

“EL JUEGO DE LA OCA”.

En este Año Santo Compostelano, desde la Concejalía de Turismo hemos querido aportar nuestro granito de arena al Camino de Levante –GR239-, que comienza en Valencia, pasa por nuestras tierras y nos guía por Albacete, Toledo, Ávila, Zamora y termina en Santiago de Compostela, después de haber recorrido 1200 km.

Nuestro Camino, el de Valencia a Santiago, tiene una especial singularidad: que fue recorrido por el apóstol Santiago. Por tanto, os invitamos a que os convirtáis en peregrinos, recorriendo con nosotros un tramo del camino que pasa por nuestra población. Por este motivo hemos creado la **Ruta del Juego de la Oca**.

Para no perdernos vamos a seguir **las señales** que nos indican por dónde va el camino: Ejem Una **Flecha Amarilla** pintada, y como hay más, nos gustaría que vosotros las fuerais descubriendo.

Pero en la **Edad Media** los antiguos peregrinos, no disponían de Mapas ni Guías y se movían en un mundo hostil, marcado por la existencia de múltiples reinos, señores feudales, diferentes idiomas, religiones y costumbres, basando su peregrinación en el auxilio de Iglesias, Monasterios y Refugios.

La información oral transmitida se basaba en puntos de referencia, que tenían que ser localizados, y en el recorrido a través de unas sendas señalizadas por elementos astronómicos, geográficos o migratorios: Camino de las Ocas, Camino de las Estrellas.....

Las Ocas Salvajes, tienen recorridos migratorios estacionales y estables y definieron los llamados Caminos de la Ocas. Estos recorridos, coinciden con el Camino a Santiago o Camino de las Estrellas.

Parece lógico pensar, que los peregrinos, seguían las indicaciones naturales para guiarse hasta Santiago, siguiendo de día **el Camino de las Ocas** y de noche **el Camino de las Estrellas**.

Las culturas celtas, mantenían un **símbolo sagrado**, para sus cofradías y hermandades: **la oca o el ganso**, representadas por la simbología de la **pata de la oca**.

Cuando los primeros cristianos comienzan a peregrinar a Santiago, se encuentran con que los pobladores del Camino, tienen profundas tradiciones y hablan de un

Camino de las Ocas o de las Estrellas y de un Campo de las Estrellas, al cual se llega por un laberinto que es necesario recorrer para renovarse por dentro.

Estas vivencias son imposibles de arrancar; y lo que hacen es cristianizarlas.

Las Ordenes, que se van a encargar de cristianizarlas, son principalmente: Cluny, Cister y la del Temple, que a partir del Siglo X, se encarga de las construcciones, que son dotadas de una simbología en consonancia con el cristianismo.

Es así, como esos antiguos símbolos: la estrella, la concha, la pata de oca, el cuervo, el lobo, el perro, se adoptan como símbolos cristianos y se incorporan a la peregrinación cristiana.

A lo largo del Camino, es frecuente, encontrar el símbolo de la **Pata de la Oca**. Si superponemos dos patas de la Oca, una hacia arriba y otra hacia abajo, obtenemos la X y la barra que la corta verticalmente, obteniendo la X y con la P (Ji y Ro: iniciales del nombre de Cristo).



Pata oca

Camino de las Ocas

Tridente

Doble Tridente

La Pata de la Oca y el Caracol eran los símbolos de los "Maestros Constructores", que levantaban las iglesias y Catedrales de estilo Románico, siendo las más bellas y esotéricas, las encargadas por los Templarios.

Los Templarios eran los *guardianes de los Lugares Santos* de Jerusalén, así como de los caminos que conducían a los mismos.

Esta labor de custodia se extendió al Camino de Santiago, por entonces, aun en manos de los musulmanes, en muchos de sus tramos en la Península Ibérica.

Lo más probable, es que los juegos conocidos por los Templarios en Tierra Santa, fuesen el embrión, sobre el que los Templarios desarrollaron un Juego y Guía Jeroglífica: **El Juego de la Oca**.

Los Templarios, tenían prohibido por sus Reglas, los juegos de Dados y Ajedrez. Pero el Juego de la Oca, no era un Juego para los Templarios, sino **la Guía del Camino de Santiago de ida y Vuelta**, que convirtieron en Juego, para los no Iniciados.

Por tanto el Juego de la Oca, es un mapa simbólico cifrado del Camino de Santiago, donde los Templarios **marcaban los lugares**, que tenían una determinada significación.

¿Pero cómo reconocer los lugares indicados en la Guía? Los Templarios compartían los Mensajes Ocultos con el gremio de Maestros Constructores, que realizaban las catedrales Castillos, Monumentos, Puentes, Cementerios... tallando los símbolos que reconocían los Templarios y marcando las ubicaciones que figuraban en el Juego de la Oca.

El tiempo y nuestra ignorancia, quizás hayan borrado muchos de esos escritos y marcadores. Recordemos que estas inscripciones se hallaban en el Alfabeto de los Templarios y usando criptografía.

El Juego de la Oca, se basa en una Espiral o Caracol, dividido en 63 casillas. Cada una de las Casillas en que está dividido el Juego de la Oca, guarda una relación con las Etapas del Camino de Santiago.

El juego de la Oca, era memorizado y ejercitado, de forma que no se olvidase, convirtiéndose en la Guía del Camino para los Iniciados

No es trivial que el juego-metáfora del que estoy hablando, recurra justamente a **la oca**, y no a cualquier otro animal, ya que la oca sabe andar por la tierra, sabe andar por el agua, sabe andar por el aire, siendo por ello el animal que la tradición ha elegido para simbolizar la sabiduría, lo bien hecho, la perfección.

Las ocas del juego templario serían entonces salvoconductos o lugares seguros. También podrían ser recintos, pueblos o caminos donde hubo asentamientos templarios que, como sucede en el salto “de oca en oca”, facilitarían la tarea del peregrino.

Ahora bien ¿Qué serían entonces las otras casillas? Los lugares iniciáticos, pero también aquellos de los que conviene apartarse, caso de la posada, la cárcel o la muerte.

Tenemos resuelto los problemas de: Idioma, Guía y Carteles anunciadores de las Ubicaciones. Pero te estarás preguntando, si cada iniciado Templario se desplazaba, con un Tablero del Juego de la Oca debajo del brazo.

El **Tablero**, en realidad no existía, era la estructura del Tablero, lo que se conocía, pues en realidad, era dibujado sobre cualquier superficie: pizarra, trazos sobre tierra... Las marcas de las iglesias, eran los **carteles** que indicaban los lugares señalados en el tablero

Era importante que fuera un juego para no olvidarse de la estructura del Tablero y del significado de los símbolos, los cuales eran conocidos por toda la Orden, y que permitía un entendimiento a todos los caballeros de la Orden, independientemente del idioma de cada uno, recordemos que estamos hablando de una guía no escrita, sino simbólica. Pensemos por un momento en el problema que tenemos hoy para memorizar las claves bancarias, de Internet, correo, etc...

Hay que tener en cuenta, que en la Edad Media la transmisión de la Cultura popular se hacía por medio de símbolos y juegos, tales como el Juego de la Oca. Ya que la mayoría de la población era analfabeta.

Habida cuenta que era un juego, no es de extrañar que otras órdenes Religioso-Militares, como los Hospitalarios o Caballeros Teutones, contribuyesen a la difusión del juego, pero sin el componente criptográfico-esotérico.

Al igual que los cuentos tradicionales, el Juego de la Oca representa una determinada concepción de la vida. Una descripción de los trabajos y los días que nos toca pasar en este mundo, una representación y una metáfora; pues tanto el tablero como las reglas muestran que la vida es, fundamentalmente, un viaje lleno de dificultades donde, a partes iguales, intervienen el Azar y nuestra Voluntad. Un viaje en el que, no obstante esas dificultades, y siempre que los dados –los hados – nos sean un poco favorables, es posible avanzar y llegar con bien hasta ese estanque final donde nos espera la Gran Oca Madre.

En cualquier caso, ahora, cada vez que echemos “una partidita” a La Oca, seguramente miraremos este modesto juego de mesa, que forma parte de nuestro entorno cotidiano desde la infancia, con unos ojos muy diferentes. Por lo que os invitamos a adentraros en los secretos del Juego de la Oca, *el domingo 10 de octubre*, descubriendo el significado de cada una de las casillas del tablero jugando con nosotros y superando las pruebas necesarias para alcanzar la última casilla y así entrar en el jardín de las ocas.

LOS DADOS

Simboliza la Suerte. Conseguir un 9 en la tirada supone avanzar y evitar el Pozo.

LA CÁRCEL

Cualquier desviación puede llevarte a la Cárcel y permanecer allí, hasta que alguien te redima. Hay que tener en cuenta las desviaciones religiosas tan veladas por la Inquisición y la arbitrariedad de Justicia aplicada por los distintos reinos y señores.

LA POSADA

La Transición es muy dura y hay que tomar un descanso para continuar el Camino. Pero todo descanso, significa un retraso en la consecución de la meta.

EL POZO

Simboliza el Pecado y el Perdón. Esta casilla corresponde en el Camino al Monte do Gozo, que era el último lugar donde los Peregrinos podían pecar, lo normal es que lavasen sus ropas en Labacolla como un signo de limpieza espiritual para alcanzar Santiago.

EL PUENTE

Permite salvar un obstáculo. Cruzar el puente, significa cruzar la barrera que separa lo mundanal de lo Celestial. Este paso, tiene un coste o Portazgo por el aprendizaje recibido.



LA CALAVERA

Es el sinónimo de la muerte, el fin del Camino. La Muerte, supone una esperanza de Resurrección

EL LABERINTO

Significa el extraviado. Se ha representado como la Torre de Babel: la confusión de caminos físicos, idiomas e ideas. El propio Tablero del Juego de la Oca es un Laberinto

EL JARDÍN DE LA OCA

La Gran Oca que alcanza y guarda la Sabiduría Secreta, la Sabiduría Iluminada y No Escrita. El final del Camino, el final de un Iniciado y el nacimiento de un Iluminado, capaz de conocer los secretos Divinos.

