

SESIÓN "JUEGOS *diversos del mundo*"
CICLO: 2º

OBJETIVOS

- Conocimiento de las diferencias y el respeto de las mismas favoreciendo la interrelación entre ambas culturas, entre personas de distintas culturas
- Integración de las diversas culturas sin renunciar a los patrones culturales y sociales de cada una.
- Alcanzar una interdependencia basada en el respeto, la valoración y el reconocimiento mutuos que favorezca un enriquecimiento común.
- El juego como medio para que el niño aprenda las normas culturales y los valores de la sociedad en la que se desenvuelve.

MATERIALES

El especificado en cada juego

PARTE INICIAL

ALLA FRUTA

Procedencia: Italia (Europa)

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Descripción: Todos los jugadores forman un círculo uniendo sus manos, excepto uno que se la queda y se aleja del círculo formado. Cada jugador se pone entonces el nombre de una fruta, varios jugadores pueden tener el mismo nombre. Cuando lo han hecho llaman al que se la queda, el cual se acerca al círculo y dice: "Alla frutta... (y un nombre de fruta)" ("A la fruta..."). Si alguien de los que forman el círculo tiene ese nombre grita "Sono io" ("Soy yo"). En ese instante el que se la queda trata de tocar a ese jugador (o jugadores) y el círculo trata de impedirlo girando a un lado y a otro. Cuando el jugador es tocado pasa a quedársela reiniciándose el juego. Si durante este proceso el círculo se rompiera, el que se la queda elige a uno de los dos jugadores que separaron sus manos para que se la quede.

PARTE PRINCIPAL

ATRAPA LA PIEDRA

Procedencia: Grecia (Europa)

Materiales: Una piedra.

Espacio de juego: Amplio, con un obstáculo (árbol, pared, etc.) a unos diez metros de distancia de una línea trazada en el suelo.

Descripción: Todos los jugadores, excepto uno, se colocan de pie detrás de una línea trazada en el suelo, uno junto a otro, con las manos juntas y los pulgares hacia arriba, pero dejando un pequeño hueco entre sus manos. El jugador libre, con una piedra pequeña, va pasando por delante del resto fingiendo poner la piedra en las manos de alguno o colocándola realmente. La persona que recibe la piedra debe correr y tocar la meta antes de ser alcanzado por cualquiera de los otros. Si lo consigue pasa a ser él el

que deposite la piedra en el siguiente juego; en caso de ser tocado por cualquiera de sus compañeros esta acción le corresponderá al que le tocó.

El jugador que recibe la piedra puede echar a correr cuando quiera, no tiene por qué hacerlo inmediatamente.

Observaciones: Un jugador que no tiene la piedra puede amagar que sale corriendo y hacer que otro jugador traspase la línea. En este caso el jugador que sobrepasó la línea deja el juego hasta la siguiente ronda. A veces sucede incluso que un jugador que no lleva la piedra salga corriendo hacia la meta y sea perseguido por uno o varios jugadores; entonces, se detiene y abre las manos diciendo “¡Yo no la tengo!”; en este caso todos los que le persiguieron y él mismo dejan el juego hasta la siguiente ronda. Estas estrategias hacen el juego muy interesante.

TRI

Procedencia: Albania (Europa)

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Amplio. Se delimita un espacio como prisión.

Descripción: Se la quedan tres jugadores que persiguen al resto. Todo jugador tocado va a prisión. Cuando sólo queda un jugador libre, éste puede liberar a los prisioneros tocando a uno de ellos. En este caso todos se salvan y se la siguen quedando los tres que lo hacían inicialmente. Si, por el contrario, todos los jugadores son hechos prisioneros, el juego se reinicia quedándose los tres primeros que fueron atrapados.

Observaciones: Encontramos infinidad de juegos de persecución donde los jugadores atrapados pueden ser salvados: “El rescate”, “Policías y ladrones”, etc. “Tri” (tres), cuyo nombre deriva del número de personas que se la quedan, presenta la peculiaridad de que sólo el último que queda puede salvar a sus compañeros, confiriéndole así un mayor protagonismo en el juego.

4 - MATA

Procedencia: Portugal (Europa)

Materiales: Una pelota.

Espacio de juego: Preferentemente exterior.

Descripción: Los jugadores se disponen en círculo y se pasan la pelota a la vez que van contando: 1, 2, 3..., hasta 5. La quinta persona que recibe la pelota trata de dar con ella a cualquiera de los otros que aprovecharán para escapar el intervalo desde que el 4º jugador suelta la pelota hasta que el 5º la recibe. Si la pelota lanzada impacta en alguien, ese jugador se elimina; en caso contrario, lo hace el que lanzó. El objetivo del juego es quedar el último.

OCHS AM BERG

Procedencia: Principado de Liechtenstein (Europa)

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Con una pared. Paralela a ésta, se traza una línea a unos diez o quince metros.

Descripción: Un jugador se la queda y se coloca de espaldas al resto y con la cara pegada a la pared. Los otros jugadores se colocan detrás de la línea trazada en el suelo. El jugador que se la queda dice: “*Ochs am berg*” (“El buey en la montaña”) y se da la vuelta, no puede girarse antes de haber finalizado la frase. Durante ese tiempo el resto de los jugadores tratan de avanzar hacia él. Si el que se la queda, al darse la vuelta, descubre a alguien moviéndose le manda al punto de salida.

Cuando alguien consigue llegar hasta la pared y tocarla pasa a sustituir al que se la

quedaba y se reinicia el juego.

Observaciones: Encontramos este juego documentado en gran cantidad de países con distintos nombres en función de la frase que recita el que se la queda antes de volverse. En España se llama “Un, dos, tres..., escondite inglés”, en Francia “Un, deux, trois..., soleil”, en Bélgica “Un, deux, trois..., J'ai vu”, en Italia “L'orologio di Milano fa tic, tac” (“El reloj de Milán hace tic, tac”); en Croacia se dice: “Crna kraljica zedan, dva, tri” (“Reina negra, uno, dos, tres”) y los jugadores que avanzan deben formar con el cuerpo una figura especial que puede ser un animal, un objeto, etc.; en los Estados Unidos el que se la queda dice: “Green light” para permitir al resto de los jugadores avanzar hacia él, antes de volverse dice “Red light” y todos deben detenerse.

VUELTA A LA CALMA

CASTANHA

Procedencia: Mozambique (África)

Materiales: Castañas.

Espacio de juego: Se hace un agujero y a unos siete metros de él se traza una línea.

Descripción: Cada jugador, por turno, lanza una castaña tratando de que quede dentro del agujero. Aquel que lo consigue se queda con todas las que en ese momento estuvieran fuera.

El juego se reinicia lanzando una castaña el jugador que anteriormente consiguió meter la suya en el hoyo.

Observaciones: En Marruecos se practica un juego similar con monedas llamado “Frank”.