

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

KAMESHI NE MPUKU

Procedencia: Etnia Luba. Congo (África)

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Descripción: Todos los jugadores se colocan formando varias hileras, de pie y con los brazos extendidos, de forma que las manos de uno toquen las manos de los jugadores que tiene a sus lados, estos jugadores representan un bosque de árboles. Un jugador hace de león y persigue a otro que hace de antílope. El antílope corre entre los árboles perseguido por el león. Si un jugador, designado previamente entre los que hace de árbol, grita "¡Viento!" todos los árboles giran 90º y vuelven a extender sus brazos, dificultando así la labor del león.

Cuando el león atrapa al antílope, el antílope hace de león y el león anterior escoge a un compañero para que haga de antílope.

PARTE PRINCIPAL

L' ARC

Procedencia: Luxemburgo (Europa)

Materiales: Una pelota.

Espacio de juego: Amplio, libre de obstáculos y con una pared.

Descripción: Los jugadores se colocan a unos tres metros de una pared y uno de ellos lanza una pelota contra el muro al tiempo que dice el nombre de otro jugador. Todos los jugadores excepto el que fue nombrado corren alejándose. El jugador nombrado coge la pelota tan rápido como puede y grita "¡Alto!". Entonces los jugadores se colocan de espaldas al jugador que tiene la pelota y unen sus manos por encima de sus cabezas formando una especie de arco

El jugador con la pelota da tres pasos hacia cualquier jugador y lanza la pelota intentando que pase por el arco que forman sus brazos. Si lo logra, el jugador que formaba un arco con sus brazos se anota un punto de penalización y lanza la pelota contra la pared en el siguiente juego. Si falla, el jugador que lanzó se anota el punto de penalización y lanza en el siguiente juego. El jugador que tiene menos puntos negativos al finalizar el juego es el ganador.

Observaciones: En algunas variantes del juego, cuando un jugador lleva cinco penalizaciones queda eliminado ganando el último jugador que queda. Otras veces, cuando un jugador lleva cinco penalizaciones pierde y debe cumplir un castigo.

CHARAPKÉ

Procedencia: **Camerún** (África)

Materiales: Piedras pequeñas.

Espacio de juego: Indiferente.

Descripción: El juego se inicia colocando seis piedras, aunque a veces se juega colocando sólo cuatro, en el suelo. El primer jugador coloca otra piedra en su mano y la lanza al aire; entonces, debe coger una piedra del suelo y recibir la que estaba en el aire evitando que caiga. Si lo consigue, vuelve a lanzar la piedra al aire, pero esta vez tiene que coger dos piedras del suelo y luego evitar que la piedra lanzada toque el suelo. El proceso se repite cogiendo tres piedras la tercera vez, cuatro la cuarta y así sucesivamente. Si en algún momento de este proceso, alguien falla, cede su turno a otro jugador. Si alguien completa el proceso, se anota un punto.

Observaciones: En otra versión mucho más difícil del mismo juego, cuando alguien ha completado el proceso anterior prosigue lanzando dos piedras al aire, tomando una del suelo y recogiendo las dos piedras lanzadas antes de que caigan a tierra; después, siempre lanzando dos piedras al aire, va recogiendo otras dos del suelo, tres, cuatro, etc. Si lo consigue, prosigue lanzando tres piedras al aire y recogiendo una, dos, tres,... Luego lanzará cuatro, luego cinco..., hasta terminar lanzando todas al aire y reuniéndolas sin que ninguna toque el suelo. Ganará el juego el primero que lo consiga.

En esta versión, cuando un jugador falla cede su turno a otro, pero cuando le vuelve a tocar reinicia su juego donde falló la vez anterior.

JLAL

Procedencia: **Marruecos** (África)

Materiales: Entre cinco y siete latas de distinto tamaño y una pelota.

Espacio de juego: Con una pared. A unos cinco metros de la misma se traza una línea en el suelo paralela a la pared.

Descripción: Los jugadores se reparten en dos equipos. Un equipo defiende y forma una torre con las latas, colocándolas una sobre otra, aproximadamente a un metro de la pared. Todos los jugadores se sitúan detrás de la línea trazada en el suelo.

Los jugadores del equipo que ataca lanzan, uno tras otro, la pelota tratando de derribar la torre de latas. Si ninguno lo consigue, ambos equipos intercambian sus papeles, reiniciándose el juego. Si, por el contrario, alguno de los jugadores logra derribar alguna de las latas el juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Los jugadores del equipo defensor tratan de dar con la pelota a alguno de los jugadores del equipo atacante, para ello pueden correr con la pelota o pasársela unos a otros. Todo jugador atacante que sea tocado por la pelota va a una zona muerta y espera la finalización de esta fase del juego.
- Los jugadores del equipo atacante tratan de volver a construir la torre, esto lo pueden

hacer en una o en varias tentativas. Si lo logran salvan a todos sus compañeros y el juego se reinicia de la misma forma; en caso de que todos hayan sido enviados a la zona muerta el juego se reinicia con ambos grupos intercambiando sus papeles.

Observaciones: Este juego parece una adaptación de otro, “seba tizra”, a las características del entorno de juego. Sin embargo, según nos comentaron los propios jugadores, ellos siempre lo han jugado así, salvo cuando no disponen de pelota que utilizan una babucha.

KBAIBA

Procedencia: **Mauritania** (África)

Materiales: Una pelota.

Espacio de juego: Exterior. Se designa un espacio como meta.

Descripción: Los jugadores se distribuyen por parejas. Dentro de cada pareja, uno hará de jinete y el otro de caballo.

Los jinetes, montados en sus caballos, se pasan una pelota, a veces libremente, a veces en un orden determinado. Cuando la pelota cae al suelo, los jinetes saltan de sus caballos y corren hasta el espacio designado como meta. Los que hacían de caballos cogen la pelota y les persiguen tratando de golpear con ella a alguno antes de que todos alcancen la meta. Para ello pueden correr con ella o pasársela de unos a otros.

Si consiguen golpear con la pelota a alguno de los jinetes antes de que llegue a la meta, ambos grupos intercambian sus papeles. En caso contrario, el juego se reinicia de la misma manera.

Observaciones: Este juego también se conoce en el Sáhara Occidental y en el sur de Marruecos.

JUEGO DE LA CORBATA

Procedencia: **Zimbabwe** (África)

Materiales: Una corbata.

Espacio de juego: Indiferente.

Descripción: Se coloca una corbata en el suelo, la cual a menudo es sustituida por una tira de tela resistente. Dos jugadores se arrodillan y colocan el dorso de sus manos en su cintura. También pueden permanecer de pie. Mientras suena una música de tambores se mueven y agitan sus brazos como si fueran gallinas, sin separar nunca las manos de su cintura. Cuando la música cesa, ambos tratan de hacerse con la corbata agarrándola con los dientes por un extremo y tirando hacia ellos.

Observaciones: Normalmente el que lo consigue permanece en el juego y otro jugador sustituye al que no logró su objetivo.

Por una cuestión de seguridad, con niños y niñas es mejor jugarlo desde la posición de pie y atrapando la corbata con la mano en lugar de con los dientes.

VUELTA A LA CALMA

AMPE

Procedencia: Ghana (África)

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Descripción: Dos jugadores saltan al mismo tiempo con los pies juntos mientras cuentan el número de saltos o cantan una canción. En un determinado momento ambos jugadores adelantan uno de sus pies. Si los dos adelantan el mismo pie, ya sea éste el izquierdo o el derecho, uno de los jugadores se anota un punto. Si cada uno adelanta un pie distinto el punto se lo anota el otro.

El objetivo de ambos es alcanzar un número de puntos estipulado antes de comenzar el juego.

Observaciones: Ampe también es conocido entre los Yoruba de Nigeria y entre los Bakongo del Congo donde, en lugar de adelantar un pie, los jugadores alzan un brazo.