
EN BUSCA DEL TESORO 3ºESO

Travesía 5. Ser discípulos de Jesús

Reto: 2 Información sobre el juego de la oca

1. ¿Sabes a quién se le atribuye la creación del Juego de la Oca? La creación del juego se le atribuye a Los Caballeros Templarios, aunque existe una hipótesis que asegura que el Juego de la Oca fue inventado por el ejército griego durante el asedio de Troya basándose en el “Disco de Phaistos”.

2. ¿Por qué crearon los Templarios el Juego de la Oca? Los Templarios fueron fundados con el fin de defender y proteger a todo peregrino que se desplazase a los lugares Santos como lo eran (y lo son) Roma, Jerusalén y Santiago de Compostela, siendo en la peregrinación hacia la tumba del Apóstol donde realmente se hicieron fuertes y poderosos. Hasta tal punto llegaron sus riquezas e influencia sobre el pueblo cristiano y no cristiano que el Papa Clemente V cedió a las presiones del Rey Felipe IV de Francia y ordenó su disolución en 1312, encabezando una auténtica cacería contra todo hombre que perteneciese a la Orden.

El Juego de la Oca es en realidad un mapa del Camino Francés que entra por Somport. Si uno extendiese las 63 casillas del Juego de la Oca a lo largo del Camino veríamos que la equivalencia existente es asombrosa, pudiendo identificar claramente puntos emblemáticos del Camino de Santiago..

3. ¿Qué puentes podríamos identificar en el Juego de la Oca?

Algunos de los más destacados son:

- 10 Puente la Reina en Jaca (primer puente)
- 10 Puente la Reina en Navarra (casilla oca)
- 10 Estella (segundo puente)
- 10 Hospital de San Marcos en León (la cárcel)
- 10 O’Cebreiro (casilla oca)
- 10 Santiago (casilla de la muerte)
- 10 Finisterre (La Gran Oca final)
- 10

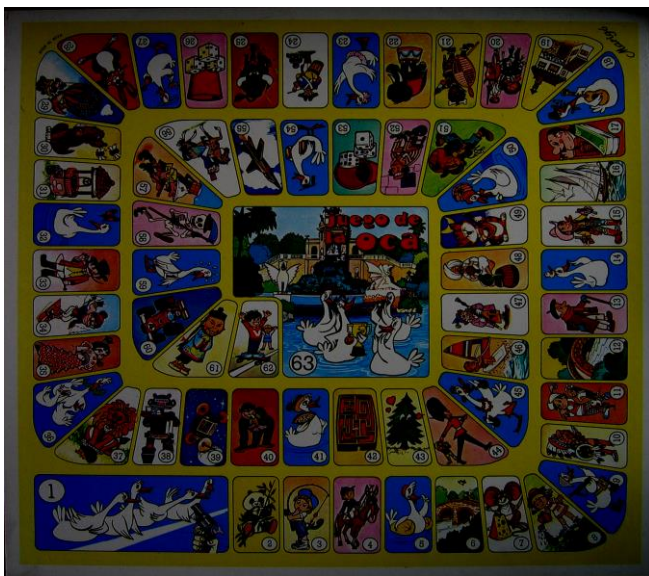
4. ¿Qué hay de la posada, los dados, el poco y el laberinto?

En el tablero también hay casillas simbólicas. La posada representa a los albergues que ya en esa época existían; los dados representan el azar y los adelantos y atrasos que provoca; el pozo son

las depresiones y días malos que aparecen durante el trayecto; y por último, el laberinto representa las pérdidas físicas. No tenían Vojo Way en aquella época, jeje.

5. ¿Por qué un juego?

La mayoría de la población de la época era analfabeta y no sabían leer ni escribir. Así pues, la única forma que encontraron de transmitir esa información y facilitar la comprensión de la misma, fue crear un tablero repleto de figuras distribuidas de una forma numérica muy simbólica que permitiese a las personas recordarlo y reproducirlo fácilmente, haciendo coincidir los lugares donde la Orden estaba establecida y los puntos clave del Camino.



6. ¿Qué simbolismo esconde el Juego de la Oca?

El Camino de Santiago es considerado un viaje iniciático, un viaje que discurre en el mundo físico y un viaje personal en el interior. El juego es una representación simbólica de este viaje y el ganso es la parte clave.

7. ¿La Oca?

Sí. La oca era considerada por los antiguos símbolo de la sabiduría y el animal encargado de trasladar el alma al más allá, al tratarse de un ave migratoria que viajaba de este a oeste siguiendo la vía láctea, hacia “la tierra de los

muertos” y el Finis Terrae. Además la oca estaba muy presente en la vida cotidiana, ya que eran utilizadas como vigilantes al tratarse de animales muy territoriales y escandalosos. De hecho hoy en día la oca sigue estando muy presente a lo largo del Camino y fuera de él.

8. ¿Dónde?

Seguro que os suenan lugares como Villafranca Montes de Oca, El Ganso, Castrojeriz (ciudad de Ocas), Manjarín (Hombre de ocas), Ocón, Puerto de Oca o en el Río Arga. Además fuera del contexto del Camino y como curiosidad, en el claustro de la Catedral de Santa Eulalia de Barcelona campan a sus anchas 13 ocas blancas.

9. ¿Por qué 13?

La iglesia lo atribuye a los 13 martirios que sufrió Santa Eulalia, pero no deja de sorprender que sean 13 las casillas oca que hay en el juego, y aún más cuando descubres que el nº 13 del Tarot es la muerte (siempre entendida como cambio o transformación), y es que la numerología en el Juego de la Oca es muy importante. Sobre todo el número 9.

10. ¿Qué tiene de especial el número 9?

El número 9 es el último de los números de una cifra, el fin de un ciclo y comienzo de otro. Daría para escribir un post entero, así que dejo unas muestras:

- ⑩ Las casillas oca están distribuidas cada 5 y 4 casillas.
- ⑩ La Gran Oca final (símbolo de sabiduría) está en la casilla nº 63 ($6+3=9$)
- ⑩ Los fundadores de la Orden del Temple fueron 9.
- ⑩ El nº9 del Tarot es el Peregrino, el Eremita o Ermitaño que ayudado por un bastón avanza entre la oscuridad hacia la luz para acceder a un gran caudal de sabiduría.
- ⑩ Los Maestros constructores prácticamente diseñaron la Catedral de Santiago y el Pórtico de la gloria en torno al nº9.

11. ¡Eh! ¡Para, para! ¿Qué tienen que ver los Maestros Constructores con el Camino?

Todo. Fueron pieza clave en el Camino que conocemos hoy en día. Para los aprendices de Maestros Constructores el Camino de Santiago era un camino iniciático que debían recorrer durante 10 años a modo de escuela, para una vez en Santiago (casilla nº 58, casilla de la muerte) esculpir un sepulcro en el cual debían pasar una noche para a la mañana siguiente renacer, tallar su nombre en el granito y continuar como una persona nueva hacia el más allá, hacia la última Gran Oca, hacia Finisterre (casilla nº 63), el final del Camino. Por cierto, su símbolo por excelencia y medida estándar en sus construcciones era la pata de oca.

12. ¿Quieres decir que el final del Camino no es Santiago?!

No, el final del Camino no es Santiago (por lo menos para mí). Como camino iniciático la finalidad del Camino y del juego es trascender de la muerte simbólica (casilla nº58 ($5+8=13$ la muerte) e ir más allá y más arriba (Ultreia et Suseia), es decir renacer como un individuo mejor que el que comenzó ese camino y así alcanzar un estado de consciencia y sabiduría mayor, como si de una transformación alquímica se tratase, porque si no fuese así y el final fuera la muerte, fuera esa casilla 58, habríamos fracasado y deberíamos volver a empezar.

13. ¿Alquimia también? ¡Te estás pasando!

Es sabido que muchos Alquimistas estaban asentados a lo largo del Camino, y otros muchos (entre ellos se especula que el famoso Nicolas Flamel) viajaban a lo largo de la ruta iniciática en busca del gran secreto de la alquimia, acudiendo a esos lugares sagrados y de sabiduría marcados conocas. Y al contrario de lo que podemos pensar no codiciaban convertir la materia en oro (que posiblemente alguno sí), ni conseguir el elixir de la vida eterna (nunca se encontraron los cuerpos de Nicolas Flamel y su esposa), sino que buscaban esa transformación que les permitiese alcanzar



el conocimiento pleno o lo que ellos llamaban la Piedra Filosofal, la Gran Obra, la Gran Oca o la Obra de Oro (¿Os suena la palabra Obradoiro?).

Está claro que todo esto es interpretable, pero estoy seguro que la gran mayoría de los que habéis leído estas líneas habéis tenido entre manos ese sencillo juego en forma de espiral que consiste en tirar un dado y avanzar casilla a casilla hasta la meta. En ocasiones de

forma rápida ayudados de puentes donde la corriente nos empuja, en ocasiones de manera azarosa gracias a los dados, y en otras ocasiones, casi de forma mágica guiados por blancas ocas, pero siempre, eso sí evitando caer en el pozo, la cárcel o la muerte, y no viéndonos obligados de esa manera a volver a empezar de nuevo. Y yo me pregunto ¿Y qué es esto, sino la propia vida? Un conjunto de misterios y hallazgos, crisis y recuperaciones, miedos y alegrías, en definitiva, un conjunto de pruebas que uno tiene que superar o encontrar el modo de hacerlo, a veces ayudado por un golpe de suerte, a veces empujados por fuertes convicciones, y otras guiados por personas que nos acompañan en el camino, para después despertar cada día tratando de ser un poquito mejor.

¿Quién no ha vivido eso en el Camino?

Espero que estos 13 puntos os transformen aunque solo en una novena parte y os hagan ver nuestro querido Camino de una manera distinta.

Ahora debéis realizar vuestro tablero con fotos de los monumentos y demás figuras que hemos visto o que queráis reflejar por ser importantes para vosotros.

