



La historia del Hanukkah

Hanukkah, que en hebreo significa "dedicación", refleja al Templo de Jerusalén recuperado por Judas Macabeo al Rey Antíoco IV de Siria. El líder griego Antíoco prohibió las costumbres judías y obligó a los hebreos a venerar a los dioses griegos. Macabeo y su pequeño grupo de seguidores vencieron al ejército griego en un período de tres años a pesar de tener una legión más pequeña de guerreros y armas y así recuperaron su tierra.

Después de esa victoria, Macabeo y sus aliados visitaron el Templo Sagrado, pero no encontraron más que un templo seriamente dañado. Con el tiempo, limpiaron y restauraron el templo y, una vez terminado, decidieron que debería ser dedicado y celebrado nuevamente. Como parte de la celebración, volvieron a encender el Menorah (candelabro) que fue dañado y reparado una vez finalizada la lucha. Al no poder hallar provisiones de aceite, contaban con única fuente contenida un pequeño frasco. Se determinó que había suficiente aceite como para que la vela ardiera durante sólo un día. Milagrosamente, el aceite duró ocho días, lo que les dio tiempo suficiente para obtener aceite purificado para volver a llenar el Menorah y así mantenerlo encendido continuamente. En consecuencia, para rendir homenaje al milagro de los ocho días, los judíos celebran Hanukkah encendiendo una vela en un Menorah por cada una de las ocho noches.

Hanukkah (Chanukah) se celebra el vigésimo quinto día del mes hebreo de Kislev durante 8 días.

Cómo se juega. Los jugadores - no importa el número - se sientan en el piso formando un círculo. Cada jugador debe tener diez monedas de chocolate, uvas pasas o cualquier otra golosina. El resto de las golosinas se ponen en el "pote" (un recipiente en el centro del círculo). Por turnos, los jugadores hacen girar el dreidel - un trompo de cuatro caras con letras hebreas inscritas en cada una de las caras. Cada letra corresponde a una acción que el jugador debe realizar: La que parece un número 1 invertido significa *Nun*, "no pasa nada" (el jugador ni pierde ni gana); la que parece un pie diminuto (*Gimel*) significa "toma todo" (el jugador se lleva todo el pote); la que parece una U invertida significa *Hay*, "toma la mitad"; y la que parece un tenedor de tres dientes (*shin*) significa "mete uno". Las letras juntas representan la frase hebrea *Nes Gadol Hayá Sham* (Un gran milagro ocurrió allí) *Nun, Gimel, nunHay, shin, nes gadol hayah sham*. Cuando un jugador se queda sin monedas, sale del juego. El ganador es el que tiene mayor número de monedas acumuladas. Y al terminar el juego no hay que olvidar cantar la canción del dreidel que casi todos los niños aprenden en preescolar: *Nun, Gimel, nunHay, shin, nes gadol hayah sham Dreidel, dreidel, dreidel, Nun, Gimel, nunHay, shin, nes gadol hayah sham* de arcilla hecho está. Cuando esté seco listo, con él voy a jugar).