

**CULTURA PARA *LINGUA LATINA PER SE ILLUSTRATA***

**Fernando Lillo Redonet**

**CAPITVLA III ET IV**

**CAPITVLVM III**

**1. Pater et filii filiaequae**

Comenta estas frases de autores latinos sobre las relaciones entre padres e hijos.

- Amar a los padres es la primera ley de la naturaleza (Valerio Máximo 5,4,7).

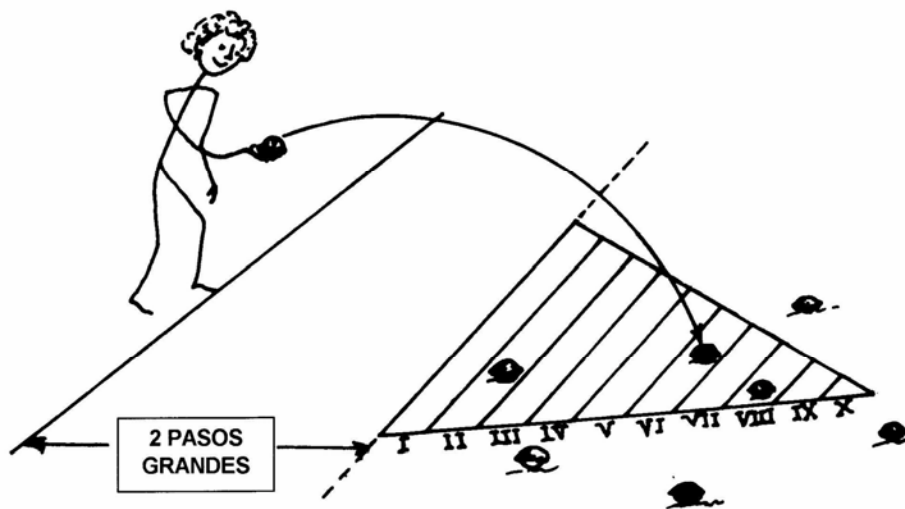
- Los buenos padres suelen castigar a los hijos a veces blandamente, a veces con amenazas, a veces incluso con látigos (Séneca, *Sobre la clemencia* I, 14,1).

**2. Pueri puellaeque etiam ludunt**

Además de pelearse como en las escenas del capítulo, los niños y las niñas romanos también sabían jugar. Aquí tienes dos juegos que puedes poner en práctica en el aula o fuera de ella.

*Juego de la letra Delta*

Puede jugarse con nueces, tabas o canicas (en esta explicación y el dibujo se usan nueces). Se dibuja en el suelo un triángulo similar a la letra delta mayúscula dividido en diez secciones numeradas con los números romanos de I a X y se traza una línea a unos dos metros del dibujo (esta distancia puede ser modificada a gusto de los jugadores).



El primer jugador lanza desde ese lugar cinco nueces. Se puntuarán las que caigan en alguna de las subdivisiones de acuerdo con el número asignado a cada una. En

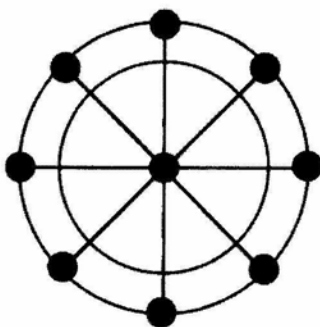
caso de que caigan en la línea que separa dos espacios, los jugadores deberán establecer entre ellos qué puntuación se le atribuye según la colocación de la nuez (más arriba o más abajo) o según un criterio acordado previamente (adjudicándose bien la puntuación inferior, bien la superior). Cuando el primer jugador ha lanzado todas sus nueces, contabiliza sus puntos y las retira para que pase el turno al siguiente lanzador. Puede establecerse el número de rondas que se desee.

Otra opción de juego es que una vez que el primer jugador ha tirado sus cinco nueces, no las retire, ni se haga la cuenta inmediatamente, sino que tiren los demás jugadores a continuación para puntuar al final. En esta modalidad hay que estar atento para saber a quién pertenecen las nueces que puntuarán. También puede ocurrir que una nuez desplace la de otro jugador para bien o para mal, es decir, que la saque del dibujo o que la empuje a una subdivisión mayor o menor. En estos casos la puntuación se establece de acuerdo con la posición final de las nueces una vez que todos los jugadores han lanzado. Habrá jugadores que intenten desplazar a propósito alguna nuez del adversario colocada en un lugar de alta puntuación.

### *Juego del tres en raya circular*

Cada jugador tiene tres fichas. En una primera fase las coloca una por turno intentando formar tres en raya. Si no lo ha conseguido se pasa a la segunda fase que consiste en ir moviendo las fichas por turno a los puntos adyacentes intentando colocar tres en raya. Para un juego rápido puede considerarse que es posible hacer tres en raya con los puntos exteriores del círculo. Debe moverse aunque el movimiento perjudique al que lo efectúa (la ficha que ocupe la posición central también puede moverse).

También es posible jugar moviendo las fichas a cualquier espacio libre. En ese caso el juego debe ser rápido porque sólo puede perderse por error o despiste.



### **Más juegos romanos en:**

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

Para ver a chicos y chicas jugando a estos y otros juegos pincha en:

[Jornada de juegos romanos en el Colegio Niño Jesús de Praga \(Vigo\)](#)

[Taller de juegos romanos de Sagunto](#)