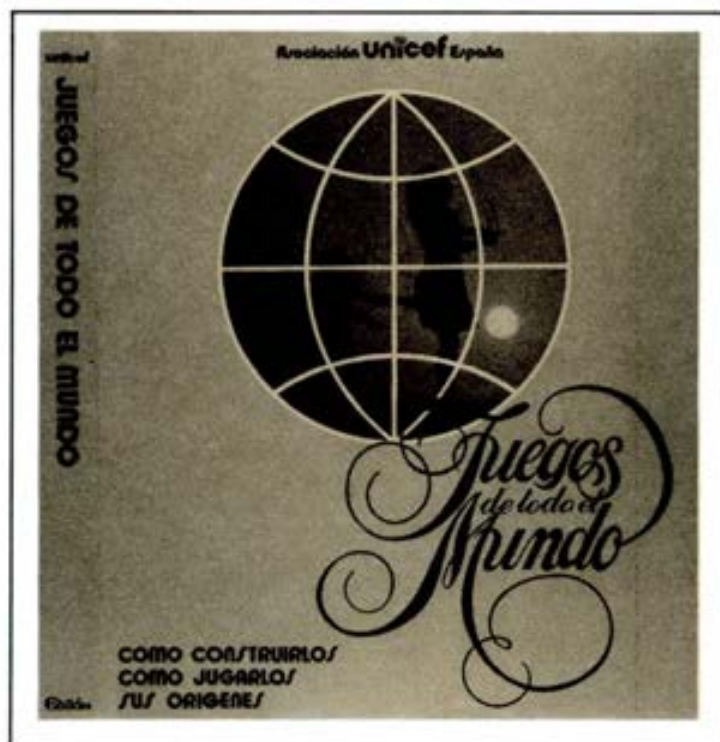


Juegos de todo el mundo

Un libro que, aparte de solucionar el problema de las tardes familiares en un domingo de lluvia, (que no es poco solucionar), nos acerca eficazmente al problema de la educación desde el juego, con actividades y muy poca teoría.



Ficha técnica

«Juegos de Todo el Mundo», editado por Unicef-Edilan 1978. Consta de 800 páginas y su precio es de 2.400 ptas. Está impreso en España y la obra original ha sido creada por Plenary Publications, New York. La dirección es de Frederic V. Grunfeld.

¿ES EL JUEGO EL PRIMER Y MAS EFICAZ EDUCADOR?

«La pregunta queda en el aire —dice Eduar Spescha, presidente del Grupo de Trabajo Información de *Unicef*—. Lo cierto es que los niños aprenderán unos de otros si antes han aprendido a jugar juntos. Más aún: los niños necesitan jugar para aprender».

«Todo aprendizaje requiere dirección, tiempo, oportunidad y adiestramiento. Y para ello es imprescindible la colaboración del adulto. Los niños tienen derecho al juego y al recreo. Ejercer este derecho conjuntamente con los niños significa también fomentar las relaciones interhumanas, necesarias para el desarrollo de su personalidad, al estimular éstas su capacidad creativa. La intercomunicación humana es vital para el niño. Y no sólo para él».

Concluye diciendo, en la Presentación del libro, que «mediante el juego, la persona aprende a conocerse a sí misma y a comprender a los demás». Nuestro respeto crece cuando conocemos otras culturas y pueblos «a través del juego». Es singularmente importante la parte que dedica el libro a «construir manualmente muchos de esos juegos». Finalmente, «el juego al aire libre nos lleva a considerar el entorno como parte integrante y enriquecedora de nuestro propio mundo vital».

«Cambiemos, pues —concluye—, jugando con este libro, y el mundo que nos ha tocado vivir».

CLASIFICACIONES Y SIMBOLOS

Al principio, instituye el libro un Cuadro de «Clasificaciones» y «Símbolos» que, aparte de su utilidad real, puede constituir una buena sugerencia para los trabajos en grupo de una *Escuela de Padres*.

Clasificaciones

- 1.—Juegos de mesa y tablero
- 2.—Juegos de calle y patio
- 3.—Juegos de campo abierto
- 4.—Juegos reuniones y fiestas
- 5.—Juegos ingenio/habilidad

Símbolos



juego de interior



dos personas

azar



de aire libre



inteligencia

corto



individual



corporal

largo

CLASIFICA (1), COLECCIONA (2), CONSTRUYE (3), OPINA (4) sobre «LOS JUEGOS DE TUS HIJOS»

- En casa
- En la calle
- En la escuela

Objetivo: La Escuela de Padres, a ejemplo del libro a que nos referimos, puede instituir una investigación sobre «Los juegos de tus hijos». Naturalmente, en esta investigación han de participar ellos en una operación conjunta, según hemos propugnado en la Revista Padres y Maestros, n.º 62, con motivo del Año Internacional del Niño. En ella se sugieren una serie de «actividades conjuntas» que volvemos a recordar aquí, ofreciendo un ejemplo práctico de trabajo que puede interesar a ambos. Para ello sugerimos esos cuatro tipos de actividades: Clasifica, colecciona, construye, opina.

1

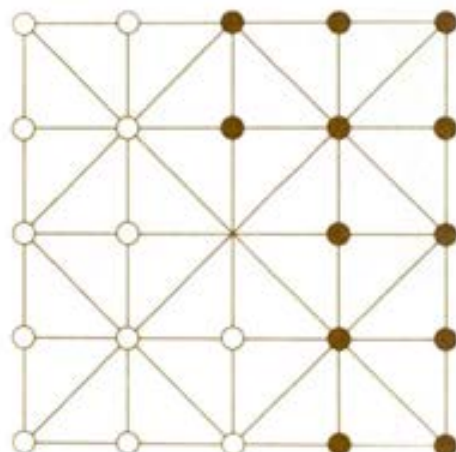
CLASIFICA: «TIPOS DE JUEGOS»

Por ejemplo, he aquí dos juegos distintos: uno, el *alquerque*, considerado como juego de mesa; otro, el *infernáculo*, considerado como juego de calle.

EL ALQUERQUE

Introducido en España por los árabes; practicado durante milenios en Egipto y Oriente Medio. Existe, por ejemplo, un diagrama de alquerque grabado en una de las losas del techo en el templo de Kurna, Egipto, que fue construido hacia 1400 a. C. Hay muchas versiones y variantes del juego.

Es un juego para dos participantes, equipado cada uno con un total de doce fichas, negras o blancas. Se colocan como figuran en el tablero. Cada pieza se puede mover desde su posición hasta un punto adyacente vacío. Si una ficha de un jugador está frente a otra de su oponente y el espacio detrás de ella está vacío, el oponente puede saltar a ese espacio vacío y comerse la ficha. Cuando es posible, se permite una serie de saltos seguidos y también se puede cambiar de dirección. Si una ficha tiene la oportunidad de saltarse una del oponente y no lo hace, el contrario la saca del tablero y la considera capturada. El ganador es el primero que consigue apoderarse de todas las fichas de su oponente.



LOS INFERNACULOS

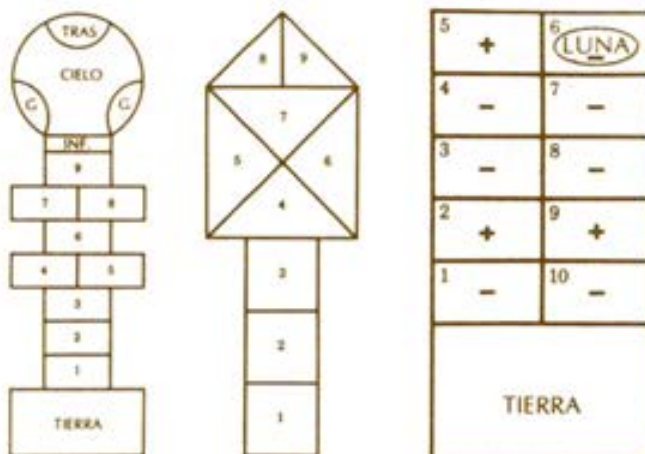
Adquiere nombres distintos: rayuela... Nadie sabe dónde comenzó. Durante la expansión del imperio romano, las legiones construían calzadas empedradas, ideales para este juego, que los soldados enseñaban a los niños de Francia, Alemania e Inglaterra. Se han escrito libros sobre la multitud de variantes del juego. Un investigador ha logrado sintetizar veinte variantes de infernáculo en las calles de San Francisco.

TRES VARIANTES DE «INFERNACULOS»

a) «Cielo y tierra»: Póngase en el rectángulo de la Tierra y tire el tejo al cuadro 1. Salte con un solo pie de la Tierra al cuadro 1, recoja el tejo y regrese a la Tierra. Lance ahora el tejo al cuadro 2, salte al cuadro 2... (Después de la descripción del juego tan conocido, señala variantes para hacer lo mismo, pero «con el tejo en la cabeza», «en el dedo índice», «en la rodilla derecha»...).

b) «Infernáculo del correo»: Lleva forma de sobre. Salte del cuadro 1 hasta el 9, y al revés. Salte del 1 al 4 con el pie derecho, luego al 5 y 6 con ambos pies a la vez, luego al 7 con un pie y luego al 8 y 9 con los dos a la vez.

c) «De la Luna»: Los cuadros señalados con el signo (-) deben saltarse con un pie; los que tienen el signo (+), con los dos. Ni el tejo ni el jugador deben entrar en el círculo de la Luna, del cuadro 6...



ACTIVIDADES

● Escuela de Padres + Profesores

1. Comienza estableciendo una clasificación convencional de los diversos tipos de juego. El libro que citamos pone estas cinco: De mesa, de calle, de campo abierto, de fiestas, de ingenio y habilidad. Haz tú una clasificación que te guste y entiendas.
2. Formad luego grupos en clase y preparad una investigación sobre los juegos de tu pueblo, barrio, calle, ciudad, etc., distribuyéndolos por zonas, buscando a personas de edad o jóvenes a quienes podáis preguntar.
3. Recoged luego los resultados y montad una exposición con los siguientes datos:
 - 3.1. Nombre del juego. Significado. Diversas variantes del nombre.
 - 3.2. Historia: Desde cuándo se juega. Cómo llegó al pueblo.
 - 3.3. Reglas: Cómo se juega; ganadores y perdedores.
 - 3.4. Gráficos: Fotos, dibujos, esquemas visuales, diagrama del juego.



2 COLECCIONA «LETRAS»

Un mismo juego no sólo se diversifica por el modo de realizarlo, sino por la *letra* que suele recibir. Por ejemplo, al jugar a la «comba», los niños mexicanos cantan algo muy distinto a lo que pueda cantarse por aquí: «Marrón de grano de café, rojo de frijol, es el color más bonito que he visto. Amarillo margarita, negro de tinta, es el color más bonito para mí. Naranja de calabaza, verde de yerba, sigue saltando mientras puedas».



ACTIVIDADES

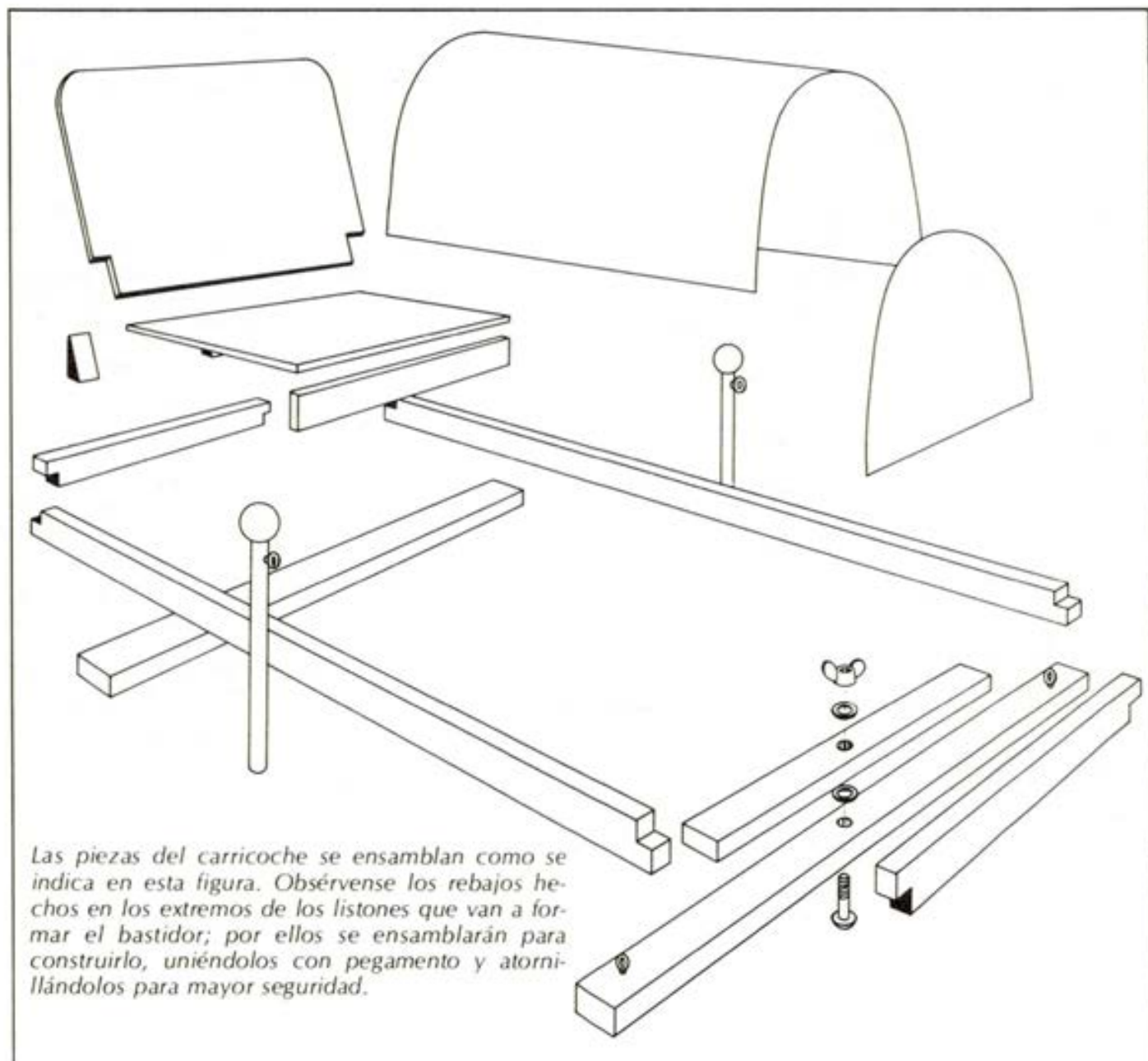
● ESCUELA DE PADRES + NIÑOS/AS EGB 1

1. Escoged un juego practicado en diversos sitios, pero que tenga LETRA mientras se realiza: la «comba», la «rueda», las «canicas», etc.
2. Tratad de recoger las diversas variantes de estas letras. Por ejemplo, ahí os va una letra muy conocida que nos envía una dinámica señora de Santiago de Compostela y que ahora que las niñas no la vuelvan a cantar como en sus buenos tiempos (que aún siguen): Mientras se hace la RUEDA, una niña se coloca en el medio y las demás cantan: «Jardinera, tú que riegas en el jardín del amor; de esas flores que tú riegas, dime cuál es la mejor (bis)». La niña del centro se dirige a la Rueda, que ahora se divide en dos filas, y le canta: «La mejor es una rosa que se viste de color; del color que se le antoja y verde tiene la hoja». Ahora elige otra compañera. La elegida canta: «Muchas gracias, jardinera, por el gusto que has tenido; tantas niñas en el corro y a mí sola has escogido». Buscad variantes. Haced lo mismo con otro juego.
3. Casi todas esas letras tienen un tono o rito especial. Observad, por ejemplo, a dos niños jugando a «canicas». ¿Seríais capaces de hacerles unas fotos que indicasen todos los gestos y palabras rituales que les acompañan cuando dicen «limpias», «sucias»...?

3

CONSTRUYE: «MATERIAL PARA JUEGOS»

En la página 196 de este libro habla, por ejemplo, de las *Carreras de carricoches*. Sin embargo, muy pocos niños son ya capaces de construirse algo. Sus padres también prefieren comprárselo. Pero la construcción de los propios «materiales de juego» es algo que vuelve en numerosos países que no se caracterizan precisamente por falta de recursos económicos.



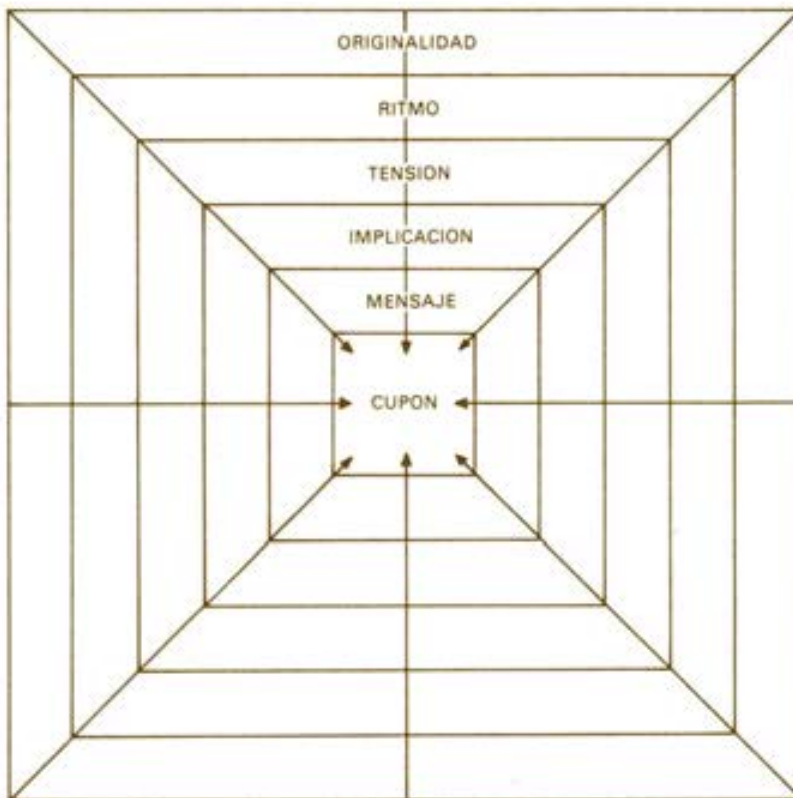
ACTIVIDADES

● ESCUELA DE PADRES + NIÑOS/AS EQB 2

1. Montad un pequeño taller de construcción. Proponed la construcción de algunos «materiales de juegos» para los párvulos.
2. Montad un bazar/exposición de «juegos contruidos»: «Chausar» (pág. 29); «tejo inglés» (35); «go» (50), «senet» (55), «hockey de mesa» (103), «criba» (121), «herrón» (172), «peonza» (176), «aros» (182), «bolos» (194), «carricoches» (197), «cometas» (224), «zancos» (243), «dardos» (248), «boliches» (253), «diábolo» (261), «yo-yo» (262), «rompecabezas» (270).
3. Organizad un **concurso** de juegos con «materiales contruidos» por los propios participantes.

OPINA SOBRE EL «VALOR» DE CADA JUEGO

¿Por qué jugamos? ¿Qué sentimos cuando hemos jugado bien / jugado mal? ¿Qué nos pasa al ver que perdemos o ganamos? ¿Qué diferencia hay en «tomar las cosas a broma» o «tomarlas como un juego»? El juego, ¿es cosa de niños? ¿Qué cualidades suele tener un buen juego?



Originalidad: No quiere decir que no haya estado inventado antes, sino que produce situaciones nuevas; a veces, incluso, inesperadas. El juego puede ser antiguo, pero la jugada empieza a existir cuando se hace. En cambio, si no se producen situaciones nuevas, sea por las jugadas o por las personas que las hacen, el juego decae.

Ritmo: El juego no tiene agilidad, decae en seguida; eso no quiere decir que tiene que ir deprisa y alocado. Pero un juego supone el que ambos contendientes llevan un ritmo que no hace esperar demasiado al contrario.

Tensión: Es lo mismo que interés continuo; los juegos sin tensión decaen en seguida; los demasiado tensos te ponen un poco loco y los dejas. Pero en esa partida de naipes que nos dan a veces las películas, apenas hay un gesto...

Implicación: Te mete en medio. El juego no es sólo lo que pasa sobre la mesa o la manera que tiene de correr el aro. El juego implica a quien lo hace y a quien lo mira. Somos las personas las que estamos en juego.

Mensaje: El juego no sólo te implica, sino que te dice algo, te enseña algo: de ti mismo, de las demás personas, de tus formas de reaccionar. Por eso cada persona suele escoger su propio juego, que responde más a su idea o su cuerpo.

Cupón: Aunque la palabra suele tener un sentido distinto, se entiende aquí por «cupón» lo que tú recortas del juego para exhibirlo o tenerlo como victoria sobre otro. El ganar o perder te pone en una nueva situación ante los demás.

ACTIVIDADES

● ESCUELA DE PADRES + CHICOS/AS BUP

1. Recoged unos cuantos juegos fundamentales y analizadlos, aplicándoles estos seis items. Coloread luego el campo correspondiente a cada item de un color. Cada campo tiene 8 sectores señalados con una división. La puntuación máxima será, pues, 8.
2. Un «role-playing» Cuando nosotros jugamos la propia vida: y la utilizamos como un recurso para comprender mejor a los demás. Jugar el papel de: padre severo, madre ansiosa, adolescente descarado, niño caprichoso, profesor escrupuloso, conserje responsable, etc. Con la técnica del «role-playing» caer en la cuenta de lo serio que puede llegar a ser el dicho de que «hay que jugarse la vida».