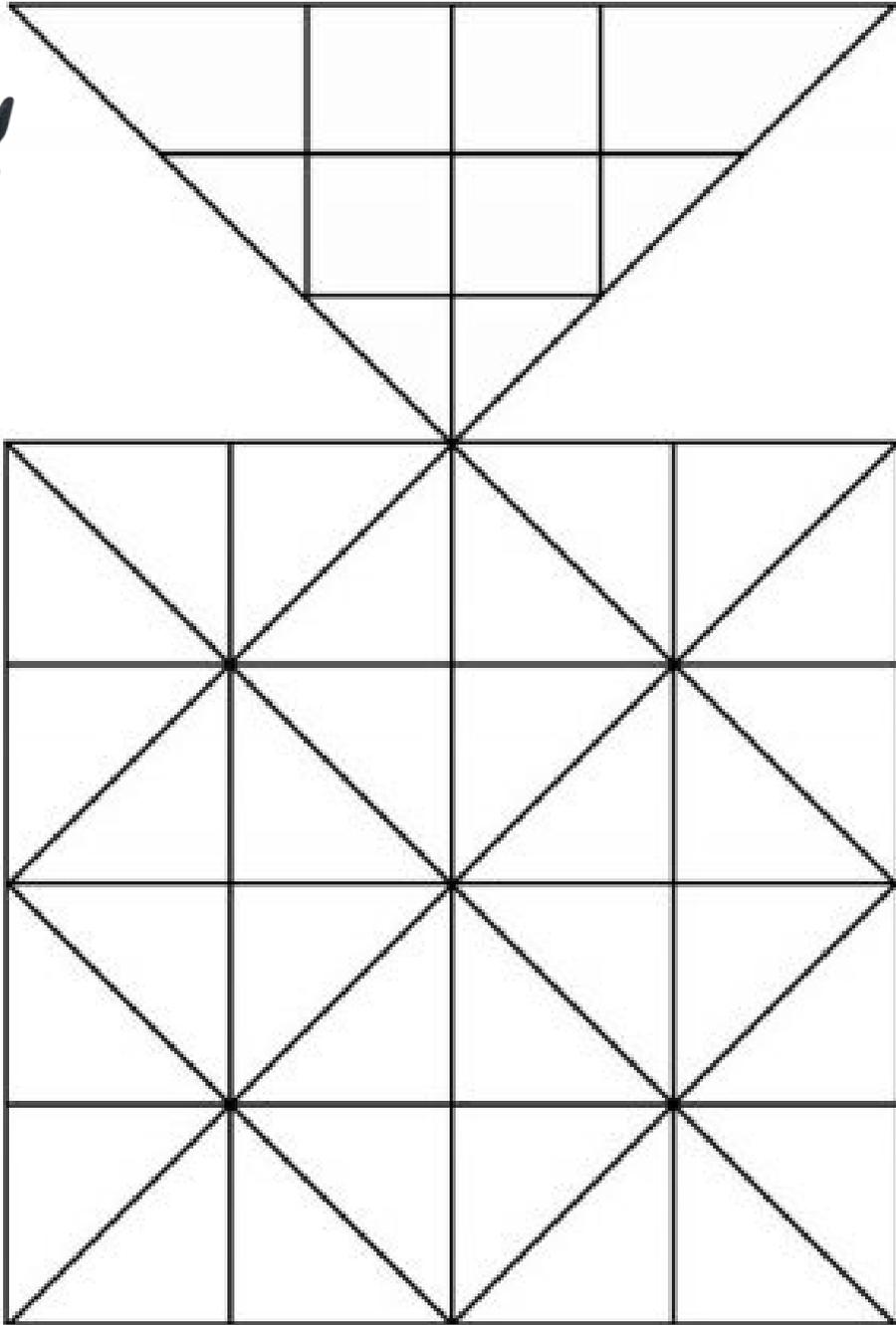
Cada jugador tiene una misión distinta. El *komikelu* buscará comerse a los *trewas* y los *trewas*, que no pueden comerse al *komikelu*, buscarán acorralarlo. El juego termina cuando el *komikelu* come al menos 9 *trewas* o cuando los *trewas* dejan al *komikelu* sin poder moverse.

Cómo se juega

- Se ponen las fichas en el tablero. En un lado el *komikelu* y en el otro los *trewas* (como está indicado en la página 4).
- Siempre comienza el *komikelu*. Se juega por turnos.
- Las fichas se pueden mover en diagonal o en línea recta, siguiendo las líneas del tablero (como está indicado en la página 5). *Komikelu* y *trewas* puede avanzar o retroceder*, pero sólo un casillero a la vez.
- El *komikelu* puede comer a los *trewas* saltando sobre ellos. Esto lo puede hacer siempre que el casillero siguiente esté vacío. Si después de comer a un *trewa* tiene la opción de comer a más, puede hacerlo sin perder el turno (en el ejemplo de la página 6 el *komikelu* come 4 *trewas* en 1 sólo turno).
- Los *trewas* no pueden saltar sobre el *komikelu* ni comerlo, sino que sólo acorralarlo (ejemplo página 7). Para esto deben avanzar con cuidado, trabajando en grupo.

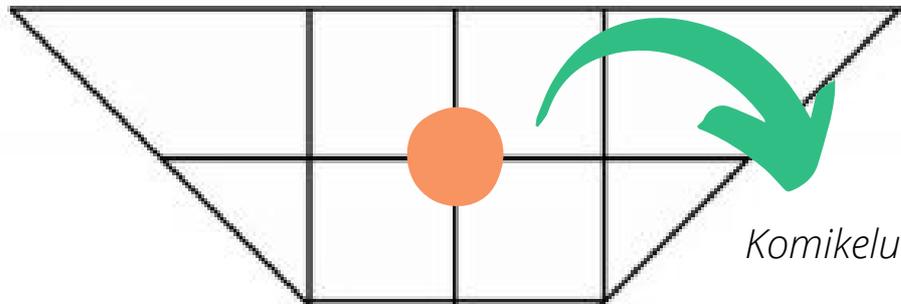


Tablero de Komikan

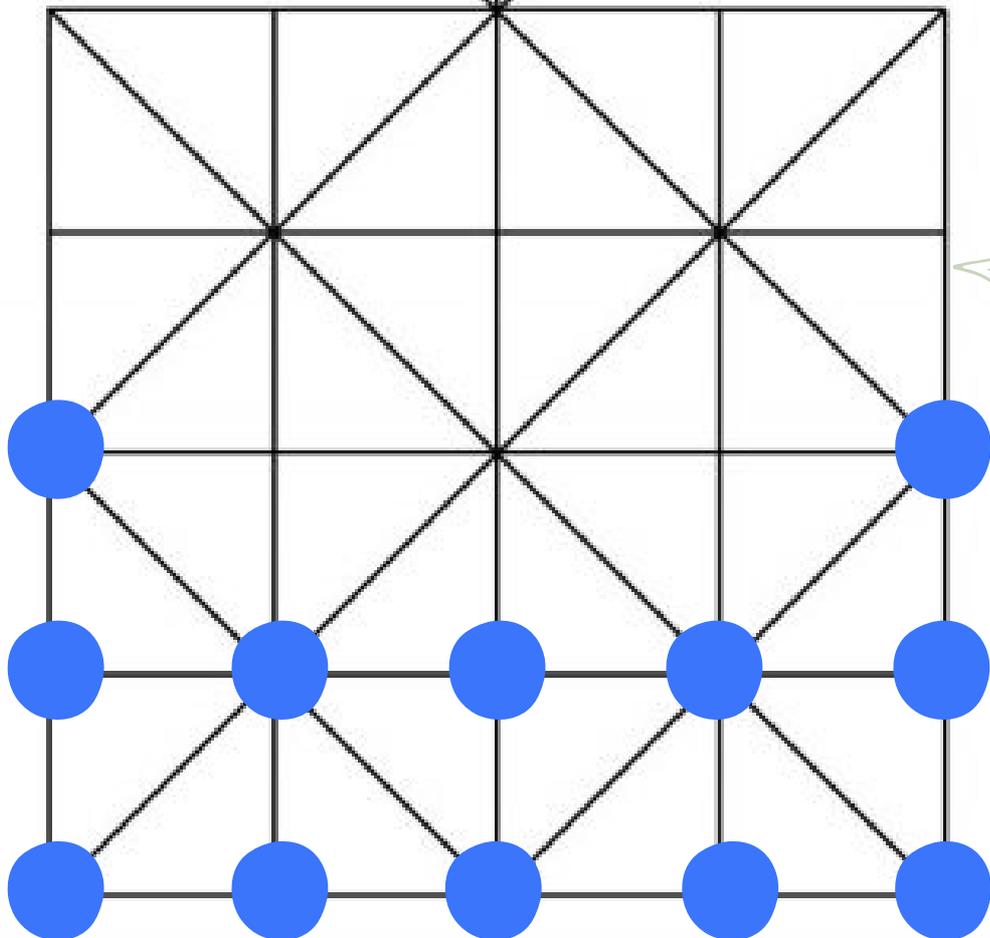




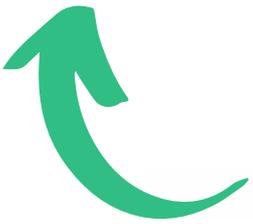
Disposición de las fichas del Komikan



Komikelu



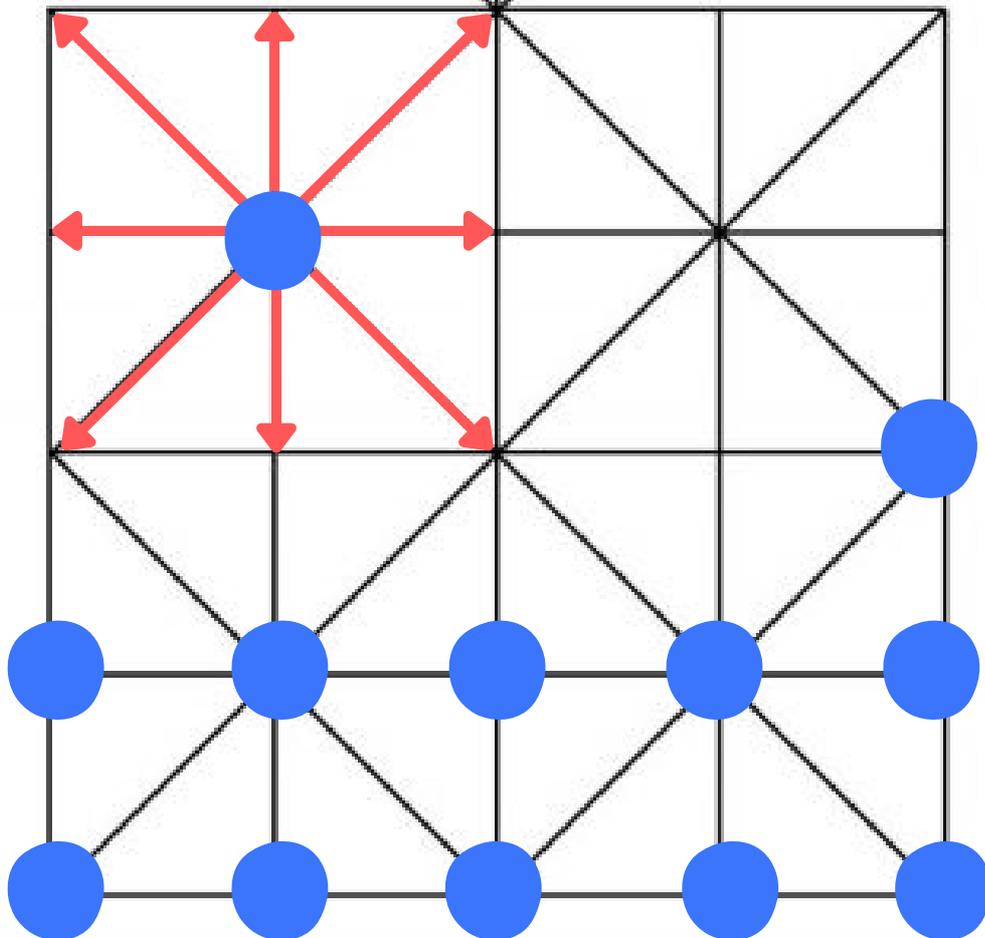
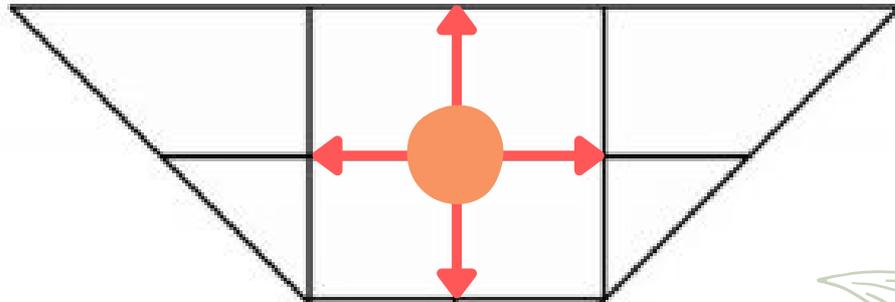
Trewas





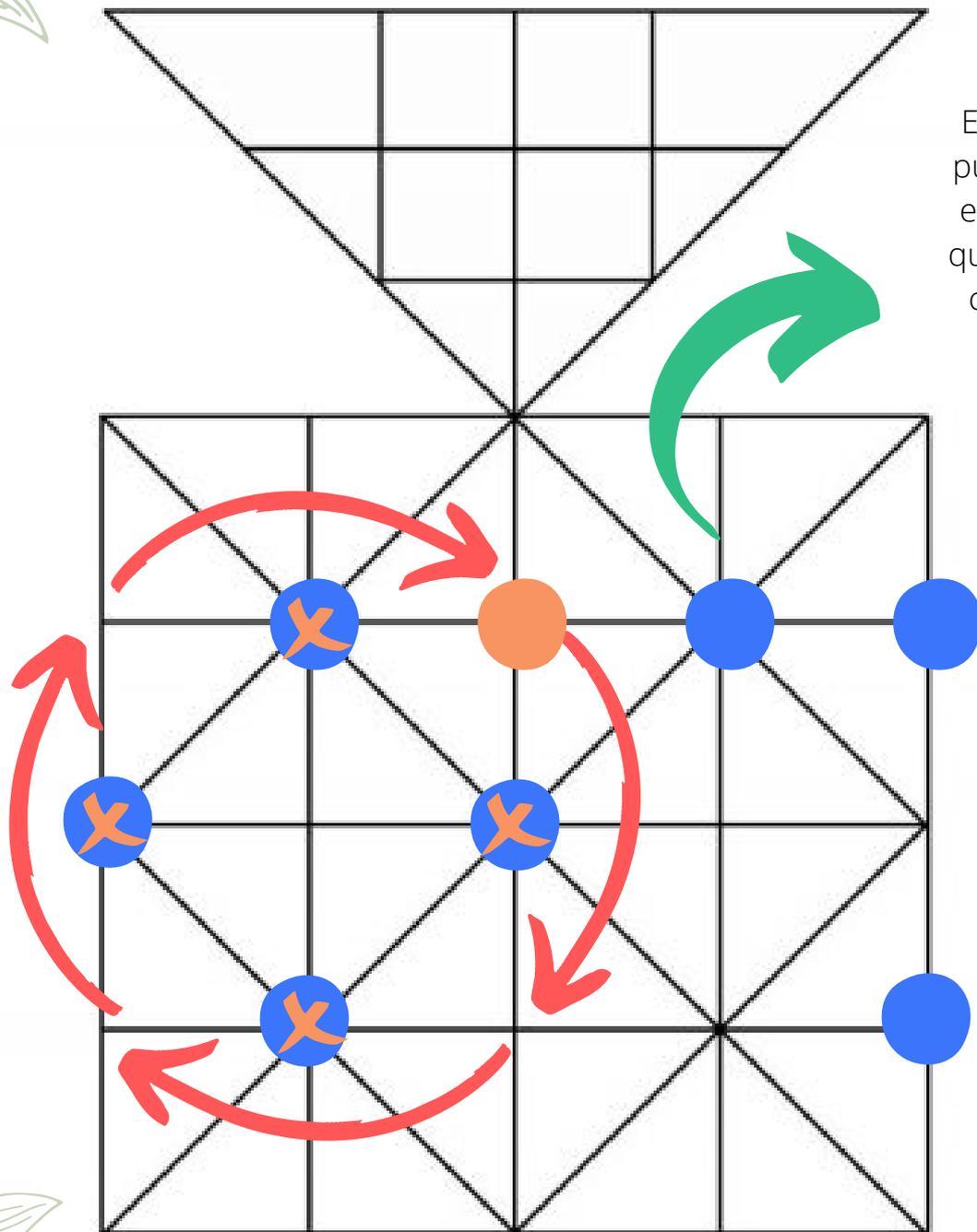
Movimientos permitidos

El komikan y los trewas se pueden mover un solo casillero a la vez, siguiendo las líneas del tablero. Pueden avanzar o retroceder





Triunfo del komikelu

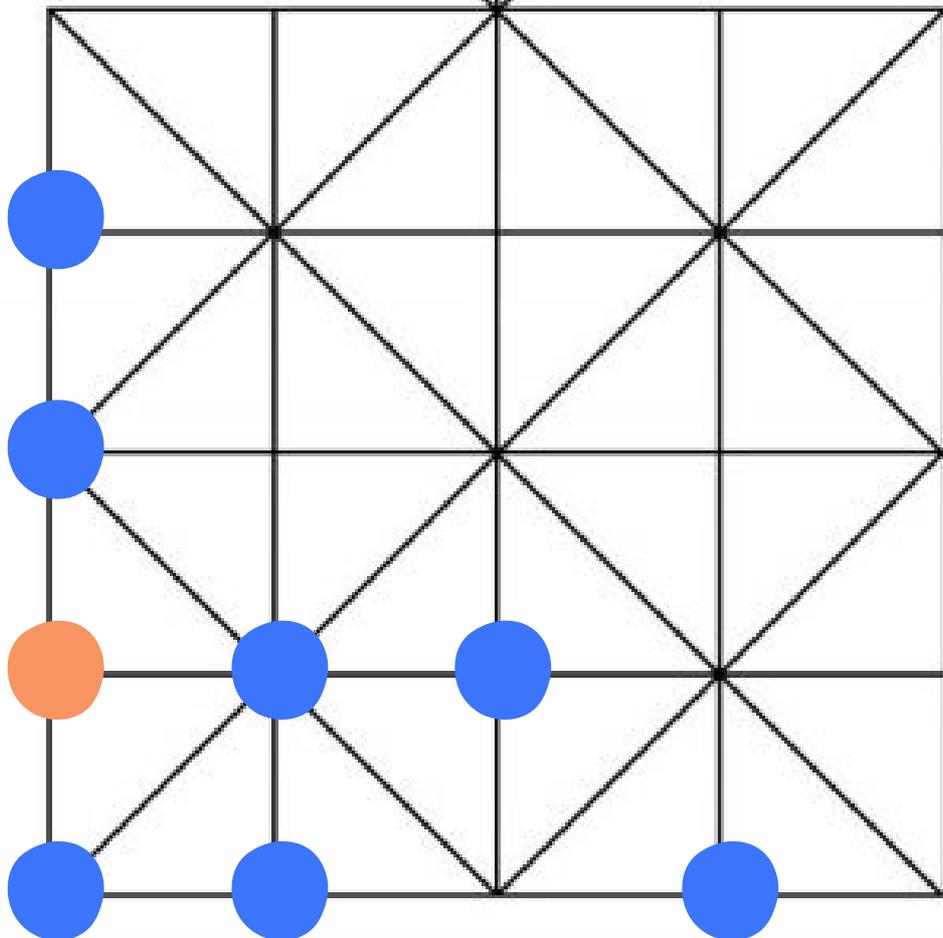
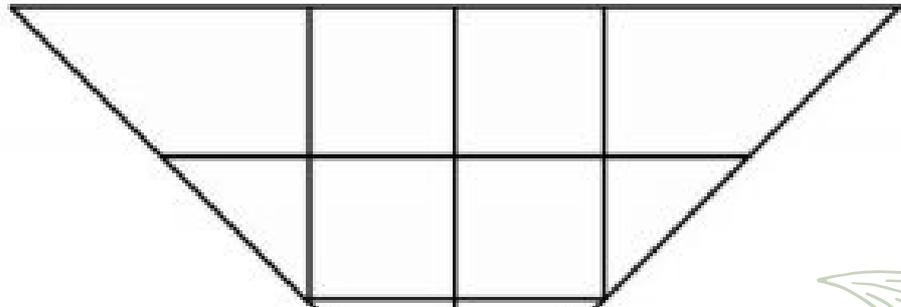


El *komikelu* no puede comer a este *trewa*, ya que el siguiente casillero está ocupado

El *komikelu* puede jugar más de un turno si hay casilleros disponibles para comer a más de un *trewa*. En esta jugada el *komikelu* en un sólo turno come 4 *trewas*, saltando sobre ellos, y gana el juego al dejar solo a 3 *trewas*



Triunfo de los trewas



En esta jugada
ganan los *trewas* al
dejar acarrolado al
komikan, sin
movimientos
posibles



Fuentes

Imágenes

Ilustración perro: www.canva.com.

Sobre el juego

Compendio de la historia civil del Reyno de Chile. Molina, Juan Ignacio. traducida en español por Domingo Joseph de Arquellada Mendoza. En Madrid : Por Antonio de Sancha, 1788-1795. 2 v., [7] h. plegs. Página 124. / Disponible en Memoria Chilena: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-8029.html>

Comentarios del pueblo araucano II : la gimnasia nacional (juegos, ejercicios y bailes). Manquilef, Manuel. [Santiago] : [Editor no identificado], 1914, (Santiago : Imprenta Barcelona). Páginas 104-105. / Disponible en Memoria Chilena: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-8193.html>

Tablero de komikan y disposición de las fichas

Juegos i ejecicios de los antiguos araucanos :(contribución al estudio de la etnología chilena). Matus Z, Leotardo. Santiago de Chile : Impr. Universitaria, 1920. 38 páginas : ilustraciones ; 29 cm. Páginas 9-10 / Colección Biblioteca Nacional de Chile.

*Leotardo Matus señala como variación, siguiendo un juego tradicional similar llamado Leoncito, que el *komikelu* puede avanzar y retroceder, mientras que los *trewas* sólo pueden avanzar.