JUEGOS
Y JUGUETES
EN LA COMUNIDAD

PASTORAL DA CRIANÇA
CNBB
Para que todas as crianças tenham vida

Pastoral da Criança
Organismo de Acción Social de la
Conferencia Nacional de los Obispos de Brasil - CNBB

JUEGOS Y JUGUETES EN LA COMUNIDAD

4ª edición

Curitiba - Brasil
2015

Coordinación General

Hermana Vera Lúcia Altoé
Coordinadora Nacional de la Pastoral da Criança

Redacción
Márcia Mendes Mamede, pedagoga, especialista en desarrollo infantil
Maria Lucia Thiessen, pedagoga, especialista en desarrollo infantil

Consultoría
Elizabeth Tunes, psicóloga, doctora en Psicología

Revisión Técnica
Nelson Arns Neumann, médico, Doctor en Epidemiología, Doctor en Salud Pública, Coordinador de Pastoral da Criança Internacional-Pastoral de la Niñez y Coordinador Nacional adjunto de Pastoral da Criança

Revisión del Lenguaje
Ana Maria Lopes da Costa

Ilustraciones
Camila Mendes Mamede

Fotografías y Proyecto Gráfico
Fernando Ribeiro

Diagramación
Danilo Oliveira de Araujo

Arte de Portada
Bruna Corso

Fotografias da Capa
Clausen Bonifácio, J. R. Ripper • Acervo da Pastoral da Criança

Agradecimientos
Lucia Maria Pereira dos Santos, Magda Maria de Mores Silva, Maria do Amparo Torres, multiplicadoras de la Acción Juegos y Juguetes y a todos los demás multiplicadores, capacitadores y animadores de juegos que ayudaron en la elaboración de este material

Traducción al español
María Eugenia Arena – Religiosa del Sagrado Corazón

ÍNDICE

A - ¿Para qué tanto jugar? 9

B - ¿Por qué juegan los niños? 11

C - Jugar es un derecho del niño 16

D - ¿Vamos a confeccionar juguetes? 20

E - El juego del "Imagínate que" 25

F - Bloques de construcción y Juegos 44

G - Historias, cuentos 53

H - Dibujar, pintar, cantar, bailar 67

I - Canciones formando un círculo y juegos cantados 89

J - Juegos variados 90

L - Las Calles para jugar 141

M – Los Rincones de juego 142

N – El Animador de juegos 145

O - Y ahora ¡vamos a jugar! 148

P – Preparación de los Compañeros 153

Anexo 1 - Lista de juguetes de la Caja

Anexo 2 - Lista de libros de la Caja

Anexo 3 - Moldes y patrones de muñecos y muñecas

PALABRAS DEL PASTOR

La vida gana sentido cuando existe unión en la familia. La vitalidad de una familia depende de los pequeños y grandes momentos en los que todos están reunidos.

Los niños perciben en los adultos dos referentes: el trabajo y la paz de una convivencia alegre y armoniosa. Para el niño, la convivencia alegre entre los padres y los hijos corresponde al juego. Al recibir atención y cariño de los adultos, se sienten profundamente amados.

Los niños manosean los juguetes y juntos se integran unos con otros. Entre ellos se intercambian los juguetes, se los prestan, como pequeños favores prestados de buen corazón. A veces se extrañan, demuestran agresividad, pero luego siguen bien. Desde pequeñitos, aflora nuestra necesidad de afecto y seguridad.

Los juegos son fundamentales para el desarrollo de los niños. Por esto, la Pastoral da Criança creó la "Acción Juegos y Juguetes"

El objetivo de las actividades de esta acción aparece en la sabiduría de los antiguos, que hace siglos afirman: "mente sana en cuerpo sano". Con los juegos se incentiva la competitividad y se favorece la convivencia fraterna, desde una tierna edad.

Los padres se sorprenden al contemplar a los niños en la "Acción Juegos y Juguetes". Reciben lo formativo y llegan a comprender la importancia de la actitud de estar con sus hijos y jugar con ellos, acompañando su desarrollo.

Esta integración entre padres e hijos debe superar el poco espacio que los niños tienen para convivir juntos, moverse, jugar al aire libre, tomar el sol. Les quedarían a los niños pocas opciones, o solamente programas televisivos, no siempre recomendables. Por otro lado, madres y padres necesitan trabajar, permaneciendo largos períodos de tiempo ausentes de una indispensable convivencia. Es un dilema de la vida moderna, que sin embargo, se debe afrontar con realismo y creatividad.

La Pastoral da Criança se siente en el deber de buscar junto a las familias nuevos caminos interactivos y formativos, contando con la gracia de Dios, que jamás desampara a sus hijos e hijas.

+ Aldo di Cillo Pagotto, sss
Arzobispo Metropolitano de la Paraíba
Presidente del Consejo Director de la Pastoral da Criança

PRESENTACIÓN

"Porque a sus ángeles
El ha dado órdenes para que
te guarden en todos tus caminos".
Salmo 91, 11

Fundada en 1983, la Pastoral da Criança, a lo largo de su caminar, ha procurado siempre perfeccionar su manera de actuar, para que, además de salvar miles de vidas, pueda también apoyar a las familias y comunidades en las que actúa, para garantizar una vida plena a los niños. Así pues, uno de los aspectos que contemplamos en nuestro trabajo es el de los juegos infantiles.

Jugar para el niño es una necesidad. Así como necesita amor, atención, alimento, sueño, necesita también jugar. Sabiendo el valor de esta actividad para el desarrollo de los niños, la Pastoral da Criança creó la "Acción Juegos y Juguetes". Esta acción complementa las Acciones Básicas de Salud, Nutrición, Educación y Ciudadanía, contribuyendo a la creación de condiciones favorables al desarrollo de los niños acompañados. Es importante que, en todos los miles de comunidades que acompañamos, tengamos un Animador de juegos que pueda promover muchas oportunidades para que jueguen los niños.

Tú, Animador de juegos, eres el responsable de que los juegos se realicen el Día de la Celebración de la Vida y en otros momentos de encuentro con los niños y sus familias. Tú, puedes organizar Talleres de confección de juguetes, participar en la creación de espacios limpios y seguros para el juego en tu comunidad.

Son muchas las oportunidades que vas a encontrar, junto a los líderes, para realizar este trabajo tan importante.

Tú también estarás contribuyendo a que se haga más presente el mandamiento número 3 de la Paz en la Familia: "Reserva momentos para jugar y divertirte en familia, pues el niño aprende jugando, y la diversión acerca a las personas".

Esta publicación se ha hecho para ti. Pretende servir de apoyo en las capacitaciones y en tu trabajo práctico junto a los niños y sus familias. Se ha elaborado después de muchos intercambios con animadores de juegos, multiplicadores y capacitadores, e intenta recoger, en la medida de lo posible, las propuestas y contribuciones hechas por cada uno de ellos. Estamos muy agradecidos a todos cuantos nos ayudaron a escribirla.

A ti, Animador de juegos, el "ángel de la guarda" de los juegos de los niños, con mucho cariño, te deseo que puedas incentivar y guardar "los caminos para jugar" en tu comunidad.

Dra. Zilda Arns Neumann
Fundadora de la Pastoral da Criança

A - ¿PARA QUÉ TANTO JUGAR?

"Y las plazas de la ciudad se llenarán
de niños y niñas que jugarán en ellas".
Zacarías 8, 5

Puede parecer un sueño querer que este texto bíblico se haga realidad en nuestras comunidades, en nuestras ciudades, en todas partes. Pero tenemos que unirnos, actuar, intentar que este sueño se haga realidad. Y ¿por qué valoramos e incentivamos tanto el juego en la Pastoral da Criança? Hacemos esto porque el juego, es una necesidad para el desarrollo infantil, y por eso está garantizado como un derecho en la *Convención de los Derechos del Niño* – 20 de noviembre de 1989.

Con la intención de garantizar este derecho se inició en 1995, la "Acción Juegos y Juguetes", con la implantación de ludotecas en algunas comunidades acompañadas por la Pastoral da Criança. Para llevar la Acción a un mayor número de comunidades, a partir de finales del 2002, se reformuló la Acción con la capacitación de Animadores de juegos, personas voluntarias que son los defensores y promotores de más oportunidades para el juego infantil en las comunidades. Después de una nueva evaluación de la Acción se percibió que solamente con la actuación de Animadores de juegos no se estaba logrando alcanzar un número grande de comunidades. Para suplir esta necesidad fue instituida, a partir de 2013, la preparación de Compañeros de juegos para poder alcanzar a la mayoría de las comunidades con Pastoral da Criança. La atribución de los Compañeros de juegos es la de organizar un espacio y permitir el juego de los niños en el Día de la Celebración de la Vida y los Compañeros serán preparados y orientados por los Animadores.

El objetivo de la "Acción Juegos y Juguetes" es aumentar las oportunidades para los juegos de los niños apoyando a las familias en la creación de un ambiente favorable al desarrollo y la educación de sus niños.

Para esto, se pretende:

- promover y defender el derecho de jugar, mostrando que es una necesidad para el desarrollo del niño;
- incentivar y valorar el juego en el que el niño elige libremente: el niño es quien escoge libremente cómo, con quién y dónde quiere jugar, es decir, el juego por el juego, y no para responder a una petición, una orden o un objetivo del adulto;
- valorar la cultura e identidad de las familias y comunidades a través del rescate de sus juguetes, juegos, cuentos, bailes, canciones y músicas;
- ofrecer a los niños, a los padres y familiares la oportunidad de compartir los juegos, reforzando así la creación de lazos entre las generaciones.

Para alcanzar estos objetivos, tú, Animador de juegos, serás capacitado para preparar Compañeros de juegos y también para organizar y promover oportunidades variadas para juegos de los niños en la comunidad como las "Calles para jugar".

B - ¿POR QUÉ JUEGA EL NIÑO?

1. *Puede parecer raro, pero para hablar del juego del niño, vamos a empezar hablando del trabajo del adulto. Y ¿por qué? ¿Qué tiene que ver el trabajo con el juego?*

Nosotros, los adultos, pasamos mucho tiempo trabajando, pero no lo hacemos porque el trabajo nos da placer. Aunque el trabajo tiene sus compensaciones, dar un sentido a nuestra vida, también nos causa estrés, cansancio. Pero seguimos trabajando. El motivo fundamental que nos hace trabajar es la necesidad. Necesitamos ganar dinero para comprar comida, conseguir una casa para vivir, conseguir entrada para un baile, entre otras cosas.

Comparándolo con el juego de los niños, vemos que la mayoría de las personas cree que los niños juegan solamente por placer, porque los niños también pasan mucho tiempo jugando y se implican mucho en los juegos. Es difícil hacer que un niño deje de jugar, incluso cuando el juego lo ponga irritado o descontento, como cuando no consigue vestir a la muñeca o cuando quiere correr y se tiene que estar quieto. Estos ejemplos ayudan a demostrar que los niños no juegan solamente por diversión, la razón principal por la que el niño juega es también, la necesidad.

Entonces, para que comprendamos por qué juega el niño, necesitamos entender cuáles son las necesidades que lo impulsan a jugar.

Vamos a empezar hablando del bebé recién nacido, bien pequeño. El bebé humano, como todo animal mamífero, no tiene su desarrollo completo en la gestación, pues se pondría demasiado grande y no

cabría en la barriga de la madre. Por tanto, después de su nacimiento va a seguir dependiendo de su madre durante mucho tiempo.

El bebé necesita la leche materna, porque su estómago la digiere mejor; necesita que lo abriguen, porque siente más frío que nosotros; necesita sentir caricias en su piel; necesita mirar y oír la voz de su madre o de la persona que siempre lo cuida para completar su capacidad de ver y oír. Es decir, necesita que el adulto esté atento y disponible para responder a sus necesidades. En el Manual del Líder hay más explicaciones sobre este punto, en los capítulos correspondientes al bebé de un mes y de dos a tres meses.

Y es solamente en las crías de mamíferos, ya sean gatitos, leoncitos o bebés en los que observamos ciertos juegos que sirven para afinar sus sentidos y sus movimientos: un gatito cuando juega con un insecto, o un bebé cuando juega con la cara o las manos del adulto, está ejercitando su visión, su olfato, su audición y sus movimientos.

2. El juego de los bebés ¿es igual al de las otras crías de mamíferos?

Todas las crías de mamíferos, entre las que está el bebé humano, juegan. Los animalitos juegan con lo que encuentran a su alrededor, como insectos, pedazos de madera, piedras, etc. Pero, en los bebés humanos, el juego de agarrar y experimentar los objetos, que los bebés, en general, empiezan a desarrollar a los cinco o seis meses, se transforma en un juego distinto al de los animalitos. Desde que nace, el bebé se relaciona estrechamente con las personas que le van ofreciendo las cosas que están presentes en la vida de la familia, es decir, lo que es normal y común dar a los bebés en el lugar donde viven. Esto lo vamos a explicar mejor.

El interés del bebé bien pequeño se dirige al adulto que lo cuida, principalmente a su madre, y a las otras personas que se ocupan de él, como su padre, por ejemplo. Pero para entretener, ocupar y estimular al bebé, que quiere que sus padres y familiares estén siempre a su lado, las personas le van ofreciendo juguetes y objetos, y llaman la atención del bebé hacia ellos. El bebé, poco a poco, se va a interesar por estos objetos, agarrando, moviendo y experimentando lo que puede hacer con ellos. El *Manual del Líder*, en la parte que trata del bebé de cuatro a seis meses, habla sobre este tema. Así, el bebé se va interesando por los juguetes y objetos porque las personas se los ofrecen.

Por eso, la participación de padres y familiares o de otras personas que cuidan al bebé es importante para conseguir que él se interese por los objetos. Dicho de otro modo, el bebé nace interesado por su madre y la necesita para sobrevivir, pero el interés por los objetos es creado por las personas que le dan las cosas para que él las mire y juegue con ellas.

Este juego de agarrar, experimentar y utilizar los juguetes y objetos se convierte así en la actividad que más desarrolla el bebé desde los seis o siete meses hasta los dos años de edad. El bebé, después de examinar las cosas que agarra, procurará imitar lo que los mayores hacen con ellas. Así, el bebé, además de afinar sus sentidos y movimientos, va aprendiendo cómo son los objetos, - sus características físicas: forma, consistencia, peso, tamaño, textura. Y también lo que las personas hacen con ellos – su uso social - el sonajero o sonaja se agita, con la pelota se juega, la cuchara sirve para comer, los zapatos se ponen en los pies.

Podemos observar también que, ya sean animalitos o niños, a todos les gusta jugar unos con otros. Jugando, empiezan a darse cuenta de los límites de su fuerza, de lo que les gusta o no les gusta hacer. Y van aprendiendo a ceder o a esforzarse por lo que quieren.

3. Cuando el niño aprende a andar, cuando empieza a hablar, ¿podemos notar alguna diferencia en su manera de jugar?

El niño, alrededor de un año y medio o dos años, se va haciendo más independiente, aprende a andar por su cuenta, ya puede decir varias palabras y todavía sigue queriendo tener a sus padres siempre a su lado. Pero esto no siempre es posible, porque los adultos tienen otras ocupaciones. Como ya se mueve solo, comienza también, a tocar todo, porque ésta es su manera de conocer las cosas y los adultos, a su vez, tienen que poner límites, con el fin de proteger al niño: por ejemplo, le prohíben agarrar algunas cosas, acercarse al fuego, etc. Es entonces cuando el niño empieza a jugar a Imagínate que… En este juego, el niño puede traer a sus padres a su lado "imaginando" que es la mamá que llega del trabajo, o el papá que lo lleva de paseo en el camión. Puede hacer también lo que le está prohibido, jugando a cocinar y remover la cacerola en el fuego.

En el Imagínate que…, al hacer cosas como los adultos, el niño intenta comprender el significado de las actividades que hacen los adultos, los valores y costumbres de su familia y del lugar donde vive. En este juego el niño también desarrolla su imaginación lo que ayuda a formar el pensamiento apoyado en las ideas, un tipo de pensamiento que será muy útil para el aprendizaje en la escuela. En el *Manual del Líder*, a partir del capítulo sobre el niño de dos años, hay otras explicaciones sobre este juego.

En el Imagínate que…, el niño puede enfrentarse con sentimientos de rabia y frustración causados por los límites que le marcan los adultos; también puede experimentar situaciones de miedo y angustia, que consigue controlar, ya que él puede cambiar lo que no le gusta en el juego. Estos diferentes sentimientos, presentes en el juego, ayudan al niño a tener autocontrol, a ser dueño de su voluntad, a saber elegir y decidir lo que quiere o no quiere hacer.

A los niños les gusta mucho jugar unos con otros, ya sea al Imagínate que…, ya sea en juegos de correr, esconderse, la rayuela; juegos de dominó, juegos de la memoria y muchos otros. Compartiendo juegos y juguetes, los niños tienen oportunidad de vivir distintas experiencias, como por ejemplo: disputar, aprender a perder y ganar, comprender su papel en el grupo, ir entendiendo cómo son las relaciones entre las personas.

Organizar espacios para el juego y permitir que el niño juegue libremente es el papel del adulto.

El niño juega por necesidad, y al jugar afina sus sentidos, como la vista, el oído, el tacto y sus movimientos; empieza a conocer cómo son y para qué sirven los objetos y los juguetes; desarrolla su lenguaje y su pensamiento; aprende y comprende las actividades, las costumbres de los adultos, las relaciones entre las personas. La salud del niño también se beneficia con juegos al sol, al aire libre en los que se puede mover bien: sus huesos y músculos se fortalecen; disminuye el riesgo de que tenga sobrepeso y obesidad; tiene más apetito y también duerme mejor.

Para pensar y conversar

Parte 1 - ¿Por qué juega el niño?

- ¿Cuál es la actitud del adulto en relación al juego del bebé?

Parte 2 - ¿Por qué los bebés empiezan a interesarse por los objetos y a jugar con ellos?

- ¿Cuál es la actitud del adulto en relación al juego del bebé?

Parte 3 - ¿Estás de acuerdo o no con la afirmación de que el niño juega por necesidad? ¿Por qué?

- ¿Cuál debe ser la actitud del adulto en relación al juego del niño?

C - JUGAR ES UN DERECHO DEL NIÑO

1. *1. Por ser el juego una necesidad para el desarrollo infantil, esta actividad se considera un derecho del niño.*

En la *Convención de los Derechos del Niño* está garantizado en el Art. 31.1: "Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad…"

En los "10 Mandamientos para lograr la Paz en la Familia" de la Pastoral, también se destaca el juego: "Reserva momentos para jugar y divertirte en familia, porque el niño aprende jugando y la diversión acerca a las personas".

Animador de juegos, la gran importancia de tu trabajo, está en promover y defender el juego de los niños en las comunidades acompañadas por la Pastoral da Criança-Pastoral de la Niñez. Tú debes: preparar Compañeros de juegos que organicen el espacio para los juegos en el día de la Celebración de la Vida; organizar y orientar la creación de momentos y espacios para que los niños jueguen juntos en las comunidades – las "Calles para Jugar"; también puedes ayudar a los líderes a conversar con los padres, familiares y personas de la comunidad, a fin de encontrar soluciones para crear más lugares y oportunidades, en casa y en la comunidad, para que los niños puedan jugar libremente. Cada día disminuyen los espacios y momentos para que los niños jueguen juntos, con libertad.

Las transformaciones de la sociedad, sobre todo en las grandes ciudades, con la disminución de espacios públicos de ocio y la falta de seguridad en las calles impiden el juego en calles, plazas y parques; las casas de las familias, principalmente las más pobres son cada vez más pequeñas y en condiciones precarias de habitabilidad; la televisión, que ocupa un espacio de tiempo cada vez mayor en las actividades de los niños; la necesidad que tienen los padres de ausentarse durante largos períodos de tiempo, por motivos de trabajo, impidiendo convivir más con sus hijos, son algunos de los motivos que impiden que los niños tengan mejores oportunidades para jugar.

Lugares en la comunidad, como plazas, parques, jardines y calzadas, que son espacios públicos privilegiados para los juegos de los niños, están cada vez más ausentes en nuestras ciudades. Los juegos en estos lugares ofrecen al niño momentos de participación libre y activa, en los que él tiene oportunidad de tomar la iniciativa, vivir situaciones que él mismo elige, como por ejemplo: saltar obstáculos, subir a los árboles y así participar de los riesgos y aventuras contenidos en estos juegos.

En un parque o en una plaza, pueden jugar niños de diferentes clases sociales, lo que hace posible vivenciar las diferencias de todo tipo, que están en la base de la constitución de nuestra sociedad. En estos juegos, el niño puede comprender su lugar en el grupo, en la medida en que percibe las habilidades y la fuerza de otros niños y sus propias capacidades. Cuando se relacionan libremente, los niños experimentan situaciones de vida: de competición, cooperación, miedo, valor, es decir, se socializan. La inexistencia de estos espacios hace que el niño se vea privado de vivencias ricas y estimuladoras que son significativas para él y por lo tanto promueven su desarrollo.

2. 2. Del juego que tiene como característica fundamental la libre elección del niño, es del que estamos hablando.

Con la expresión "libre elección" estamos queriendo decir que es el niño quien escoge cuándo, con qué, con quién y cómo quiere jugar. Es por medio de estas elecciones por las que el niño, desde muy pequeño, empieza a ejercitar lo que llamamos autonomía. Es decir, además de ir aprendiendo a hacer las cosas por su propia cuenta, el niño se va haciendo capaz de decidir lo que es mejor para él en determinados momentos, va aprendiendo a juzgar o a distinguir lo que le gusta hacer y lo que no le gusta hacer. Esto contribuye a su formación, para ser un ciudadano crítico y consciente de lo que hace. También favorece su autoestima, pues cuando un juego le produce miedo o no se considera capaz, el niño puede elegir no jugar. El juego es el único momento en el que quien manda en la actividad es el niño. Es él quien elige si quiere jugar o no quiere jugar. No es lo mismo que a la hora de acostarse, de comer, de bañarse, momentos en los que tiene que obedecer al adulto.

Decir que el niño debe jugar libremente no quiere decir que no tenga que respetar los límites señalados por los adultos, sino que tiene que enfrentarse a ellos de otra forma. Por ejemplo: el niño quiere encender la televisión y su madre dice que no lo haga. Entonces él juega a encender y apagar "su televisión", que es una caja que él llama televisión. En los juegos infantiles, también están presentes las reglas, estén explicadas claramente o no. Por ejemplo, al jugar a la "mamá y la hija", la niña que hace el papel de mamá tiene que adoptar las actitudes de una madre; la que hace el papel de hija, las de una hija, es decir, las reglas de estos comportamientos están presentes en el juego, aunque no están expresadas claramente. Por el contrario, al jugar a la rayuela, las reglas son claras: hay que saltar sobre un pie y no se puede pisar en la línea. Por lo tanto, no existe juego sin regla.

Pero, incluso teniendo reglas, el juego es un espacio de experiencias, de libertad, en el que el niño puede tener ciertos comportamientos sin miedo a la censura del adulto. Por ejemplo, puede imaginar que está manipulando la bicicleta de su padre para arreglarla y después salir a dar un paseo por la calle, o puede construir una casa que no tenga puertas ni ventanas, porque sabe que puede entrar a través de las paredes.

El juego libre del niño es muy importante para el desarrollo infantil. Además de esto, las actividades y juegos con los padres, con las personas de la familia, con los vecinos permiten la recuperación y el rescate de juegos con los que ellos se entretenían cuando eran niños, promueven la valoración de la cultura y de la identidad de la comunidad, acercan a las personas, refuerzan su auto-estima.

Por la necesidad de jugar que tienen los niños, es necesario crear siempre oportunidades en casa y en la comunidad, para que puedan jugar libremente y, en especial, junto con otros niños.

Para pensar y conversar

Parte 1 - ¿Por qué el juego está garantizado como un derecho del niño en la *Convención de los Derechos del Niño*?

- Actualmente, ¿los niños de sus comunidades tienen oportunidades de tener asegurado este derecho? ¿Por qué?

Parte 2 - En el texto, ¿cómo está definido el juego?

- ¿Te parece importante que el niño juegue? ¿Por qué?

D - ¿VAMOS A CONFECCIONAR JUGUETES?

Nosotros, los seres humanos, no podemos crear a partir de la nada. Para crear, necesitamos alguna cosa, ya sea de la propia naturaleza, ya sea algo que fue usado. En la sociedad en la que vivimos, en la que tenemos pocas oportunidades de crear alguna cosa, pensamos que no somos creativos. Pero esto no es verdad. Teniendo algo entre nuestras manos y la oportunidad de crear, sentimos la alegría, el poder de creación y nos acercamos más al Dios Creador. Aquello que creamos conlleva una parte de nosotros, de nuestras raíces, que refuerzan el sentimiento de pertenecer a un lugar, nos unen a las cosas y a las personas que conviven con nosotros. Y esto contribuye a aumentar nuestra seguridad, a mejorar nuestra auto-estima.

En la "Acción Juegos y Juguetes", podemos organizar momentos para incentivar el proceso de creación. Son los "Talleres de confección de juguetes". En estos Talleres pueden participar con ustedes, Animadores, los Compañeros de juegos, los líderes y también los padres, familiares y personas de la comunidad.

Los juguetes que se confeccionan en ellos estarán identificados con la vida diaria de las comunidades; darán valor a la expresión propia de las personas de un lugar, a su modo de ser y de hacer.

Los niños, al jugar con estos juguetes, pueden vivenciar desde muy temprana edad la sabiduría y la cultura de sus padres, familiares y otras personas que conviven con ellos. Podrán sentir también el cariño y la atención de la persona que confeccionó el juguete.

Los niños verán también que las cosas se pueden reaprovechar, cuando con una botella de plástico hacemos un carro; que las cosas se pueden usar de diversas maneras, cuando ven que una hoja de palmera amarrada

se transforma en un caballito. Así van aprendiendo a dar otro valor a las cosas, creando una conciencia crítica en relación al consumismo exagerado de nuestra sociedad.

En algunas partes de este libro, hemos dado sugerencias de cómo hacer algunos juguetes, pero estamos seguros de que cada comunidad va a crear muchos más, y que a los niños les van a encantar.

Organizando el Taller de juguetes

Se pueden crear juguetes utilizando material de desecho o cosas de la naturaleza. Cuando hablamos de material de desecho, nos referimos a materiales industrializados que se tiran como: latas, papel, cartón, revistas, periódicos, botellas, botes y tapas de plástico, pedazos de tela, de madera, de neumático. En la naturaleza encontramos, por ejemplo: hojas, palitos, piedras, conchas.

Los Talleres pueden servir también para la reparación y arreglo de juguetes que los niños rompen al jugar o que han sido donados a la Pastoral da Criança -Pastoral de la Niñez y están estropeados. Lo importante es que los juguetes rotos o sucios se pueden reconstruir, limpiar y renovar. Muchas veces nos dan muñecas sin brazos o piernas, sin ropa; carritos sin ruedas; juegos a los que les faltan piezas. Los niños también pueden estropearlos al jugar, pues en general son muchos niños y pocos juguetes. Ofrecer juguetes rotos o sucios demuestra poco aprecio. Juguetes limpios y enteros ayudan en la formación de la auto-estima de los niños y familias, les hace sentir que merecen cuidado, amor, atención, respeto; que tienen derecho a utilizar cosas bonitas, cuidadas y limpias.

Hay que tomar algunas medidas y cuidados para organizar Talleres de confección o reparación de juguetes.

Antes del Taller

En primer lugar, líder, tienes que conseguir los materiales, ya sean de desecho o cosas de la naturaleza. En cada lugar ustedes resolverán cómo conseguirlos. Como sugerencia, recordamos que pueden pedir la colaboración de los padres, familiares y líderes para conseguir el material necesario, ya sea en el trabajo, en casa o el recogido en la naturaleza. Se pueden hacer también campañas en las iglesias o con los comerciantes del lugar.

Después de conseguir los materiales para el Taller, hay que limpiar, organizar y separar de acuerdo a su tipo o especie, para facilitar su elección y la idea de lo que se puede hacer con ellos. Un material sucio o presentado de cualquier manera parece basura y no anima a hacer nada con él.

También hace falta conseguir el material de apoyo para confeccionar los juguetes: tijeras, pegamento, cola de pegar, cinta de albañil y adhesiva, agujas, hilos, trapos, alambres, alicates, trozos de madera, clavos y martillos, entre otros.

Otra medida que hay que tomar es ponerse de acuerdo con los padres y familiares sobre el mejor día, horario y local, antes de anunciar el Taller. Una buena idea es pedirles que el día del Taller traigan, si pueden, algún juguete hecho por ellos.

Los Compañeros de juegos deben ser invitados a ayudar durante el Taller, para permanecer atentos y disponibles a los juegos de los niños, pues los padres, ciertamente irán con sus hijos pequeños y el Animador de juegos tiene que dar atención a la confección de los juguetes.

Durante el Taller

Para empezar un Taller, una buena idea es hablar con los padres sobre los juguetes que les gustaban cuando eran niños, recordar quién se los hacía, y qué juguetes saben hacer o les gustaría hacer para sus hijos. Una buena conversación ya anima y da ideas.

Es importante mostrar el material de desecho disponible para que lo utilicen, así como hacer una exposición con los juguetes que ellos han traído; esto será también un estímulo.

Es necesario conversar con los padres y familiares sobre los cuidados que hay que tener con ciertos materiales que van a utilizar para confeccionar los juguetes. Esto, porque algunos niños pueden querer hacer juguetes con los padres o quedarse a su lado, lo que es bueno, porque acerca todavía más a los padres con los hijos. Entonces será necesario que cada adulto cuando utilice algún objeto que pueda herir, como tijeras, alambre, martillo, clavos, esté atento, sea responsable y no los deje en cualquier lugar, al alcance de los niños.

Otra conversación, con prudencia y cuidado, para que no parezca una crítica a los juguetes que han hecho los padres y familiares, debe ser sobre la seguridad de los juguetes. Sabemos que no hay juguetes propios solamente para una determinada edad, porque cada niño juega con el juguete a su manera. Sin embargo, según la habilidad y conocimientos del niño, algunos juguetes les pueden interesar más, otros menos, otros pueden incluso resultar peligrosos para los más pequeños. Como en las familias y en los momentos de juego organizados por la Pastoral tenemos niños de todas las edades, se hace necesaria esta reflexión sobre la seguridad.

Juguetes que pueden herir o que tienen piezas pequeñas que se las pueden tragar son peligrosos para los niños hasta los seis años, principalmente para los más pequeños.

El *Manual del Líder* contiene informaciones sobre las principales características de nuestros niños de hoy, en las distintas etapas de edad, y puede ser una buena ayuda para esta conversación.

También hay que tener en cuenta la durabilidad de los juguetes, sobre todo cuando los confeccionan ustedes, Animadores de juegos, para crear o aumentar el conjunto de juguetes para los niños de su comunidad. Confeccionar juguetes demasiado frágiles, que no resisten el manoseo de los niños, va a desperdiciar el trabajo y a gastar el material que usarán para hacerlos, como el pegamento, el alambre, los elásticos, etc.

Los Talleres de creación de juguetes son momentos muy especiales. Trabajar en grupo incentiva la cooperación, la solidaridad, ayuda a las personas a que se conozcan mejor y a formar lazos de amistad. Transformar materiales de desecho en juguetes puede animar también a las familias a que se unan para mejorar su realidad. Cada juguete creado sugiere la idea de hacer otro y así el Taller se va haciendo cada vez más rico e interesante.

Los juguetes, ciertamente, harán surgir mucha alegría en los ojos de los niños, y éstos les darán "vida" cuando los tengan en sus manos.

E - EL JUEGO DE IMAGÍNATE QUE...

Jugar a Imagínate que… responde a una necesidad básica del niño: la de querer tener a sus padres siempre a su lado. Pero las relaciones del niño con las personas y las cosas de su entorno cambian constantemente. Alrededor de los dos años, el niño ya no tiene a sus padres siempre cerca, como cuando era más pequeño, entonces intenta traerlos a su lado "imaginando que…", por ejemplo, que es la mamá que ha ido de compras, o que él es el papá cavando en el huerto.

El niño empieza también a querer hacer solo muchas cosas, incluso lo que no puede, así que los adultos se ven obligados a ponerle límites. Para aprender a aceptar los límites, el niño entonces hace jugando, lo que tiene prohibido.

Cuando empieza a jugar a Imagínate que…, el niño necesita tener los objetos de verdad, o al menos, muy parecidos, para poder jugar, por ejemplo: la muñeca, el platito, el carro…Después, el niño irá aprendiendo a usar los objetos de otra manera, sin limitarse al uso del objeto real. Por ejemplo: la niña quiere jugar a las bailarinas, pero no tiene muñeca. Entonces agarra una mazorca de maíz, le pone una "falda" de papel, y dice que es su bailarina y la hace bailar. Para esto, ha tenido que utilizar su imaginación.

Más tarde, el niño jugará a Imagínate que… incluso sin necesitar objetos. Se imagina que es el papá conduciendo un camión y hace los gestos y reproduce los sonidos correspondientes a esta acción. Este juego ayuda a los niños a desarrollar el pensamiento apoyado en las ideas y en las palabras. El niño aprende a pensar sobre una cosa, hablando sobre

ella. Por ejemplo, habla sobre el carro y puede pensar muchas cosas sobre el carro: su color, cuántas ruedas tiene, cómo se mueve. El pensamiento apoyado en las ideas y palabras es muy importante en la escuela, cuando el niño va a aprender a leer y escribir.

Después, los niños pasan a jugar no solamente a conducir un autobús, sino que reproducen las relaciones entre el conductor y el cobrador con los pasajeros, es decir, pasan a importarle no solamente las acciones, sino también las relaciones entre las personas.

En Imagínate que…, el niño aprende también, a aceptar reglas que el mismo juego le impone, porque al imitar lo que hacen los adultos, el niño va a necesitar tener actitudes y comportamientos que son más adelantados que los suyos. Por ejemplo: observando a dos niñas que juegan a la mamá y la hija y están en un lugar donde no hay más que un columpio. La "hija" quiso subir al columpio, y la "madre" se tuvo que quedar parada en tierra, empujando a su "hija" que no quería bajar del columpio. La niña que era la "madre" tuvo que adoptar un comportamiento de adulto, reprimiendo sus ganas de subir al columpio, aceptando reglas que, a pesar de no explicarse abiertamente como en el juego del dominó, forman parte del juego y tienen que ser respetadas.

En este juego el niño puede vivenciar también situaciones de miedo y angustia para conseguir convivir con estos sentimientos. Ejemplo: niños de comunidades violentas, cuando juegan a policías y ladrones.

Imagínate que… es por lo tanto una actividad en la que el niño asume el papel del adulto, intenta hacer lo que él hace y, de esta forma, se enfrenta a la ausencia de los padres. En este juego intenta comprender también el significado de las actividades de los adultos, las relaciones que

ellos establecen con otras personas, los valores y costumbres de su familia y del lugar donde vive.

Para el niño, alrededor de los seis años, el juego de Imagínate que… es una de las actividades más importantes para su desarrollo.

Para pensar y conversar

- ¿Por qué el Imagínate que… es una actividad muy importante para los niños de seis, siete años?

Organizando el juego de Imagínate que…

Si no se lo impiden los adultos, los niños juegan a Imagínate que…. La actitud principal del Animador de juegos con relación a este juego, es organizar un local con juguetes, como muñecas, cacerolas, platitos, cucharas, muebles; ropas, zapatos y bolsas de adulto; carros, camiones; animales; bloques de construcción. Si los niños lo invitan, el Animador de juegos participa con ellos en el juego.

La organización de cajas con diferentes objetos y materiales también estimula y enriquece el juego de Imagínate que…, porque permiten que el niño pueda inventar y jugar con ellos de varias maneras, desarrollando además la capacidad del niño de imaginar y crear.

Caja de las Sorpresas

Meter en una caja materiales de desecho muy variados como: botellas, botes y jarras de plástico pequeñas y medianas, tapones, trozos de madera lisos y sin punta fina, trapos, carretes de hilo, cajas y todo lo que se consiga, para que el niño pueda imaginar y crear sus juegos y juguetes. **¡Atención!:** Hay que tener mucho cuidado en la selección de estos objetos. Tienen que estar limpios y no ser peligrosos para los niños. En las actividades con Juegos y Juguetes de la *Pastoral da Criança - Pastoral de la Niñez*, tenemos siempre a niños de distintas edades jugando juntos en un mismo espacio, de modo que todo cuidado es poco. Por ejemplo, objetos puntiagudos, de cristal, que tengan partes cortantes o muy pequeños NO SIRVEN. También conviene tener trozos de tela más grandes, cajas grandes de cartón vacías y periódicos, para que los niños construyan "cabañas".

Caja de los vestidos

Meter en una caja ropas, zapatos, sombreros, bolsos, trozos de tela y otras cosas que usan los adultos y no sean peligrosas, para que los niños puedan manosearlas, vestirse como adultos o imaginarse príncipes, princesas, hadas, brujas, superhéroes. Con ellos, los niños pueden inventar sus cuentos, jugar a Imagínate que…

Caja de la naturaleza

Meter en esta caja cosas de la naturaleza. Cada comunidad descubrirá lo que hay de interesante en el lugar. Las más corrientes de encontrar son: ramitas, piedrecitas, semillas, hojas, calabazas, habas.

Sugerencias para confeccionar juguetes para Imagínate que…

En las comunidades siempre encontramos personas, ya sean de las familias acompañadas por la Pastoral o no, que saben hacer los más variados juguetes con diferentes materiales: muñecas de trapo, de mazorca de maíz, de paja, o cochecitos de lata, de madera, muebles para la "casita" y muchos más. Es muy enriquecedor que se convide a estas personas a que participen de los Talleres y puedan hacer juguetes para los niños. A continuación vamos a dar aquí algunas sugerencias de juguetes, y estamos seguros de que en cada comunidad van a surgir muchos más, cada uno más bonito y más interesante que el otro.

Muñecas y muñecos

Material básico para confeccionar cualquier tipo de muñeca: agujas, hilos, tijeras, alfileres; lana, cuerda o tiras de tela para el pelo; relleno; cinta o viés; bolígrafo o marcador rojo y negro para dibujar el rostro. Para el relleno, es mucho más barato rellenar las muñecas con retales de tela y bolsas de plástico cortadas y mezcladas que usar productos sintéticos o el algodón. También se puede emplear paja de arroz o cualquier otra cosa que sirva a este fin y que no presente peligro para los niños. Si confeccionamos muñecos y muñecas de distintas razas, como la blanca, la indígena y la negra, podemos valorar la formación variada de nuestra población. En las comunidades siempre hay personas que saben hacer varios tipos de muñecos. Daremos a continuación algunos modelos.

Muñeca de trapo (1)

Material: tela de algodón claro, marrón o negro para hacer la cara, brazos y piernas. Tela estampada para hacer el vestido que forma el cuerpo.

Cómo hacer:

1. Cortar la tela lisa según el molde 1.A, dos veces, para hacer la cara. Con los moldes 1.B y 1.C, cortar cuatro veces cada uno, para formar los brazos y piernas. Usar el molde 1.D, dos veces, para cortar el vestido/cuerpo en la tela estampada. (Los moldes se encuentran en el Anexo 3);

2. Coser y rellenar las partes B de los brazos y C de las piernas;

3. Cuerpo: para empezar a montar la muñeca, poner sobre la mesa una parte D cortada en la tela estampada. Colocar las piernas como se ve en la foto y sujetarlas con alfileres;

4. Hacer lo mismo para sujetar los brazos;

5. Colocar la otra parte D de la tela estampada, con el lado del revés hacia fuera, por encima de los brazos y las piernas y coser. Se deben coser vueltos, es decir, colocados hacia dentro, como se ve en la foto. Dejar una abertura en el cuello para meter el relleno;

6. Dar la vuelta al vestido y rellenar. Coser la abertura;

7. Cabeza: en una de las partes A, dibujar o bordar la cara. Coser las dos partes y rellenar;

8. Unir la cabeza al cuerpo y colocar el pelo.

Muñeca o muñeco de trapo (2)

Material: tela de algodón claro, marrón o negro para hacer el cuerpo. Tela estampada para el vestido.

Cómo hacer:

1. Cortar el cuerpo, dos veces, a partir del molde 2.A. Cortar la cara, dos veces, usando el molde 2.B y el molde 2.C para cortar el vestido (los moldes se encuentran en el Anexo 3);

2. Cuerpo: Doblar la tela por la mitad y coser cada una de las partes A, dejando uno de los lados más pequeños sin coser. Meter el relleno y coser la abertura;

3. Unir los dos pedazos del cuerpo: amarrar con una cuerda, dejando una distancia de 6 cm de una de las extremidades para hacer los brazos de la muñeca. Para las piernas, amarrar en el otro lado o extremidad, a 7 cm aproximadamente de abajo hacia arriba;

4. Cabeza: Dibujar o bordar los ojos, nariz y boca en una de las partes B. Coser las dos partes, dejando una abertura de unos 5 cm, meter el relleno y coser. Con lana o pedazos de tela cortado en tiras, se hace el pelo de la muñeca, que se une a la cabeza cosiendo;

5. Para unir la cabeza al cuerpo de la muñeca, bajar la parte de arriba, que formarán los brazos, y coser la cabeza de modo que quede bien segura;

6. Vestido: con la tela doblada a la mitad, coser, uniendo las dos partes para cerrar. Después de doblar otra vez la tela cosida, cortar una de las puntas en diagonal. Será el lugar de los brazos;

7. Fruncir con hilo de coser alrededor del escote del vestido. Vestir la muñeca y coser el vestido alrededor del cuello.

Observaciones: El molde de esta muñeca es de tamaño pequeño. Se puede aumentar el tamaño si se quiere hacer una muñeca más grande. Con ropa y pelo de niño, se pueden hacer muñecos.

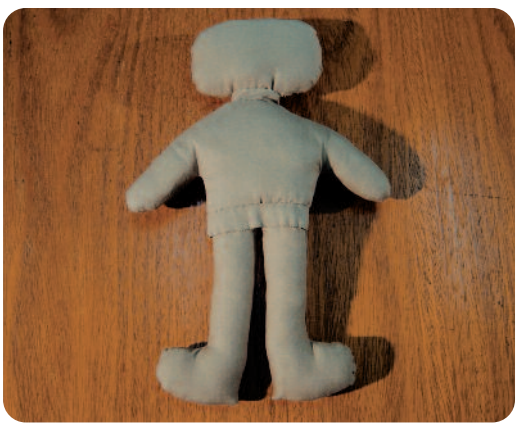
También se puede hacer esta muñeca usando tres pies de media o calcetín: dos pies para formar el cuerpo y uno para la cabeza, que se hace con la mitad de la parte del pie de una media. La muñeca se monta como se ha explicado anteriormente.

Muñeco de trapo (3)

Material: tela de algodón claro, marrón o negro (para el cuerpo), tela estampada o a rayas (para la ropa). Cinta o viés para los remates, los tirantes y la corbatita.

Cómo hacer:

1. Cortar en la tela lisa las partes del muñeco: cabeza 3.A, cuerpo 3.B y piernas 3.C, doblando dos veces las partes del cuerpo y cabeza y cuatro veces la de las piernas. El pantalón 3.D y el peto 3.E del pantalón se corta en la tela a rayas; cortar dos veces la parte del pantalón y una vez la del peto. (Los moldes se encuentran en el anexo 3);



2. Coser el cuerpo, la cabeza y las piernas, rellenar y unir estas tres partes. Tapar con una cinta o viés los puntos de unión de la cabeza con el cuerpo y del tronco con las piernas;

3. Hacer los ojos, nariz y boca en la cara. Hacer el pelo y sujetarlo en la cabeza;

4. Coser el pantalón y unir con el peto;

5. Vestir el muñeco con la ropa y hacer los tirantes y la corbatita con el viés o cinta.

Muñeca o muñeco de media o calcetín (4)

Material: una media o un calcetín grande.

Cómo hacer:

1. Cortar la media en cinco partes, como se ve en la foto. Las piernas, (parte de arriba de la media son más largas que los brazos);

2. Cabeza y cuerpo. Rellenar la parte del pie de la media para hacer la cabeza y el cuerpo de la muñeca. Coser unas puntadas a la altura del cuello para formar la cabeza. Después coser la parte de abajo para cerrar el cuerpo;

3. Coser cada parte de los brazos y piernas y rellenar. Dar unas puntadas en las extremidades, es decir, en las puntas de cada parte para formar las manos y los pies;

4. Coser los brazos y las piernas al cuerpo de la muñeca y dibujar o bordar la cara;

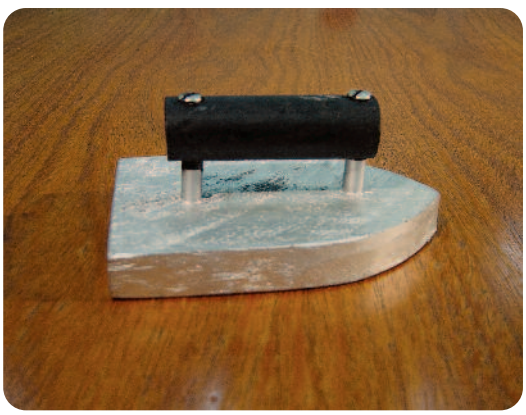
5. Hacer el pelo y la ropa como se quiera: de muñeco o muñeca.

Cacerolitas

Material: botellas o botes de plástico que se cortan para transformar en cacerolas. Latas pequeñas, sin bordes, porque pueden cortar. Alambre para el asa.

Cómo hacer: cortar como se ve en la foto. En las piezas de lata, aplastar bien los bordes, para que no haya peligro de que los niños se corten. Para la olla o cacerola con asa de alambre, perforar y meter el alambre.

Plancha



Material: pedazos de madera, tubo delgado o un pedazo de madera cilíndrica para el asa, tornillos o clavos.

Cómo hacer: cortar en la tabla de madera la base de la plancha, cortar el asa y sujetar a la base.

Muebles

De cajas o madera

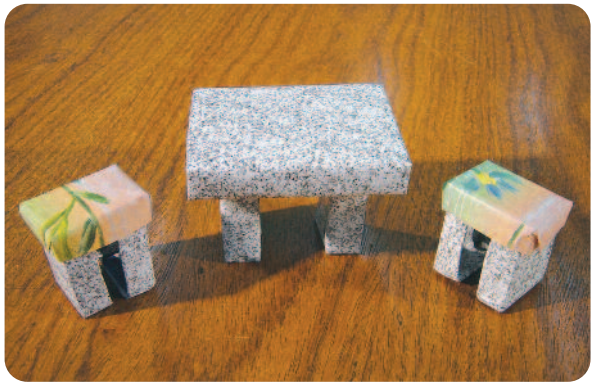
Material: cajas de fósforos para muebles pequeños, cajas de leche u otras más grandes para hacer muebles de mayor tamaño, pegamento, cola de pegar, papel continuo marrón (para imitar la madera) o papel de

regalo, pedazos de tela. Los muebles también se pueden hacer con trozos de madera.

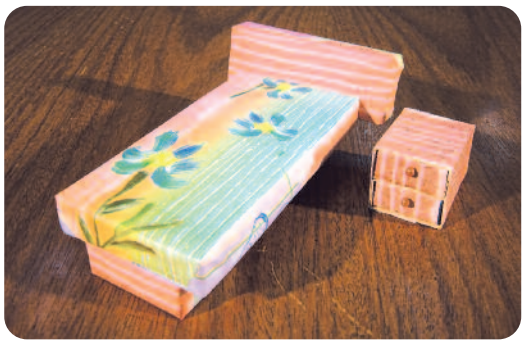
Cómo hacer: vamos a explicar cómo se hacen los muebles con cajas de fósforos. Muebles más grandes con cajas de cartón o de madera, se pueden adaptar a partir de éstos (ver las fotos) o crear otros según la imaginación de cada persona. Para reforzar las cajas, se rellenan con papel de periódico bien apretado, y después se cubren con papel o tela para decorar, y por fin, se pegan según se ve en las fotos.

- Conjunto de sofá: el sofá se hace con seis cajitas, el sillón con cuatro y la mesa con tres;

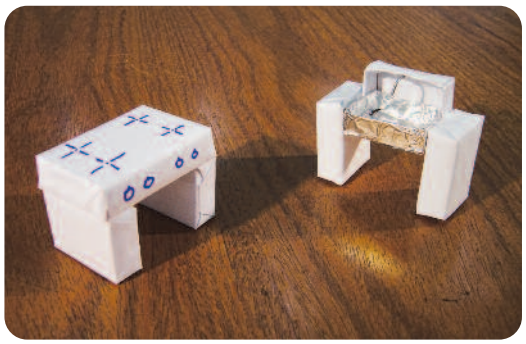
- Comedor: la mesa se hace con seis cajas y cada banco o taburete se hace con tres partes de la caja, la parte que contiene los fósforos.



- Dormitorio: la cama se hace con diez cajas, usando seis para formar el colchón. La mesita, al lado de la cama se hace con tres cajas.



- Cocina: el fogón de cuatro fuegos se hace con cuatro cajas. El fregadero se hace con dos cajas: las partes en las que se enciende el fósforo forman los laterales y las partes de guardar los fósforos hacen de fregadero y la parte de atrás, en la que se coloca un palito, será la "canilla" o el caño.



Carro

Material: una botella de plástico de 2,5 litros y ocho botellas iguales de plástico de 2 litros, alambre, tapita.

Cómo hacer:

1. Ruedas: recortar el fondo de las ocho botellas más pequeñas, agujerear en el centro y juntar dos a dos con cinta adhesiva, para formar las ruedas;

2. Hacer cuatro agujeros en la botella más grande de 2,5 litros, dos a cada lado, por los que pasará el alambre que sujetará y asegurará las ruedas;

3. Recortar la parte de arriba de la botella grande y levantar para hacer el parabrisas, o pegar parte de otra botella para hacer el techo;

4. Meter el alambre bien recto en la carrocería y después en cada rueda, doblando al final las puntas del alambre para que no se suelte.

Observaciones: El carro se puede hacer también con botellas más pequeñas, como se ve en la foto abajo.

Camión

Material: una botella de plástico con asa (tipo suavizante de ropa), ocho botellas de refrigerante o de refresco pequeñas, alambre.

Cómo hacer:

1. Ruedas: recortar el fondo de las ocho botellas pequeñas, agujerear el centro y juntar dos a dos para formar las ruedas;
2. Recortar la parte de arriba de la botella grande, la que está junto al asa, para hacer la cavidad del camión;
3. Meter el alambre bien recto primero en la carrocería del camión, luego en cada rueda, doblando las puntas para asegurar que no se suelten.

F - BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN Y JUEGOS

Jugar con los bloques de construcción y de encaje es interesante y desafiante, principalmente porque:

- los bloques entusiasman de igual manera a niños de diferentes edades, tanto a los pequeños que están en la etapa de explorar cómo son, como a los mayores, que construyen con ellos torres, carreteras, casas y ciudades;
- estimulan a los niños a enfrentar desafíos cuando intentan apilar o encajar los bloques, y a perseverar en la actividad hasta conseguir la construcción que se proponen;
- este juego también da al niño la oportunidad de trabajar en equipo, cuando hacen construcciones juntos;
- permiten que los niños aprendan sobre: el tamaño, la forma, el color, la textura, el peso; nociones de cantidad, número, semejanzas y diferencias; posiciones y relaciones que ocupan los objetos en el espacio;
- los bloques pueden ser usados muchas veces por el mismo niño, porque él cada vez puede crear juegos y situaciones diferentes.

Los bloques, cuando se colocan junto a los carros, camiones, animales, aviones o muñecos, permiten que el niño juegue también a Imagínate que…, para satisfacer su necesidad de recrear y entender el mundo que le rodea. A través del uso que hace de ellos y con la mediación de otros niños más experimentados y del mismo Animador de juegos, los niños pueden aprender varias cosas como: el nombre de los bloques (cuadrado, rectángulo), las cualidades de los bloques (rojo, azul, grande, pequeño), así como establecer relaciones entre ellos (al lado de, delante, detrás).

La actividad con juegos de tipo puzzle, rompe-cabezas, juegos de la memoria, juegos de mesa y de dados, dominós, bingos, barajas empiezan a interesar al niño de unos cuatro o cinco años. En estos juegos el niño puede desarrollar tanto su respeto a las reglas y normas de convivencia con las otras personas, como también ideas matemáticas.

Los juegos permiten que los niños cooperen unos con otros e intercambien puntos de vista entre ellos y con los adultos que juegan con ellos. También permiten que los niños aprendan a esperar su turno, que se acostumbren a tener en cuenta las reglas y tomen conciencia de que pueden ganar o perder.

Los juegos y los bloques de construcción son para el niño una manera estupenda de adquirir conocimientos de manera informal, lo que facilitará su aprendizaje después en la escuela.

Para pensar y conversar

- Jugar con bloques de construcción ¿crea condiciones para el aprendizaje y el desarrollo de los niños? ¿Por qué?

Organizando el juego con bloques y otros juegos

Como generalmente en nuestra cultura el juego con bloques es más común y de interés para los niños, si estos materiales se organizan cerca de los de Imagínate que… (que normalmente interesan más a las niñas), los juegos conjuntos van a ser estimulados, lo que es muy positivo y enriquecedor.

Además de los bloques, los niños pueden hacer construcciones con los más diversos materiales como: cajas, botes, trozos de madera o cartón, arena, piedras, hojas, ramitas, semillas, calabazas, esponja vegetal, huesos de frutas, arcilla.

Además de organizar el local con los bloques y otros materiales, el Animador y el Compañero de juegos pueden:

- demostrar interés por las construcciones de los niños y alabar lo que hacen;
- hacer su propia construcción con bloques y otros materiales;
- mostrar al niño que puede destruir lo que él mismo ha construido, pero que tiene que respetar lo que han hecho los demás.

Conviene colocar estos juegos en los rincones más tranquilos de la sala, para favorecer la concentración de los niños y evitar que se pierdan las piezas. El Animador y el Compañero de juegos, al proponer un juego, deben respetar siempre la voluntad del niño de querer o no querer participar.

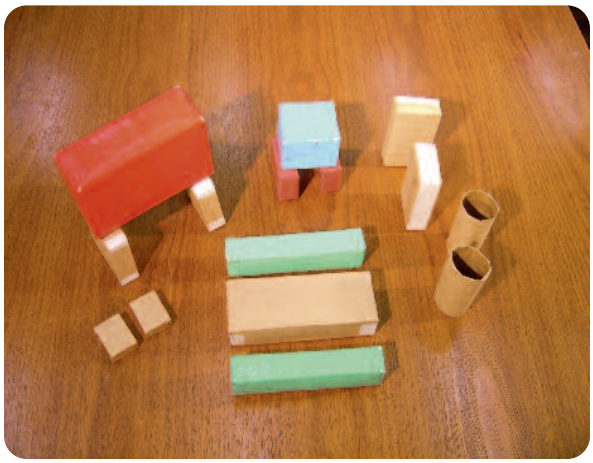
Sugerencias para confeccionar bloques y juegos

Confeccionando bloques de construcción

Con cajas de papel o cartón

Cajas de leche abiertas por la parte de arriba y lavadas, cajas de pasta de dientes, de medicinas, de fósforos, de jabón en polvo, entre otras. Llenar las cajas con papel de periódico bien apretado, para que queden consistentes y evitar que se rompan pronto. Las cajas, después de estar llenas y reforzadas, se pueden usar tal como son, o se pueden forrar con papel de color marrón, para que parezcan de madera o también se pueden

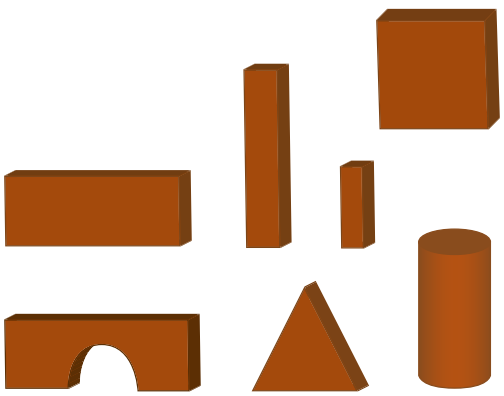
pintar de varios colores. Es conveniente tener siempre dos cajas de tamaños y formatos iguales.



Con madera

Conseguir en alguna carpintería de la comunidad o con los padres y familiares que trabajan con madera, que corten pedazos de madera de formas y tamaños variados. Se deben de lijar bien para que no tengan astillas. Es importante tener por lo menos dos iguales de cada tamaño para posibilitar que los niños puedan hacer construcciones simétricas, es decir, en las que un lado de la construcción es igual al otro. Este tipo de construcción exige que el niño aprenda lo que es igual y lo que es diferente pues esto ayuda mucho en su aprendizaje del conocimiento matemático.

Ejemplos de bloques:



Confeccionando juegos

Consejos básicos para hacer cualquier tipo de juego: Dibujar o recortar de revistas, periódicos, anuncios de publicidad, fotos o dibujos diversos que tengan relación con la vida de los niños, como animales,

carros, personas, juguetes, muebles, objetos variados, cosas de la naturaleza, que puedan servir de motivo para los juegos y montarlos. Aprovechar cartulina o cartón de cajas usadas para pegar en ellas los dibujos de los juegos. Para que duren más:

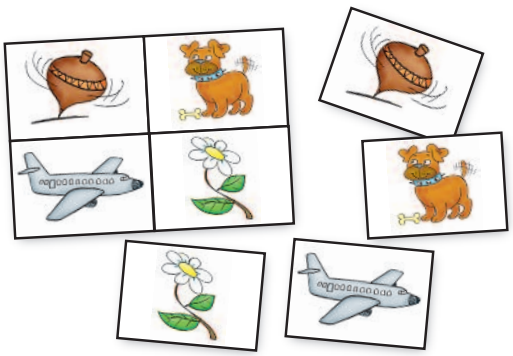
- hacer una mezcla de cola blanca y agua y pasar por encima de las piezas de los juegos unas tres veces, dejando secar bien entre una capa y otra de la mezcla.
- También se pueden cubrir con plástico adhesivo transparente.

Los juegos se deben guardar en cajas o bolsitas para dar a los niños cuando los pidan, a grupos pequeños de niños que ya son mayores, pues son los que pueden tener cuidado de que las piezas no se pierdan.

Bingo

Cómo hacer: recortar 10 tarjetas de cartulina de 20 x 16 cm aproximadamente y 20 fichas de 8 x 8 cm. Piedrecitas, semillas o tapitas de botellas.

Dividir la tarjeta en cuatro partes en las que se pegan cuatro imágenes diferentes. Para cada imagen de la tarjeta, se debe hacer una ficha igual. En tarjetas diferentes puede aparecer la misma imagen, pero en las fichas la imagen solamente puede aparecer una vez. Por ejemplo: la imagen de una pelota puede aparecer en varias tarjetas, pero no habrá más que una ficha con la imagen de la pelota.

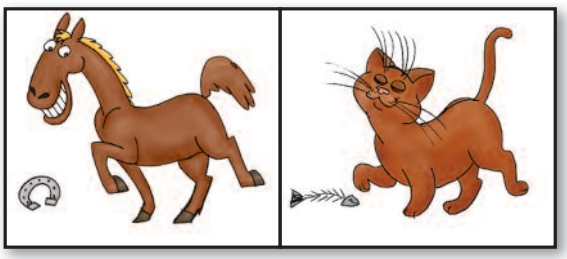


Cómo jugar: repartir una tarjeta para cada niño o para una pareja de niños. Colocar las fichas en una bolsita. El Animador de juegos saca una ficha de la bolsa y se la enseña a los niños que van a colocar en su tarjeta una piedrita sobre la misma imagen enseñada y que figura en su tarjeta. El niño que más pronto completa su tarjeta gritará: ¡Bingo! Se puede terminar aquí el juego o seguir, hasta que todos los niños hayan logrado completar sus tarjetas.

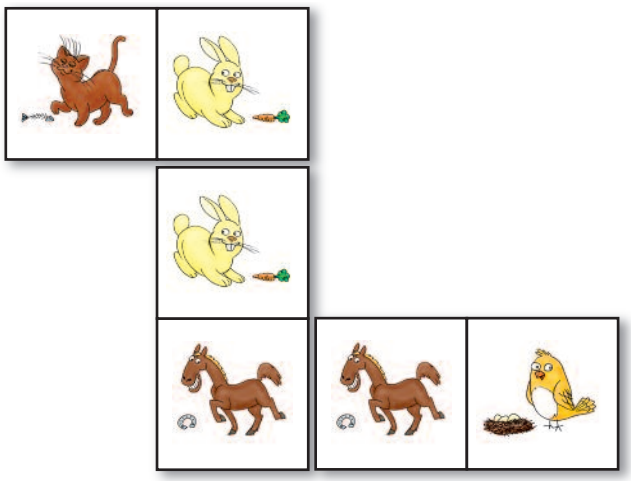
Observación: si el Animador de juegos consigue muchas imágenes diferentes, puede pegar imágenes diferentes en cada tarjeta y tener también una ficha con cada imagen. Cuando saque una imagen de la bolsa, el niño que la tenga en su tarjeta pone la ficha sobre la imagen correspondiente en su tarjeta, en vez de una piedrita. Es más fácil para los niños más pequeños o los que no están acostumbrados a este juego.

Dominó diferente

Cómo hacer: el dominó se compone de 28 piezas en las que aparecen siete tipos de imágenes, que se repiten ocho veces. Para confeccionarlo, se pueden utilizar pedazos de cartón, cartulina o madera, de 4 x 8 cm aproximadamente, divididos por la mitad, donde se pegan o se dibujan las imágenes, una a cada lado.

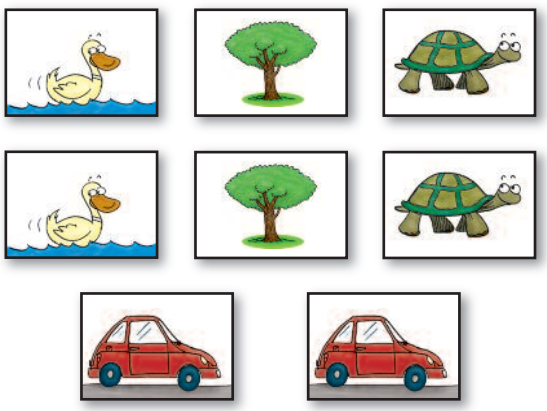


Cómo jugar: El número de jugadores puede variar, pero conviene que no sean más de siete niños, para que cada uno reciba cuatro piezas como mínimo. Estar de acuerdo antes sobre quién empieza el juego. El niño que empieza, pone una pieza sobre la mesa o en el suelo. El niño que tenga una pieza con una de las imágenes igual a la que está en la mesa, coloca la suya junto a la otra. Sigue el juego, colocando cada niño las piezas iguales juntas, (como se ve en el dibujo). El que primero termina sus piezas es el ganador. Se puede terminar aquí la partida o seguir hasta que todos hayan colocado todas sus piezas.



Memoria

Cómo hacer: pegar en fichas de cartulina o cartón, aproximadamente de 4 x 4 cm, dibujos o fotos, dos fichas iguales de cada imagen, que formarán las piezas del juego. Un buen número de piezas sería tener de 15 a 20 pares de imágenes.

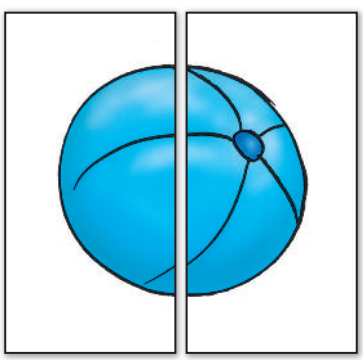


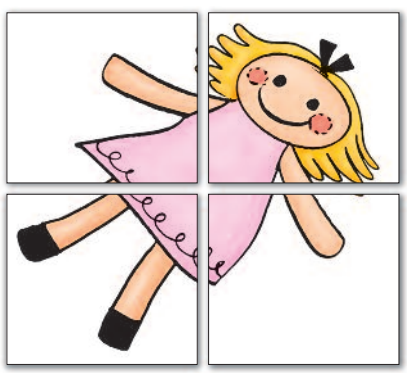
Cómo jugar: colocar las fichas boca abajo. Cada jugador da la vuelta hacia arriba a dos piezas. Si consigue una pareja, se las guarda y sigue jugando. Si las fichas elegidas tienen dibujos diferentes, el jugador vuelve a colocarlas boca abajo de nuevo y pasa el turno a otro niño. Gana el que consiga tener más pares de fichas.

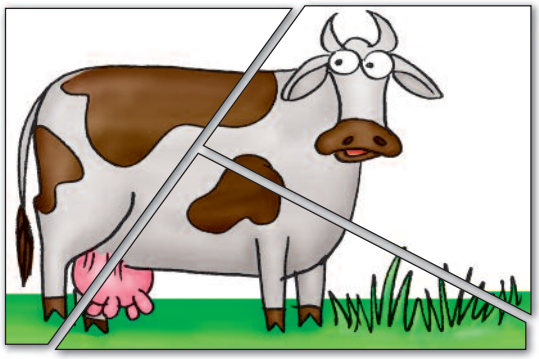
Rompecabezas

Cómo hacer: pegar en un trozo de cartulina o cartón una imagen o foto, preferentemente con muchos colores, para que despierte el interés del niño. Tener la precaución de poner cola en toda la parte de atrás de la imagen. Dejar secar bien y después recortar cada rompe-cabezas con formas diferentes. Como tenemos a niños de todas las edades, niños que no han tenido oportunidad de jugar con este tipo de juego, es bueno recortar cada rompe-cabezas con número variado de partes (de 2 a unas 10 partes), y también recortarlas de formas diferentes.

Para los niños más pequeños o los que no están acostumbrados a jugar con este tipo de juego, conseguir dos imágenes iguales y pegar una entera en una cartulina y recortar la otra en pedazos, para que la primera sirva de modelo. Ver cómo la imagen entera les facilita para montar el rompe-cabezas, se alegran de haberlo conseguido y se animan a montar otros más difíciles.







Cómo jugar: organizar un local donde los rompe-cabezas se guardan en cajas o bolsas, preferentemente de plástico transparente, para que los niños vean cómo son. Un niño o un grupo de niños intenta montar el rompe-cabezas. El Animador de juegos puede ayudar, si se lo pide el niño, o puede montar él mismo uno, para que los niños se interesen por el juego.

G - HISTORIAS, CUENTOS...

¿Qué es lo que sentimos cuando oímos cuentos? ¿Qué es lo que despiertan en nosotros? ¿Qué es lo que despiertan en los niños? ¡Qué importante es en la formación de un niño oír muchas historias! Escuchar historias es un momento mágico, de encanto; es también un estímulo para que el niño aprenda a leer. Historias contadas por la mamá, el papá, los abuelos, por la noche en el borde de la cama, en un día de lluvia, debajo de un árbol, tumbados en una red, en una hamaca agradable. Historias contadas a varios niños colocados en círculo. Historias de hadas, pasajes de la Biblia, cuentos inventados, cuentos de libros, casos de la comunidad. ¡Cuántos modos de contar o leer historias a los niños, para verlos reír, preguntar, asustarse, calmarse, dramatizar, repetir, inventar…

Oír y contar cuentos es estimular la imaginación, es tener la curiosidad satisfecha al tener la respuesta a tantas preguntas, es descubrir otros lugares, otros tiempos. Al oír los cuentos, los niños participan de los problemas y dificultades de los personajes y se dan cuenta de que estos problemas se pueden resolver o no. Pueden sentir emociones importantes como tristeza, rabia, alegría, miedo, inseguridad, y muchas otras más. Así se van conociendo mejor, aprenden a enfrentarse con los límites, encontrando ideas, soluciones para problemas, viendo cómo vencer desafíos.

Oír y leer cuentos, también es desarrollar el espíritu crítico de los niños, es permitir que piensen, que duden, que pregunten, que critiquen lo que se ha leído o contado, que tengan sus propias ideas, que formen su opinión.

Un buen cuento tiene que encantar, captar la atención, hablar de cosas y casos interesantes, que tengan relación con la vida y el nivel de comprensión de los niños, y también aportar novedades para despertar la curiosidad y estimular la imaginación. No debemos tener la preocupación de contar cuentos con el objetivo de transmitir conocimientos o dar lecciones de moral. Queremos que los niños oigan cuentos y vean libros por el placer que esto les da, para que puedan tomar gusto por la lectura.

Como vivimos en una sociedad en la que las personas se comunican mucho a través de cosas escritas, el niño tiene que estar en contacto con letras y números desde pequeño, para que se interese y quiera aprender a leer. Por esto, animamos a que se consigan libros para los niños. Aunque podemos contar cuentos sin libros, éstos son importantes porque estimulan el gusto por la lectura y también el interés por los dibujos e ilustraciones.

Para pensar y conversar

- ¿Por qué debemos contar cuentos a los niños?
- ¿Es importante que los niños puedan ver y oír cuentos contados con libros? ¿Por qué?

Contando historias

Contar, leer historias variadas a los niños, dar la oportunidad de que cuenten e inventen sus propias historias, convidar a los padres y familiares a que cuenten historias y casos, ¡qué buena actividad para los Animadores y Compañeros de juegos en sus comunidades! Y para ayudar, les vamos a dar algunas ideas de cómo se pueden contar historias.

Para contar bien una historia, ya sea con el apoyo de un libro, o sólo oralmente, hay que crear un "clima" de relación, de encanto. Convidar a

los niños, pero respetar su voluntad de querer o no querer oír la historia. Preparar un lugar donde todos se sientan cómodos. Saber dar a los niños tiempo para imaginar, para crear el escenario de la historia, conocer a los personajes, sentir sus emociones, enfrentar sus desafíos, imaginarse como uno de los personajes.

Los libros y las marionetas / títeres se deben de colocar en un lugar donde los niños puedan agarrar, ver, "leer el libro", si quieren contar sus propias historias.

Contando historias con libros, imágenes o marionetas

Cuando se cuenta una historia con la ayuda de un libro o de otro material, los niños tienen que estar acomodados de manera que puedan ver bien el material. En el caso de la historia contada con un libro, el Animador y el Compañero de juegos deben leer el título, el nombre del que lo escribió (el autor) y del que hizo los dibujos (el dibujante) para que los niños aprendan sobre estas profesiones y también para que puedan elegir a los autores y dibujantes que prefieran. También hay que dejar tiempo para que miren los dibujos, observen lo que está escrito, aunque todavía no sepan leer.

En general, después de escuchar y ver la historia, a los niños les gusta agarrar el libro o la marioneta, y el Animador y el Compañero de juegos se lo deben permitir. También puede estimular a los niños a que cuenten otra historia, utilizando el mismo material.

Contando historias sin o casi sin material

Se pueden contar muchas historias usando la voz como único recurso, el cuerpo del Animador y el del Compañero de juegos o cosas muy sencillas y fáciles de conseguir:

- contar cuentos y leyendas de su región, casos de la comunidad. Para hacerlo interesante y mantener la atención de los niños, el Animador y el Compañero de juegos pueden hacer voces diferentes, gestos y movimientos con el cuerpo; pueden usar trozos de tela y envolverse en ellos, usar algún material sencillo para hacer ruidos y otras cosas más que quieran crear;
- contar historias en que los personajes sean los mismos niños, en situaciones o aventuras que el Animador y el Compañero de juegos se inventan;
- hacer dramatizaciones, en las que los niños puedan escoger representar personajes, mientras el Animador y el Compañero de juegos van contando la historia.

El momento del cuento

Se puede organizar también el momento del cuento, en el que padres, abuelos, familiares, personas de la comunidad puedan contar casos de la propia comunidad, así como historias que escuchaban de pequeños, o cualquier otra historia para los niños.

Taller con los padres y familiares

Organizar un Taller con padres, abuelos y familiares, para la confección de:

- marionetas /títeres variados;
- libros sencillos con historias inventadas por los padres o por los mismos niños. Se pueden hacer los libros con cartulina o cartón de cajas, imágenes de revistas o dibujos de los padres.

Después que ya están preparados los materiales, los padres pueden contar las historias a los niños utilizando este material que confeccionaron.

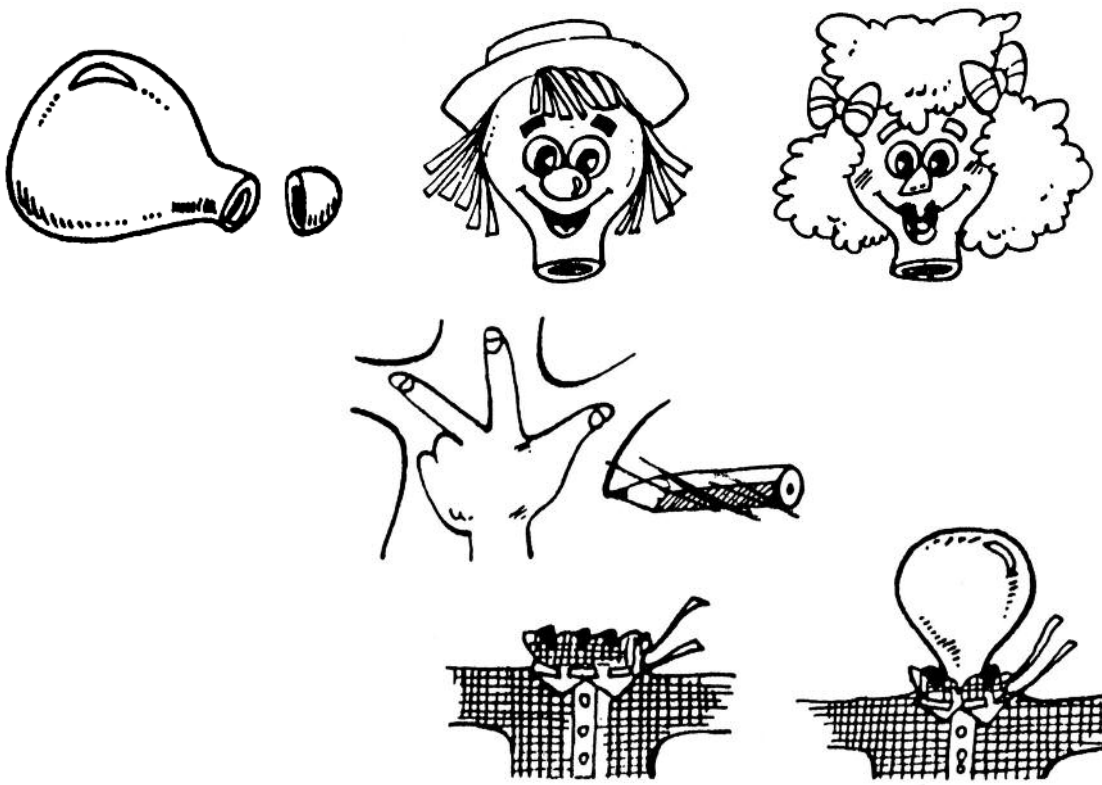
Sugerencias para confeccionar marionetas, títeres y libros

Marionetas

De calabaza

Material: calabaza de cuello, papeles de colores, lápices de colores, rotuladores, marcadores, pinturas de agua, pegamento, cola de pegar, lana o paja de maíz para el pelo, trozos de tela.

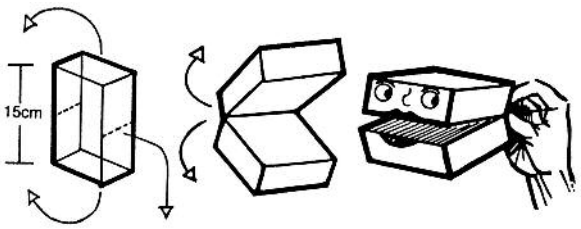
Cómo hacer: cortar la punta de la calabaza y sacar todas las semillas. Dibujar una cara en la calabaza. Hacer un guante como se ve en el dibujo. Si se quiere, se puede hacer una ropa con el guante. Amarrar la ropa al cuello de la calabaza.



De caja

Material: caja de papel, lápices de colores, marcadores o rotuladores, trozos de tela o papeles de colores.

Cómo hacer: señalar el centro de una caja, aproximadamente de 15 cm de altura, y hacer un corte solamente en los lados. Doblar por el medio, doblando la caja al contrario. Forrar y adornar la caja.



De fieltro o espuma

Material: espuma fina, fieltro de colores o tela bien gruesa, lana de tejer.

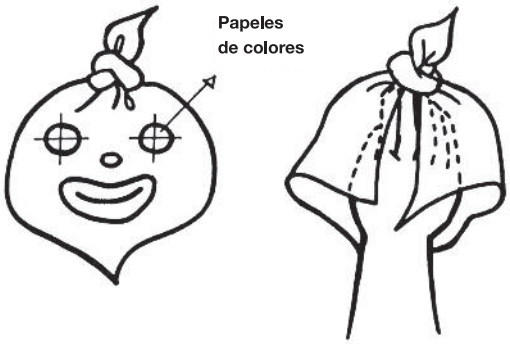
Cómo hacer: cortar dos pedazos de espuma (fieltro o tela bien gruesa) con la forma de la mano, pero sin los dedos, de modo que quede ancha para facilitar la manipulación.

En uno de los pedazos, cortar por encima del medio, de lado a lado, para hacer la boca. Después, cortar el fieltro rojo o rosa con la forma redondeada y coserlo en los trozos cortados, para formar el interior de la boca. En el centro, por encima de la boca, coser la nariz y hacer los ojos. Coser entonces los dos pedazos de espuma y poner el pelo.

De pañuelo o tela

Material: pañuelo o pedazo de tela cuadrados, lápices de colores y papeles de colores.

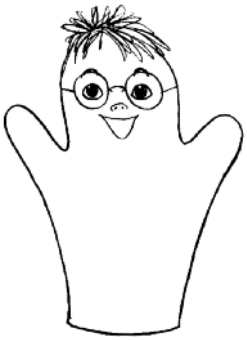
Cómo hacer: amarrar una punta, dibujar o pegar las facciones y colocarlo en la mano, como se ve en el dibujo.



De guante de tela

Material: pedazo de tela de color liso, marcadores, rotuladores o bolígrafos de pintar en tela, trozos de cartulina, lana.

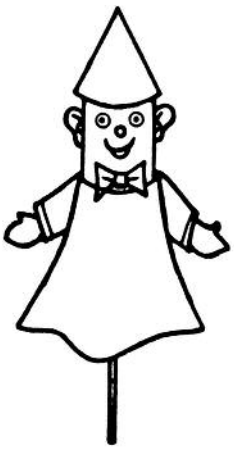
Cómo hacer: hacer un molde del tamaño de la mano, como se ve en la imagen. Dibujar la cara de una persona o de un animalito, poner las orejas o el pelo.



De rollo de papel higiénico

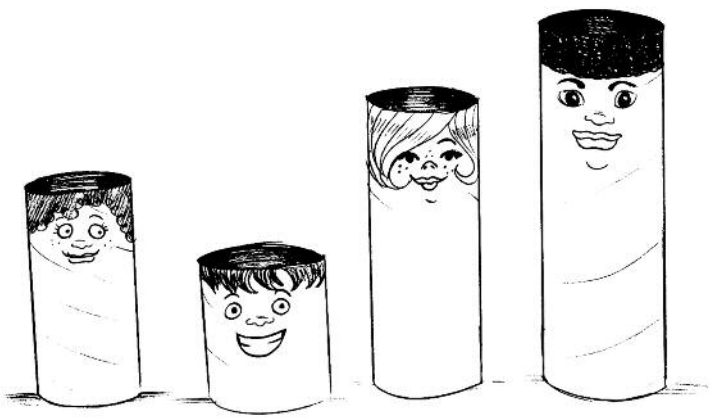
1. Material: rollos de papel higiénico, cartulina, papeles, marcadores, bolígrafos y lápices de colores, varitas.

Cómo hacer: dibujar y "vestir" el rollo, como se ve en la imagen y sujetarlo en la varita.



2. Material: rollos de papel higiénico, de papel de cocina y otros; cartulina, papeles, bolígrafos, marcadores y lápices de colores; trozos de lana, de paja.

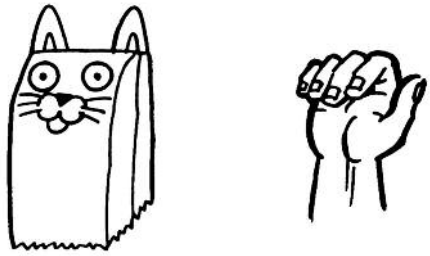
Cómo hacer: Se puede hacer la "familia Tubo" (o "familia Rollo", "familia Canuto") de diferentes razas (blancos, indígenas, negros), dibujando en los rollos de distintos tamaños la cara de los adultos (padre, madre, abuelos y otros) y la de los niños. Se pueden usar los rollos en su color natural o forrados con papel de color. Con lana, paja o papel se hace el pelo. Para mover los títeres o marionetas, se meten dos o tres dedos dentro del rollo, para que se muevan.



De bolsa de papel

Material: bolsas de papel, bolígrafos, marcadores y lápices de colores, trozos de papel de colores, pegamento, cola de pegar.

Cómo hacer: dibujar o pegar motivos para hacer la cara de personas o la cara de animalitos. Usar, metiendo la mano dentro de la bolsa, como se ve en el dibujo.



Variación: en el fondo de la bolsa dibujar la cara del muñeco hasta el labio superior, hacer un doblez para formar la boca. Meter la mano dentro de la marioneta de manera que se haga el movimiento de la boca.

Con varita

1. Material: varitas o tablitas de madera, trozos de cartulina o cartón, sobrantes de plástico grueso para hacer la cara de las personas, caras de animalitos, medios de transporte. Estas marionetas también se pueden hacer con imágenes recortadas de revistas.

Cómo hacer: dibujar las imágenes directamente en la cartulina o en el plástico, o recortar de revistas y pegar en la cartulina. Luego, sujetar bien la imagen en la varita o tablita de madera.

2. Material: aprovechar cabezas de muñecos y muñecas, trozos de tela, varitas.

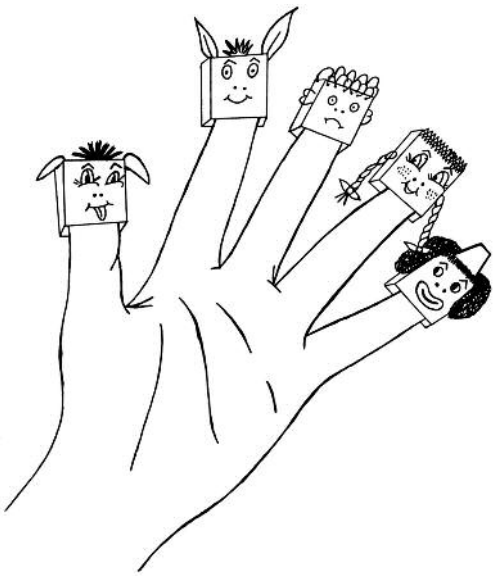
Cómo hacer: sujetar la cabeza en la varita y vestir el muñeco o muñeca.

Para meter en los dedos

1. Material: cartulina o cartón, bolígrafos, marcadores y lápices de colores, trozos de papel de colores, pegamento, cola, imágenes recortadas.

Cómo hacer: dibujar o pegar una imagen en la cartulina recortada como se ve en el dibujo y meter los dedos índice y medio.

2. Material: cajas de fósforos, de chicles o de caldo para sopa; lápices o bolígrafos de colores, pegamento, cola, trozos de tela, papel, lana.



Cómo hacer: pegar un trozo de papel o tela en la parte de fuera de las cajas de fósforos, o quitar uno de los lados de las cajitas. Pintar las caritas y poner las orejas o el pelo.

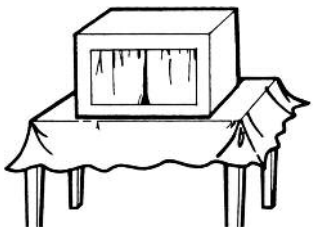
Observación: Esta marioneta se puede hacer en tamaño más grande, usando una caja de jabón en polvo, por ejemplo, y moverlos con la mano dentro, en vez de con los dedos.

3. Material: trozos de fieltro o tela de colores, bolígrafos de color, cola, hilo o lana.

Cómo hacer: dibujar y recortar de fieltro o de la tela las partes del dibujo, coser o pegar para formar el personaje. Dibujar o bordar la cara.

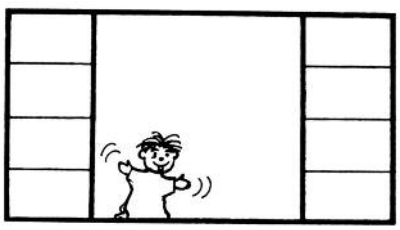
Sugerencia de escenarios para el teatro de marionetas

1. caja sobre la mesa

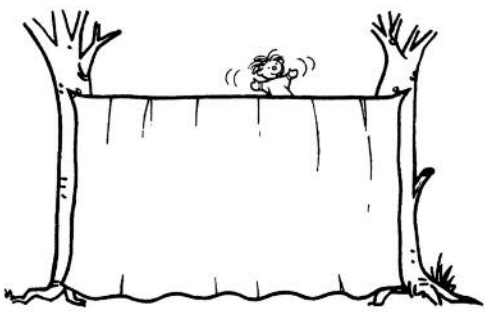


2. hoja entera de periódico colgada de una cuerda

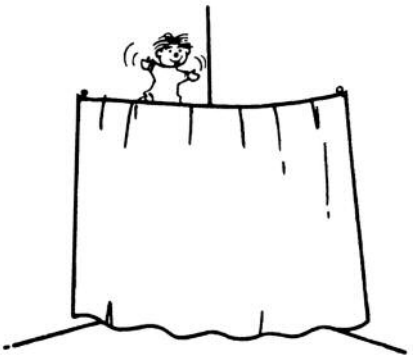
3. ventana como escenario



4. en el patio, entre dos árboles



5. En una esquina de la sala

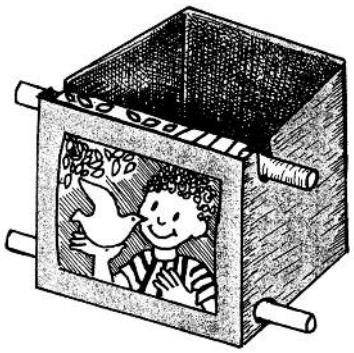


Televisión o cine

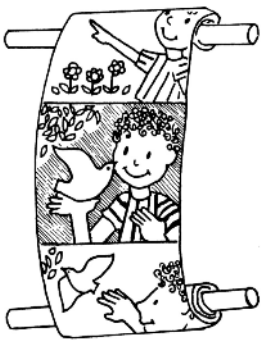
Material: caja de cartón o de madera, palos de escoba o trozos de madera cilíndricos, papel para dibujar la historia, lápices de colores, revistas, trozos de tela, cola de pegar y cinta adhesiva.

Cómo hacer: Se pueden contar las historias usando un "cine" o un "televisor". Recortar en uno de los lados de la caja un espacio, que será la pantalla y hacer unos agujeros a los lados, arriba y abajo, como se ve en el dibujo, para meter los palos de la escoba. Elegir un libro para copiar la historia o crear una historia que retrate la vida diaria de los niños, o cualquier otro tema que te guste y te parezca interesante para ellos. La película, es decir, los dibujos de la historia se deben hacer en hojas o trozos de papel un poquito más anchos que la pantalla. Se pueden dibujar o aprovechar dibujos y fotos de revistas. Cada escena se dibuja o se pega en una hoja de papel, y luego las hojas se pegan unas a otras. En la hoja inicial, se pone el nombre de la historia, del autor y del que lo ha dibujado. Después, las demás escenas en secuencia hasta el final. La última hoja debe tener la palabra FIN, para que los niños se den cuenta de que se ha terminado. Reforzar las puntas de la "película" con tiras de tela o con un papel más fuerte. Sujetar las dos puntas de la "película" en la madera cilíndrica de la escoba con cinta

adhesiva o durex para que no se suelten. La punta con la escena inicial se debe sujetar en el palo de la escoba en la madera de abajo, en la que la "película" va siendo enrollada, a medida que se va contando la historia.



Cómo contar: es mejor que el televisor o el cine ya esté preparado antes de que lleguen los niños. El Animador y el Compañero de juegos pueden ir leyendo en un papel la historia a medida que va pasando la película, pero lo ideal es que el Animador ya lo conozca, para que lo pueda contar sin tener que leer el texto.



Álbum seriado

Material: caballete o pedazos de cartón. Papel para dibujar la historia, lápices de colores, revistas, pegamento, cola.

Cómo hacer: las historias también se pueden contar usando un caballete. Las escenas se dibujan en hojas (como las de la televisión), pero formando un bloc. Este bloc, con todas las escenas de la historia en secuencia, se sujeta al caballete, o en dos tablas, o incluso, en pedazos de cartón fuerte y grueso, como se ve en el dibujo.

Cómo contar: el Animador y el Compañero de juegos pueden ir leyendo en un papel la historia, a medida que van pasando las hojas, del

bloc, pero el ideal es que ya sepa la historia para poderla contar sin tener que leer el texto.

Libros

Material: pedazos de cartón o cartulina, pegamento, cola, imágenes diversas, lápices de colores, rotuladores, marcadores, cuerda, plástico adhesivo.

Cómo hacer: buscar imágenes o hacer dibujos, para formar una historia con temas que interesan a los niños hasta seis años. También se pueden crear libros que tengan en cada página solamente una imagen o dibujo que interese a los más pequeños, a los bebés (animalitos, objetos de la vida diaria). Pegar la imagen o dibujarla en cada página. Escribir la historia (en el caso de los bebés, puede tener solamente el nombre de lo que está en la página).Si es posible, forrar las páginas con plástico adhesivo, para que dure más. Hacer agujeros en las páginas y unirlas con una cuerda.

Observación: También se pueden hacer libros de tela, dibujando y pintando en cada pedazo de tela (con bolígrafos apropiados para pintar sobre tela), escribiendo la historia o los nombres de los dibujos, y luego cosiendo o amarrando las páginas.

H - DIBUJAR, PINTAR, CANTAR, BAILAR...

El niño, como cualquier persona, se puede expresar de varias maneras: mirar, hacer gestos, hablar, cantar, bailar, dibujar, pintar, escribir. Ahora vamos a hablar aquí de cómo dar oportunidad para que los niños participen en actividades como el dibujo, la pintura, el modelado, y también la música y el baile.

Dibujar, Pintar, Modelar

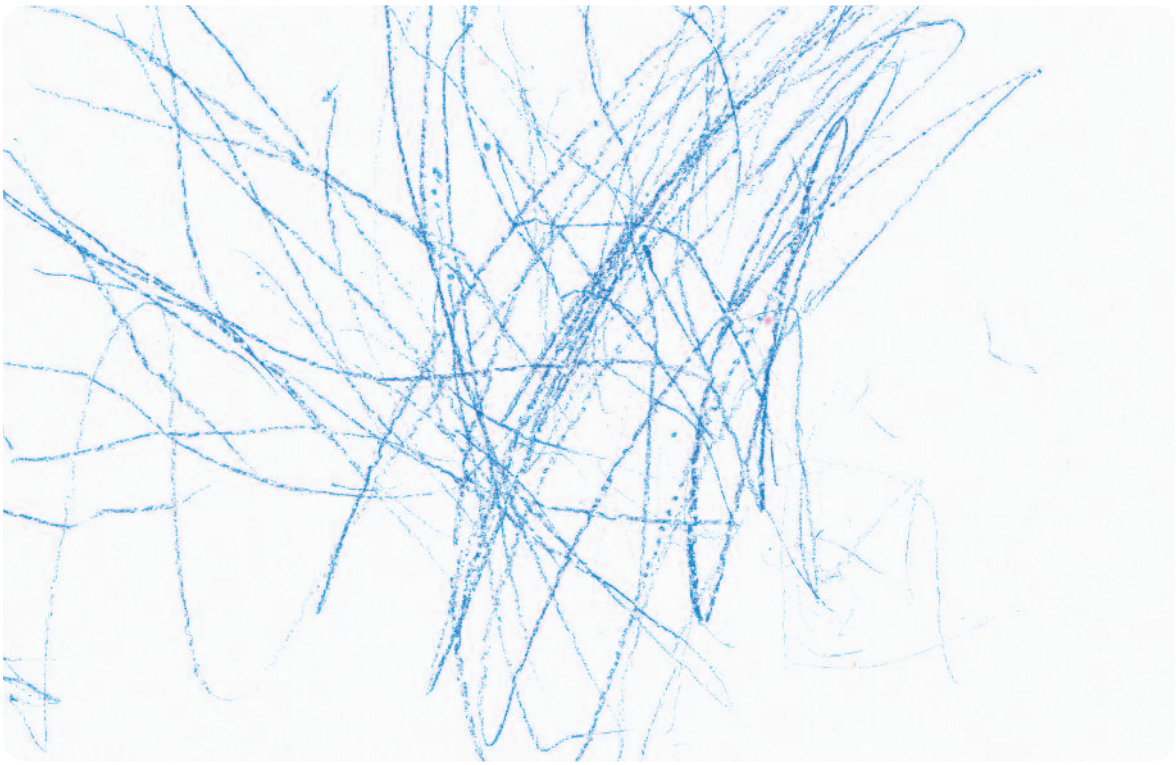
Si les damos la oportunidad, los niños se expresan plásticamente, es decir, por medio del dibujo, la pintura o el modelado. Al hacer esto, usan sus sentidos, su pensamiento, manifiestan sus emociones e intentan conocer el mundo. Dibujos, pinturas y esculturas son, por lo tanto, expresiones de ideas y sentimientos. Los niños no deben copiar modelos, pero sí tener la oportunidad para que puedan desarrollar su creatividad. Conocer a los artistas de su comunidad, ver sus obras, como también las de artistas de fuera, no perjudica la creatividad de los niños, sino que pueden ser un estímulo para que tengan nuevas ideas, afinen su sentido crítico y vayan adquiriendo el gusto por el arte.

A la mayoría de los niños les gusta mucho dibujar, pintar, modelar, y van aprendiendo a realizar estas actividades a partir de su interacción con las personas y las cosas del lugar donde viven. Pero es importante saber que cada niño lo va a hacer a su tiempo y a su manera.

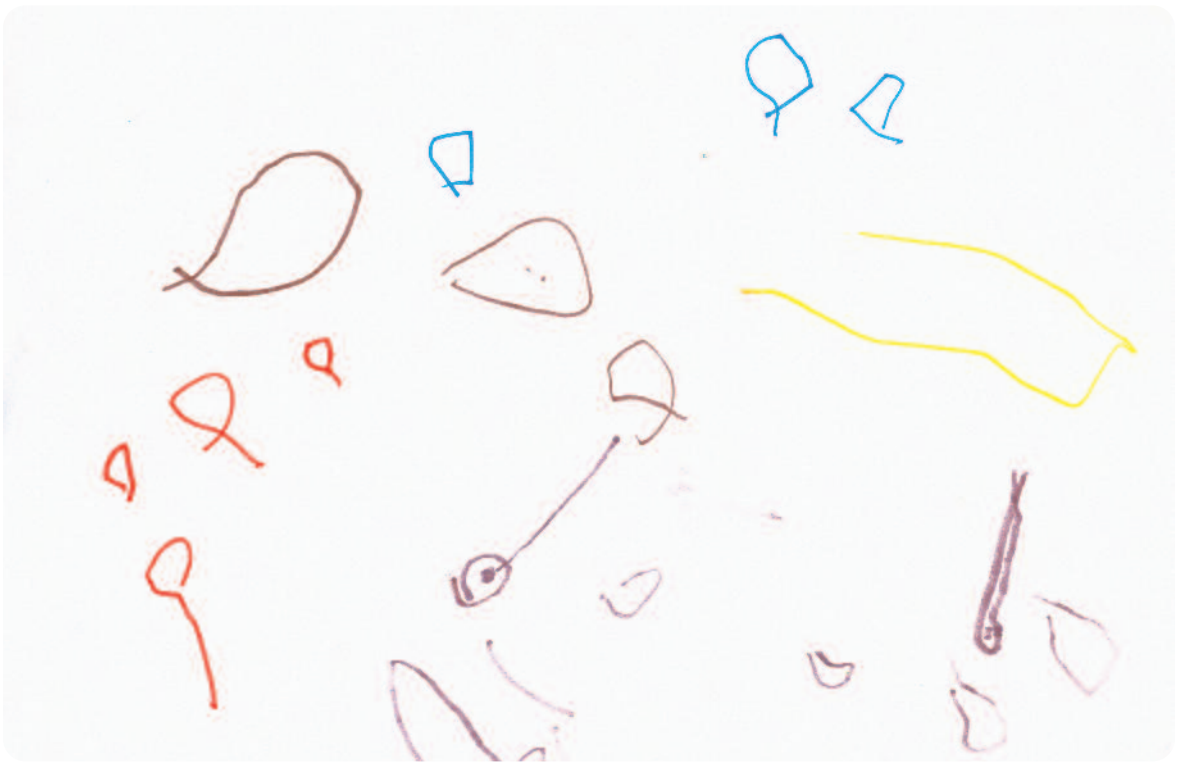
Aunque cada niño tenga su modo de expresarse, cuando observamos y guardamos sus dibujos y pinturas, podemos ver en ellos cierta

regularidad, como explicaremos a continuación. Cuando hablamos de regularidad, queremos decir que los dibujos y las pinturas se van modificando de manera semejante en casi todos los niños y reflejan la manera cómo los niños son educados. Por tanto, el dibujo ayuda a conocer mejor su desarrollo.

Desde muy pequeño, cuando empieza a explorar y a usar los objetos, a imitar lo que las personas hacen con ellos, el niño descubre que ciertas cosas dejan una señal, una marca: por ejemplo el lápiz en el papel o el palito en el suelo de tierra. Al repetir el gesto, la marca sigue apareciendo, y eso le encanta, ¡parece magia! Son los primeros garabatos, y son importantes para el niño, porque son una creación suya. Estos garabatos son variados y poco a poco se van modificando, se van redondeando. Cuando el niño consigue hacer un garabato que le gusta, empieza a repetirlo varias veces.



En un momento determinado, esos garabatos se cierran y forman células, parecidas a “bolitas”, según se ve en la página siguiente. ¡Es el descubrimiento de la forma!. También es el momento en que el niño y los mayores empiezan a ver algo en los garabatos: “una pelota”, “una cara”. Si al niño no se le intimida sino que se le estimula, dibujará cada vez más. El niño empieza a hablar sobre lo que ha dibujado, y esto le ayuda a hacer progresos en sus dibujos. Debemos de escuchar y animar a que hable sobre sus dibujos, y no querer adivinar lo que hace, ya que el niño puede, en un momento, decir que el dibujo es una cosa y después decir que es otra. Generalmente, al niño no le gusta que su dibujo se interprete de manera diferente a lo que él piensa.



A partir de aquí, las "bolitas" se van modificando y empiezan a aparecer dentro de ellas ojos, boca, nariz y, alrededor, trazos que se parecen a veces a pelos, a veces a brazos y piernas. Sus dibujos se parecen al sol, a muñecos que tienen cara y miembros que le salen del cuello. Otros niños siguen un camino diferente. Partiendo de las "bolitas", van uniendo formas diferentes, de modo que resultan conjuntos de formas dispares. A la mayoría de los niños les gusta poner nombres a sus dibujos, de acuerdo a lo que ellos creen, por eso, siempre es mejor preguntar al niño si quiere hablar sobre su dibujo, y no decir nosotros lo que creemos que ha dibujado. En esta etapa, los niños hablan mientras dibujan.

Después, como podemos ver en los dibujos de la página siguiente, empiezan a hacer figuras sueltas que ya se parecen más a las personas, los objetos y los animales de la realidad. Estos dibujos todavía aparecen sueltos en el papel. Vemos que también dibujan casas con puertas, ventanas y las personas que están dentro; mujeres vestidas, con un bebé en su barriga, como si la casa y la mujer fueran transparentes. Es así, porque el niño dibuja no lo que ve, sino lo que sabe, lo que le parece más importante en las personas o en las cosas. El adulto no debe de decir que lo que el niño ha dibujado no está bien. Algunos niños usan el lenguaje para planificar lo que van a dibujar. Conversar con el niño sobre sus dibujos le ayuda a perfeccionar su razonamiento, su observación, su atención y memoria.

Poco a poco, el niño va organizando su dibujo y pasa a colocar en la parte de abajo lo que está en el suelo, como personas, casas, coches, perros; en la parte de arriba, el sol, las nubes, los pájaros. Es decir, hacen una escena en la que todos los elementos del dibujo se presentan relacionados, lo que demuestra otra forma de pensamiento, otro tipo de organización mental. En esta etapa, el lenguaje del niño se amplía y puede contar historias sobre sus dibujos.

El niño aprende que por medio del dibujo puede comunicar alguna cosa a alguien. Por eso, el dibujo también le prepara para aprender a leer y a escribir, porque a medida que él descubre que el dibujo es una forma de representar objetos y personas, el niño aumenta sus posibilidades de comprender más tarde que la palabra escrita es otra forma de representar el mundo en el que vive.

Cuando los mayores valoran lo que ha dibujado, pintado o modelado, el niño se siente feliz y capaz, y esto favorece su autoestima. Dibujar permite al niño tener otra forma de expresar lo que siente, lo que sabe de las cosas, y aumentar sus conocimientos.

Para pensar y conversar

- ¿Por qué debemos dar al niño la oportunidad de dibujar, pintar y modelar?
- Dibujar ¿puede ayudar al niño en futuros aprendizajes en la escuela? ¿Por qué?

Organizando las actividades de expresión plástica

El Animador y el Compañero de juegos pueden organizar un lugar dentro de la sala donde colocan los lápices, tizas (giz), pinturas y papeles para los niños que quieran dibujar. El papel puede ser reaprovechado y también se pueden usar hojas de periódico o de revistas con fondo más neutro, sin fotos ni dibujos, para que el niño pueda dibujar y ver lo que ha hecho. También se puede organizar esta actividad fuera, al aire libre, aprovechando ramitas secas, trozos de madera, de ladrillo, de carbón y otras cosas que existen en las comunidades, para que los niños dibujen en la tierra, en el cemento, en la arena de la playa.

Sugerencias para confeccionar pinturas, pastas de modelar y pinceles

Cómo fabricar pinturas

Pintura de agua de remolacha (color granate o rosa)

Material: remolacha y agua

Cómo hacer: aprovechar el agua en la que se ha cocido la remolacha. Para que el color de la tinta quede más fuerte, hervir con menos cantidad de agua. Se puede añadir cualquier cola para espesar. En caso

de tener remolachas que no están para comer, se puede hacer la pintura con la misma remolacha batida o machacada en agua y después colada.

Pintura de añil (color azul)

Material: tableta de añil, agua, cola, maizena o harina de trigo.

Cómo hacer: disolver la tableta de añil en agua, añadir un poco de cola o espesar con maizena o harina de trigo, al fuego.

Pintura de hueso de aguacate

Material: hueso (semilla) de aguacate, agua, trapo.

Cómo hacer: cortar el hueso del aguacate en trozos pequeños, enseguida triturar o moler. Extender lo que se ha triturado o molido sobre una superficie y dejar al aire, para que se oscurezca y se ponga marrón. Luego, colocar en un recipiente, añadir poca agua, para que no quede una pintura clara, y exprimir con un trapo.

Pintura de carbón (color negro o gris)

Material: carbón, agua, un tamiz o un trozo de tela.

Cómo hacer: triturar bien el carbón. Después mezclar con bastante agua, pasar por el tamiz o colar con un trapo. Dejar reposar durante dos horas. Tirar fuera, con cuidado, el agua de arriba y añadir un poco de cola.

Otras sugerencias para hacer pintura negra o gris: carbón de hueso de melocotón, semillas, o huesos de animales quemados.

Pintura de piedra (varios colores)

Material: agua y piedras de varios colores (cada región tiene las suyas).

Cómo hacer: moler bastante la piedra hasta que se convierta en polvo. Después, pasar por el tamiz, mezclar el agua, sacudir o agitar la mezcla y dejar reposar durante dos horas. Tirar fuera, con cuidado, el agua de arriba y añadir un poco de cola, que ayuda a espesar. Si se quiere acentuar el color, añadir un poco de aceite de cocina.

Pintura de tierra

Material: tierra, tamiz fino, colador de tela, tela vieja.

Cómo hacer: para hacer la pintura de tierra, es importante verificar si ésta es lodosa (barro) o pastosa. Tierra con mucha arena no sirve. Sirve la tierra común, que se puede encontrar de varios colores.

Tomar una porción de tierra y moler bien. Pasar por un tamiz fino varias veces, mezclar con agua, amasar todo bien y colar la mezcla en un colador de tela. Tirar fuera la arena y colocar en un recipiente de vidrio el agua colada. Dejar reposar el agua lodosa (barro) durante dos días, para que el barro se vaya al fondo, separándose del agua; esto se llama decantar. Al segundo día, tirar fuera el agua, con cuidado, para que no se vuelva a mezclar. Retirar el barro del recipiente de vidrio, ponerlo en un trapo y dejarlo al sol para que escurra un poco. Después, poner el "barro" en un recipiente de plástico, añadir un poco de agua y de cola. Si se quiere acentuar el color, añadir un poco de aceite de cocina.

Pintura sencilla de tierra (varios colores)

Material: tierra y agua.

Cómo hacer: no hace falta hacer la decantación (quitar la arena) para hacer esta pintura. Basta con mezclar agua y tierra y, si se quiere, añadir un poco de cola y ya está preparada la pintura.

Pintura de "urucum" (= planta de cuyas semillas se pueden sacar pigmentos de colores).
(de color naranja o rojo, dependiendo del tipo de planta)

Material: 2 cucharas de semillas de "urucum", 1 vaso de agua, 1 cuchara de sopa bien rasa de harina de trigo o maizena ó 1 cucharita de té de cola, 1 cucharita de té de aceite de cocina.

Cómo hacer: mezclar las semillas con el agua y cocer bien, después, espesar con la harina o la maizena disuelta en un poco de agua. Apartar del fuego y añadir la cola y el aceite moviendo bien.

Pintura guache

Material: 2 cucharas de sopa de pigmento de pintura en polvo, 1 cucharita de yeso, 1 cucharita de cola blanca o goma arábiga, y lo que se necesite de agua.

Cómo hacer: mezclar la pintura con la cola o la goma arábiga, luego el agua y al final el yeso.

Cómo hacer tiza/ giz, lápiz, y pinceles

Giz/ tiza casera

Material: masa de pared (de albañilería), pigmento de pintura en polvo de colores, recipientes.

Cómo hacer: poner la masa en un plato hondo o en un cuenco, ir juntando el pigmento en polvo hasta el punto que se pueda enrollar. Hacer rollitos cortos y gruesos y dejar que se sequen a la sombra. Usar para dibujar en papel o en el suelo.

Lápiz

Cómo hacer: aprovechar trozos de carbón, ladrillo o piedra, para que los niños dibujen en papel o en el suelo de cemento.

Pincel de cuerda

Cómo hacer: amarrar un trozo de cuerda a la punta de un palo, juntando bien las hebras. Mojar para recortar las puntas irregulares, que pueden hacer trazo doble.

Pincel de tela

Cómo hacer: dar cola a la punta de un trozo de madera o ramita seca, enrollar un trozo de tela y atarlo en la parte de arriba, para reforzarlo. Se puede hacer también enrollando solamente el trapo y amarrando.

Pincel de pluma de gallina

Cómo hacer: aprovechar plumas de gallina para pintar, o también cortar las plumas y amarrar de varios modos, para hacer otros tipos de pinceles.

Masas/Pastas para modelar

Arcilla

Material: en los lugares donde sea fácil conseguir la arcilla, es bueno que se ofrezca a los niños, porque les gusta mucho amasarla y crear sus formas.

Masa / pasta de harina de trigo o maizena

Material: 3 tazas de harina de trigo o maizena; guache, anilina, agua de remolacha o de añil para dar color; una cuchara de sopa de aceite de cocina; agua.

Cómo hacer: Mezclar la harina de trigo, el aceite, el pigmento que quiera usar para dar color y amasar; ir añadiendo el agua hasta formar una masa.

Observación: esta masa o esta pasta, se debe hacer con harina pasada de fecha o inservible para comer, porque no conviene usar un alimento para que los niños jueguen.

Música, bailes...

¡Qué bonito es ver un grupo de niños cantando y bailando! Felices, ellos se mueven de varias maneras, intentan escuchar la música y acompañar su

ritmo, están atentos a la letra y la repiten cantando, cambian los pasos, se inventan otros, procuran imitar a otras personas bailando.

En todas las épocas y en todas partes, las personas viven en un ambiente en que la música y la danza, con sus sonidos y movimientos están presentes. El niño se va acostumbrando al ambiente sonoro de su comunidad y de su familia, que tienen sus bailes y sus canciones preferidas. El pueblo brasileño es extremadamente musical. El hecho de ser una mezcla de indígenas, negros y blancos de distintos orígenes hace que tengamos una gran variedad de tipos de músicas y danzas.

Cuantas más oportunidades tengan los niños de escuchar músicas de distintos tipos (del cancionero popular, del folclore, religiosa o erudita), más estímulos tendrán para formar su "gusto musical".

Las danzas están presentes en las fiestas populares, como el Carnaval y San Juan, en otras danzas folclóricas y también a través de la televisión, cine o teatro. Podemos observar que, desde pequeños, los niños ya acompañan las músicas que oyen con palmadas, moviendo los pies, moviendo la cabeza y las caderas.

La falta de música, radio, instrumentos musicales no imposibilita las actividades musicales. Las personas, adultos o niños, llevamos siempre con nosotros los instrumentos necesarios para esto: la propia voz y la capacidad de oír y reproducir sonidos y melodías. También podemos hacer música aprovechando objetos, cosas de la naturaleza que se encuentran a nuestro alrededor, en la comunidad. El contacto con diferentes sonidos y ritmos aumenta la capacidad de oír del niño. Acostumbrarse al ritmo es importante incluso para el aprendizaje de la lectura, ya que para que comprendamos lo que leemos debemos mantener un ritmo de lectura.

Son varias las oportunidades de hacer presente la música y la danza en las actividades con niños. Para empezar, es necesario intentar observar qué tipo de música y danza les gusta a los niños para cantar con ellos. Pero también es importante que conozcan otras músicas y danzas diferentes, así como es importante valorar mucho los cantos, músicas y danzas de la región. Con esto, ustedes estarán aumentando el conocimiento musical de los niños, evitando así, que se limiten a conocer nada más que lo que la radio o la televisión transmiten.

Los jóvenes, adultos, personas mayores y niños pueden compartir los momentos de actividades con músicas, bailes y cantos. Son momentos de encuentro, de intercambio de conocimientos y experiencias que acercan a las personas y les ayudan a valorar su identidad y la cultura del lugar donde viven.

Para pensar y conversar

- En tu comunidad, ¿los niños y sus familias tienen oportunidad de participar en actividades colectivas con música y danza? ¿Te parece importante? ¿Por qué?

Sugerencia de actividades con música y danza

Encuentros musicales de las familias

Puedes organizar mañanas o tardes musicales, convidando a los padres, abuelos, tíos, para que participen de momentos musicales con los niños. Se puede empezar la actividad pidiendo que hagan sonidos sin usar ningún instrumento. A continuación, poner algún disco o cinta

y estimular a que acompañen la música con los sonidos del cuerpo. Enseguida, se pueden ofrecer algunos instrumentos y dejar que experimenten sus sonidos; convidarlos después a cantar o a oír músicas y acompañar su ritmo con los instrumentos. Se puede también incentivar a las familias para que enseñen a los niños las canciones que cantaban en su infancia, las danzas que bailaban, y también las canciones y danzas que les gustan ahora, y a partir de ahí, organizar un baile animado.

Una idea para otro momento de encuentro es organizar una banda de música sin instrumentos de verdad, y con cada grupo de personas reproducir el sonido de un determinado instrumento musical. El Animador y el Compañero de juegos piden a los niños y familiares que escojan los instrumentos que formarán la banda, y también pueden sugerir algunos. Después, cada niño o adulto elige qué instrumento quiere "tocar". Por ejemplo: guitarra, flauta, trompeta, campanillas, platillos, tambor. Para cada instrumento eligen un sonido:

- guitarra: dan, darán, dan, dan…
- flauta: fin, firirín, fin, fin…
- Trompeta: to, tororó, to, to…
- campanillas: plin, pililín, plin, plin…
- platillos: tchen, tchen, tchen…
- tambor: terrontón, ton, ton, terrontón, ton, ton…

El Animador o el Compañero de juegos, que puede comenzar como "maestro" (director) o elegir a otra persona para hacer este papel, organiza cómo va a tocar la banda, en qué momento entra cada instrumento y en qué momento se para. La banda puede tocar acompañando una música conocida o inventando otra. Cada banda tocará de acuerdo con su "director" y sus "músicos".

Encuentros musicales con artistas del lugar

En una de esas mañanas o tardes, se puede invitar a cantantes o compositores del lugar para que participen de un momento musical con los niños y sus familias.

Tarde o Mañana de canciones formando rueda o juegos cantados

Seleccionar varias canciones que se cantan formando una rueda y juegos cantados, para entretener a los niños y sus familias. Se puede hacer esta actividad, por ejemplo, antes o después de la Misa o del culto dominical o en un día de vacunas en el ambulatorio.

Taller musical

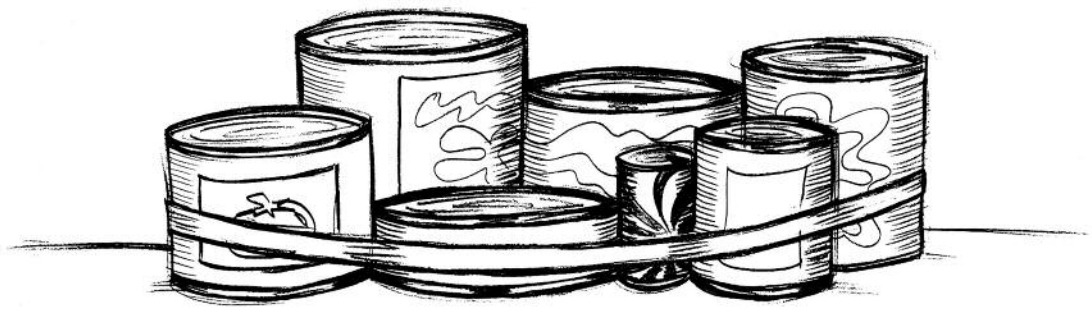
Organizar un Taller para la confección de instrumentos musicales con los padres y familiares de los niños. Una vez confeccionados, invitarlos a tocar y cantar con ellos.

Sugerencias para confeccionar instrumentos musicales

Batería

Material: cinco o seis latas de distintos tamaños, trozos de madera para las baquetas, cinta adhesiva o tiras de tela.

Como fazer: amarrar las latas o sujetarlas con la cinta adhesiva.



Maracas

Material: latas pequeñas o recipientes de metal redondos.

Cómo hacer: poner dentro de la lata , semillas, trocitos de madera, o cualquier cosa que no haga un ruido muy estridente. Cerrar muy bien el agujero de la lata para no tener peligro de que se abra y un niño se pueda atragantar o meter las semillas en la nariz.

Coquitos

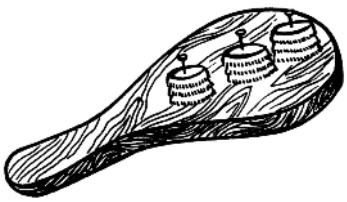
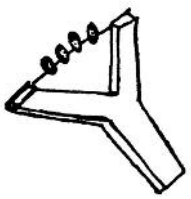
Material: cáscaras de coco partidas por la mitad.

Cómo hacer: lijar, pulir y, si se quiere,pintar como más guste.

Cascabeles

Material: un trozo de alambre grueso, tapas de botellas, botones o semillas grandes, un trozo de madera.

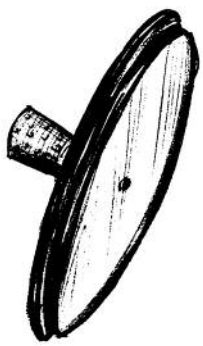
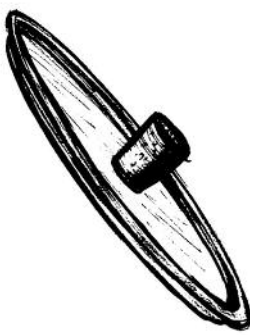
Cómo hacer: agujerear las tapitas, semillas o botones e introducir en el alambre. Unir las dos puntas del alambre y sujetarlas a un pedazo de madera o tela gruesa. Otra manera de hacer es clavar las tapitas en la madera.

Platillos

Material: dos tapas de aluminio de lata de leche en polvo, de chocolate o de otros. Corchos o tapas de plástico pequeñas.

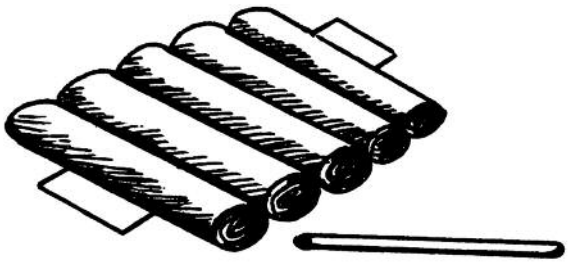
Cómo hacer: clavar en uno de los lados de la tapa el corcho o la tapa de plástico.

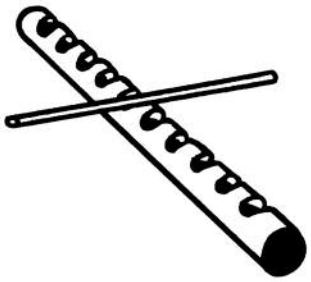



Carraca

Material: un trozo de 30 cm de palo de escoba o de otra madera; un pedazo de madera cilíndrico (rollo).

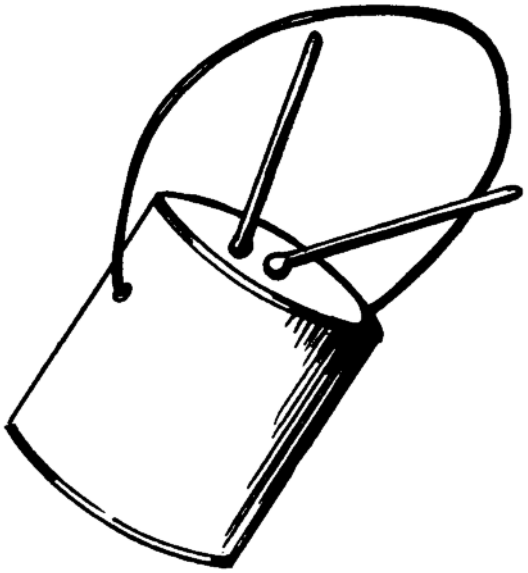
Cómo hacer: pegar trocitos de madera cilíndrica (rollitos) en una tablita, o hacer unos cortes en el palo de una escoba a pequeña distancia unas de otras.





Tambor

Material: una lata mediana o grande, dos pedazos de palo para las baquetas.



I - CANCIONES FORMANDO UN CÍRCULO Y JUEGOS CANTADOS

A la mayoría de los niños les gusta mucho jugar de la mano formando una rueda o círculo y los juegos cantados. Estas canciones y juegos acercan a las generaciones, pues padres, abuelos, tíos, líderes pueden recordar cómo jugaban y enseñar a los niños las canciones de su infancia. También es un modo de valorar nuestra cultura y ampliar el conocimiento musical de los niños.

Los juegos en círculo y los juegos cantados se pueden hacer con los niños de la mano formando una rueda, organizados en fila, por parejas o en grupos. Se puede "jugar" de varias maneras una misma canción o juego. Aquí se darán algunas sugerencias, pero en cada lugar, los niños, los Animadores, Compañeros de juegos y los familiares eligen si quieren hacer así o de la manera que saben. El Animador y el Compañero de juegos invitan a los niños a entrar en el juego, pero respetarán siempre la voluntad de los que no quieren participar.

Llamamos niños a las personas implicadas en las canciones y en los juegos, pero pueden ser también los Animadores y Compañeros de juegos, líderes, padres y personas de la comunidad.

Nota:
Las canciones y juegos cantados, con las indicaciones de gestos y movimientos están recogidos en el librito (folleto) que acompaña a este Libro.

J - JUEGOS VARIADOS

Niños corriendo, jugando al balón, haciendo equilibrio para saltar a la rayuela, jugando en grupo... Alegría, atención, movimiento, ¿un poco de miedo, de curiosidad? ¡Cuántas cosas están presentes en los juegos de los niños!

Vamos a hablar aquí de los juegos de los niños en espacios grandes como un patio, una plaza, una calle sin tráfico, incluso en una terraza o salón, es decir, cualquier lugar que les permita mucho movimiento y en donde se puedan realizar actividades conjuntas con mayor número de niños.

Procuramos nombrar muchos juegos populares con los que ya nuestros padres y abuelos jugaban y con los que, a pesar de los cambios y novedades, los niños de hoy también juegan. Estos juegos promueven una relación más estrecha entre las generaciones, rescatan y valoran la identidad y la cultura de las familias, vinculándolas al lugar en donde viven, y estimulan la relación y solidaridad entre las personas.

En todos los estados, vemos que los niños, incluso en condiciones difíciles, de mucha pobreza, de violencia, intentan encontrar espacio en los lugares donde viven para moverse y jugar juntos. ¿Y por qué ocurre esto?

Todo niño, desde que nace, experimenta, con cierto asombro y generalmente con placer, los movimientos de su cuerpo. Poco a poco va aprendiendo a usar su cuerpo para moverse como quiere, para expresar sentimientos y emociones para satisfacer su curiosidad o para

comunicarse con otras personas. Corriendo, saltando, arrastrándose o haciendo equilibrio, los niños desarrollan la habilidad de coordinar sus movimientos. Jugando con otros niños, aprenden a esperar su turno, a ayudar a un compañero, a ponerse de acuerdo, a aceptar reglas.

Cuando crea o modifica juegos, es su imaginación, su capacidad de crear, de encontrar soluciones la que está siendo estimulada. Por tanto, los juegos en grupo crean condiciones para que los niños:

- aumenten su autoestima y autonomía, al enfrentar los retos del juego o al escoger si quieren jugar o no;
- amplíen sus conocimientos y habilidades;
- aprendan a relacionarse unos con otros;
- tengan salud, porque el movimiento fortalece los huesos y los músculos, abre el apetito y favorece el descanso.

Para ayudar y animar todavía más los momentos de encuentro de los Animadores y Compañeros de juegos, con los niños y sus familias, presentamos varias sugerencias de juegos, unos más tranquilos, otros más movidos, entre los más apropiados e interesantes para los niños hasta los seis años. También intentamos rescatar juegos populares. Es bueno que ustedes intenten conocer y compartir los juegos del lugar donde viven para enriquecer sus actividades con los niños.

Vamos a llamar Animador o Compañero de juegos a la persona que está organizando la actividad, y niño a cualquier persona que está participando en los juegos: los mismos niños, sus padres, familiares, jóvenes, etc.

Conviene recordar algunas cosas que son importantes:

- Animador, Compañero de juegos, antes de proponer el juego,

espera a que los niños estén atentos. Explica con calma y mira si los niños aceptan el modo de jugar que has propuesto. Los niños pueden querer cambiar las reglas, pero en ese caso todo el grupo tiene que estar de acuerdo. Para ayudar a que los niños entiendan un juego nuevo, se sugiere decir que la primera vez no es nada más que para ensayar.

- Siempre se deben ofrecer los juegos a los niños, nunca imponer, y deben durar mientras los niños estén interesados en participar.

Para pensar y conversar

- En las comunidades, ¿los niños encuentran espacios para jugar juntos? ¿Por qué es importante que esto ocurra?
- Como Animador y Compañero de juegos, ¿qué puedes hacer para promover y defender los juegos de los niños en tu comunidad?

Juegos con juguetes y materiales sencillos

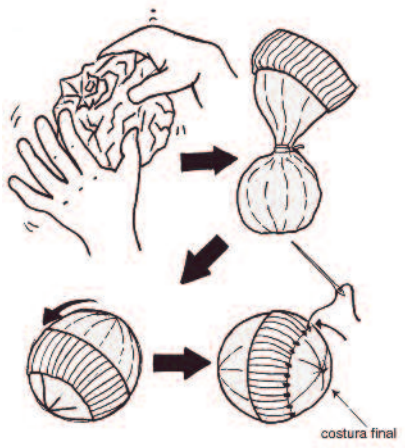
Con pelota

Hacer una pelota con un calcetín

Material: periódicos, papel, trapos viejos o bolsas de plástico. Un calcetín viejo, aguja, hilo, cuerda fina.

Cómo hacer: arrugar bien el periódico, papel o plástico; rellenar la punta del calcetín y formar la pelota. También se puede rellenar con retales de tela y bolsas de plástico tipo supermercado, cortados en trozos muy pequeños.

Asegurar la parte estrecha del calcetín, girar la pelota una o dos veces y amarrar fuerte, con una cuerda o hilo grueso. Volver del revés (dar la vuelta) a la parte de arriba del calcetín, para recubrir con él la pelota. Repetir hasta que el calcetín quede bien estirado sobre la pelota. Coser bien como se ve en el dibujo.



Inventando juegos

Material: Una, dos o más pelotas de plástico o confeccionadas con otro material.

Colocar una o más pelotas en el lugar donde van a jugar los niños y dejar que inventen lo que quieren hacer con ellas.

Papa caliente

Material: una pelota hecha con calcetín o una pelota pequeña de papel de periódico muy arrugado (o cualquier otra cosa que pueda sustituir a la pelota).

Cómo jugar: los niños se sientan formando una rueda. La pelota es la papa caliente. Los niños cantan una canción conocida mientras pasan la papa caliente de mano en mano. A una señal del Animador o del Compañero de juegos, dejan de cantar y el que tenga en su mano la papa caliente paga una prenda o hace algo que los niños han decidido anteriormente, cuando han aceptado el juego.

Balón al centro

Material: una pelota o un balón.

Cómo jugar: formar una rueda con los niños y pedir que cada uno elija un número. Uno de los niños se pone en el centro de la rueda y tira la pelota hacia arriba, mientras dice uno de los números. El niño que tiene el número mencionado corre e intenta atrapar el balón. Si lo consigue, él es el que se pone en el centro. Si no lo consigue vuelve a su lugar.

Pelota en posición

Material: un balón o pelota.

Cómo jugar: formar una rueda con los niños y pedir que cada uno escoja el nombre de un animal (también pueden ser flores, frutas, juguetes, etc.). El Animador o el Compañero de juegos o un niño se coloca en el centro, tira la pelota hacia arriba mientras dice el nombre de uno de los animales, frutas, etc…que han elegido. El niño al que corresponda el animal, fruta, etc… tiene que atrapar la pelota antes de que caiga al suelo. Si no lo consigue, se queda en la postura en la que estaba cuando intentaba atrapar la pelota, como una estatua. Se queda así hasta que otro niño que tampoco lo consiga ocupe su puesto. El juego se acaba cuando todos los niños han sido llamados o cuando se cansan del juego.

Pelota en la Montaña Rusa

Material: dos pelotas.

Cómo jugar: organizar a los niños en dos filas iguales. Entregar una pelota al primer niño de cada fila. El primer niño pasará la pelota por alto, encima de la cabeza al niño que tenga detrás; el que la recibe la pasará por abajo, entre las piernas, al siguiente y van repitiendo estos movimientos alternados. El último niño de la fila, al recibir la pelota, debe salir corriendo, y ocupar el lugar al frente de la fila y pasar la pelota al que quedó atrás. El juego continúa hasta que el niño que empezó el juego vuelva al primer puesto. Gana la fila en la que el niño que inició el juego vuelva primero a su lugar.

Pelota a la pared

Material: una o más pelotas.

Como brincar: El juego consiste en tirar una pelota a la pared y recogerla sin dejar que caiga al suelo, pero cada vez hay que jugar de diferente manera. Los niños se ponen de cara a la pared y el Animador y el Compañero de juegos va indicando cómo tienen que tirar la pelota:

- En su lugar (tirar y recoger la pelota sin moverse del lugar)
- Sin hablar (tirar y recoger la pelota sin hablar)
- Sin reírse (tirar y recoger la pelota sin reírse)
- Con una mano (tirar la pelota y recogerla con una sola mano)
- Palmadas (tirar la pelota y dar una palmada antes de recogerla)
- Pirueta (tirar la pelota y girar los brazos uno sobre otro antes de recogerla)

Pelota a la cubeta / balde

Material: una pelota y una cubeta, balde, lata grande o neumático de coche.

Cómo jugar: los niños se colocan en fila y tienen que tirar la pelota dentro del cubo, lata o neumático de coche. El que acaba de jugar, se pone al final de la fila, para volver a jugar de nuevo.

Pelota en el túnel

Material: dos pelotas.

Cómo jugar: poner a los niños en dos filas iguales, con el cuerpo inclinado hacia delante y con las piernas separadas. Entregar una pelota al primero de cada fila. A una señal, el primero pasa la pelota al compañero de atrás por entre las piernas, y así cada niño la pasa al compañero de atrás. El último niño, al recibir la pelota, sale corriendo, se pone el primero de la fila y vuelve a empezar. El juego sigue y gana la fila en la que el niño que inició el juego vuelva primero a su lugar.

Pasar la pelota

Material: dos pelotas.

Cómo jugar: organizar a los niños en dos filas iguales. Entregar una pelota al primer niño de cada fila. A una señal, el primer niño pasará la pelota de la manera como lo indique el Animador o el Compañero de juegos (o algún niño al que se ha escogido). Ejemplo: por el lado derecho de la fila, por el lado izquierdo de la fila, con una sola mano… Cada niño que recibe la pelota, hace lo mismo. El último niño de la fila, al recibir la pelota, sale corriendo y ocupa el primer lugar de la fila y vuelve a empezar, hasta que el niño que empezó el juego vuelva al primer puesto. Gana la fila que lo consigue antes.

Canguro

Material: dos pelotas.

Cómo jugar: marcar las líneas de salida y de llegada, a una distancia pequeña, aproximadamente unos 4,5 metros. Dividir a los niños en dos equipos, que se colocan en fila por detrás de la línea de salida. A una señal, el primer canguro de cada fila, coloca el balón entre las rodillas y sale saltando, hasta la línea de llegada y enseguida vuelve saltando, sin dejar caer el balón, y lo entrega al segundo niño de la fila y se coloca atrás. Gana la fila que antes lo consiga. Si los niños no conocen el canguro, el Animador y el Compañero de juegos les hablará sobre él, les dirá que se mueve saltando con las patas juntas. También puede elegir otro animal conocido, como el mono.

Defender la pelota

Material: una pelota.

Cómo jugar: los niños se colocan formando una rueda y se agarran de las manos. El Animador o el Compañero de juegos coloca la pelota a los pies de un niño, que lo lanzará con el pie a otro niño de la rueda. Los niños tienen que ir pasando el balón usando los pies u otra parte del cuerpo, excepto las manos. No pueden soltar las manos ni dejar que el balón se salga de la rueda.

Devolver la pelota

Material: una pelota.

Cómo jugar: los niños se sientan formando un semicírculo. El Animador y el Compañero de juegos se quedan con la pelota y la van tirando a cada niño, en el orden en que están sentados. El niño se la devuelve lo más rápido posible. Cuando ya están entrenados, el Animador y el Compañero de juegos la pueden tirar sin respetar el orden, creando así un clima de sorpresa.

El gato y la pelota

Material: una pelota.

Cómo jugar: los niños se colocan en cuclillas, formando un círculo. En el centro se coloca un niño, el que hace de gato, también en cuclillas. Los niños rodarán la pelota rápidamente unos a otros, cruzando el círculo. El que hace de gato intentará atrapar la pelota, cuando lo consiga, cambiará de lugar con el niño que ha tirado la pelota.

Tiro al blanco

Material: una pelota hecha con un calcetín y una botella de plástico o una lata, con un poco de arena dentro, para darle estabilidad.

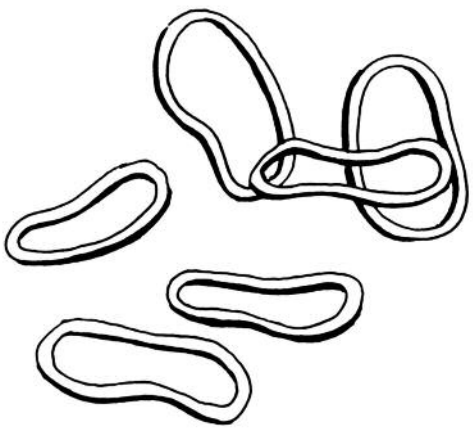
Cómo jugar: colocar la botella o la lata en un lugar en el suelo o colgarla. Los niños intentarán golpear la botella con la pelota. También se puede jugar en equipos, y gana el equipo que acierta más veces.

Con cuerda

Hacer cuerdas

1. Con cámara vieja de neumático.

Cómo hacer: cortar círculos de la cámara de 2 a 3 cm de ancho aproximadamente. Unirlos entrelazando un redondel en otro hasta alcanzar el tamaño deseado.



2. Con papel de periódico

Cómo hacer: enrollar la hoja entera de periódico de manera a obtener un rollo. Luego, retorcer el rollo, hacer otro rollo, y cuando el segundo está casi todo doblado, introducir una punta del primero en una punta del segundo, seguir enrollando y retorciendo. Reforzar el punto de unión de los dos rollos con grapas o cinta adhesiva. Hacer lo mismo con otras hojas de periódico, hasta conseguir la cuerda del tamaño necesario.

Observaciones: En las comunidades encontramos también cuerdas hechas con lianas, paja trenzada, trozos de tela retorcidos y amarrados.

Inventar juegos

Material: una o más cuerdas.

Dejar las cuerdas en el lugar donde juegan los niños y dejar que ellos inventen los juegos que quieren hacer con ellas.

Andar por el camino

Material: cuerdas de periódicos o de cáñamo, para hacer el camino.

Cómo jugar: poner dos cuerdas paralelas, formando un camino. Comenzar dejando entre ellas una distancia de medio metro. Invitar a los niños a caminar por el camino, para llegar a la playa, al río, al lago, según lo que hay cerca del lugar donde viven. Ponerse de acuerdo para que, cuando lleguen al agua, puedan nadar, si quieren. Una vez que todos los niños han pasado por el camino, se estrecha la distancia entre las cuerdas, hasta que el camino queda tan estrecho que solamente se puede andar poniendo un pie delante del otro. El que no lo consiga, se pone a un lado. El juego se termina cuando el camino se hace tan estrecho que ya no caben los pies de los niños.

Atravesar el río

Material: dos cuerdas de cáñamo o de otro material, aproximadamente de 3 metros cada una.

Cómo jugar: colocar las dos cuerdas paralelas, en el suelo, casi juntas. Contar una mini-historia de un niño que quiere atravesar el río, pero como el río es profundo, el niño tiene que saltarlo por encima. Invitar a

los niños a atravesar el río. Poco a poco, se van separando las cuerdas, para aumentar la anchura del río.

¡Que viene el ratón!

Material: una cuerda y alguna cosa que se pueda amarrar a una de las puntas de la cuerda (puede ser un saquito de arena, una botella de plástico) que será el ratón.

Cómo jugar: el Animador o el Compañero de juegos agarra la cuerda por la punta en la que no hay nada amarrado y la va arrastrando despacio. Los niños, alrededor, intentan saltar por encima de la cuerda, sin pisar al ratón.

Cruzar la valla

Cómo jugar: dos personas sujetan cada una de las dos puntas de la cuerda, a cierta altura y convidan a los niños, organizados en una fila, a pasar por debajo de la cuerda. Cuando todos han pasado, se disminuye la altura, hasta un punto en que todavía algunos niños consigan pasar.

Saltar obstáculos

Cómo jugar: dos personas sujetan cada una de las dos puntas de la cuerda a cierta altura y convidan a los niños, organizados en una fila, a saltar la cuerda. Cuando todos han saltado, van aumentando la altura, hasta un punto en que algunos niños todavía consigan saltar.

Con botellas de plástico

Encajar el aro en las botellas

Material: botellas de plástico grandes y pequeñas.

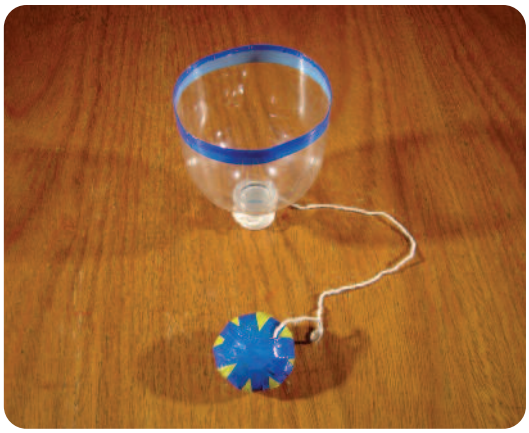
Cómo hacer: cortar aros de las botellas grandes. Meter un poco de arena en las pequeñas, para dar estabilidad y cerrar bien.

Cómo jugar: se reparten los aros entre los niños. Cada niño, colocado a una cierta distancia, intentará encajar el aro en la botella. Calcular la distancia según la edad o la experiencia de los niños en el juego. Pueden jugar uno a uno o varios a la vez.

Bilboqué o Biblioqué

Material: una botella de plástico, 30 cm de cuerda fina, tres tapas de botellas de plástico, cinta adhesiva de color, plancha o cacerola.

Cómo hacer: cortar la botella por la parte del cuello. Para rematar bien para que nadie pueda cortarse, arrimar la parte cortada a una plancha tibia o al fondo de una cacerola caliente. Ir girando lentamente la botella, para que el reborde se vaya doblando hacia dentro. Otra manera es hacer agujeros cerca del borde y pasar una cuerda fina, haciendo un festón (remate de bordado). También hay otra manera de hacerlo, se puede cubrir el reborde



por donde se hizo el corte con cinta aislante. Juntar dos tapas de botella, dejando dentro la punta de una cuerdita, o hacer una pelotita atada a la cuerda. Atar la otra punta al cuello de la botella cortada.

Cómo jugar: intentar meter las tapas o la pelotita dentro del cuello de la botella.

Bolos

Material: de seis a diez botellas de plástico y una pelota hecha con calcetín.

Cómo hacer: meter un poco de arena en las botellas, para dar estabilidad, y cerrar bien.

Cómo jugar: colocar las botellas en triángulo, como se ve en el dibujo. Convidar a los niños, uno a uno, a lanzar la pelota a ras del suelo, para intentar derribar las botellas. La distancia depende de la edad de los niños. Para los más pequeños o los que no están familiarizados con este juego, conviene que la distancia sea corta, para que tengan más oportunidad de acertar.

Vaso-bol

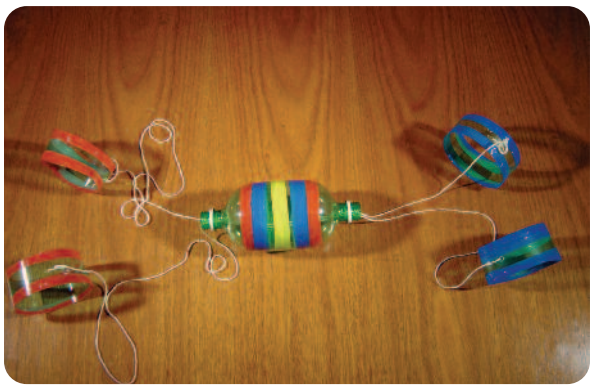
Material: dos botellas de plástico cortadas, calcetines viejos, trozos de tela y bolsas de plástico (tipo supermercado), cuerda delgada.

Cómo hacer: cortar las dos botellas a 15 cm del cuello aproximadamente. Hacer el remate del corte como se ha explicado en el bilboqué. Hacer una pelota de calcetín pequeña, aproximadamente de 6 cm de diámetro.

Cómo jugar: un niño tira la pelota al otro, que intentará recogerla con el vaso.

Vaivén

Material: dos botellas de plástico, cortadas a 20 cm del cuello aproximadamente, cinco metros de cuerda de plástico de tender ropa (dividida en dos partes de 2,5 m cada una), cuatro asas de botella de suavizante de ropa (o cortar anillas de los pedazos de las botellas que sobraron, forrándolas con cinta aislante para reforzar).



Cómo hacer: unir las dos botellas cortadas, metiendo una dentro de la otra. Pasar por dentro las cuerdas y amarrar a las anillas.

Cómo jugar: por parejas, sujetando las anillas con las manos, un niño abre los brazos, mientras que el otro los cierra, y viceversa.

Con papel de periódico

Poner el sombrero

Material: sombreros hechos con papel de periódico.

Cómo jugar: el Animador o el Compañero de juegos empieza el juego pidiendo a los niños que formen dos grupos. Cada grupo se organiza en dos filas, colocados frente a frente. Una fila sentada y la otra de pie. Los niños que están de pie tienen en sus manos un sombrero de papel.

A una señal, los niños que están en pie, con los ojos cerrados, intentan poner el sombrero en la cabeza del compañero que está sentado frente a él. A la señal de terminar, gana el juego el grupo que ha conseguido poner más sombreros.

Carrera con periódicos

Material: mitad de una hoja de papel de periódico para cada niño.

Cómo jugar: el Animador o el Compañero de juegos dibuja dos rayas en el suelo, una de salida y la otra de llegada. Los niños se colocan en la línea de salida, cada uno encima de la mitad de la hoja de periódico y llevando en la mano la otra mitad. A una señal del Animador y del Compañero de juegos, comienzan la carrera poniendo en el suelo la hoja de periódico que tenían en la mano y la pisan colocándose encima. Agarran la otra hoja de periódico que ahora está detrás y la colocan delante, subiéndose encima de ella. Repiten el mismo movimiento en cada paso. El que llega el primero gana el juego.

Juego del caballo

Material: una hoja de periódico para cada participante.

Cómo jugar: enrollar la hoja de periódico como si fuera un tubo y sujetar detrás de quien va a jugar haciendo como si fuera la cola del caballo. A una señal, todos los que juegan intentarán quitar la cola del caballo del otro, cuidando de no perder la suya. El que pierda su cola de caballo, agarra de la mano a otro que todavía la tenga y le ayuda para que no pierda su cola. A una señal, se da por terminado el juego. Un aplauso para los que hayan logrado no perder su cola de caballo.

Alfombra mágica

Cómo jugar: poner en el suelo varias hojas de periódico abiertas. Serán las alfombras mágicas. Los niños, siguiendo al que ha sido elegido como guía, saltan o corren, pasando por encima de las alfombras mágicas, procurando no pisarlas. A una señal del Animador o del Compañero de juegos, todos se quedan quietos. Los niños que están pisando una alfombra, dejan el juego y animan a los otros.

Con latas

Derribar la torre

Material: Latas de distintos tamaños y una pelota.

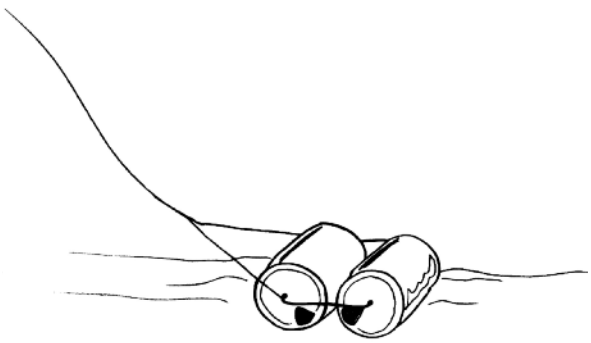
Cómo jugar: armar una torre de latas y marcar una línea a cierta distancia de las latas. Los niños se colocan detrás de la línea y, uno a uno, intentan derribar la torre con la pelota.

Carritos de lata para arrastrar

1. Material: una lata que tenga fondo y tapa, del tipo de leche en polvo; alambre, cuerda delgada, clavos, martillo.

   Cómo hacer: hacer un agujero bien en el centro del fondo y de la tapa para que los ejes del carrito funcionen perfectamente. Pasar un alambre y doblar las puntas. Amarrar una cuerda en las dos puntas.

2. Material: tres latitas de refresco o dos latas del tipo de leche en polvo, alambre, cuerda delgada, clavo, martillo, semillas.
   Cómo hacer: hacer un agujero bien en el centro del fondo y de la tapa de las latas, para que los ejes del carrito funcionen perfectamente. Meter el alambre y doblar las puntas. Cuanto más derecho y recto está colocado el alambre, mejor funcionarán los ejes. Se pueden meter dentro de las latas algunas semillas, para que hagan ruido, pero con el cuidado de cerrarlas bien.



Observación: a los niños, sobre todo a los más pequeños, les encanta arrastrar este tipo de carritos.

Juego del tambor

Material: un tambor de lata y pedazos de palo para golpear.

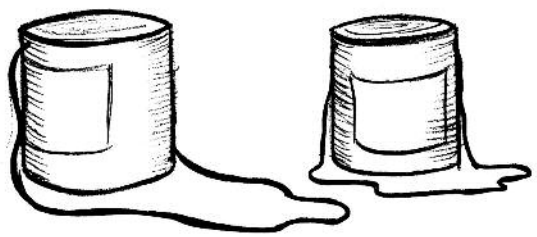
Cómo jugar: un niño o el Animador o el Compañero de juegos tiene el tambor de lata (también puede ser otro instrumento). Los niños tendrán que hacer lo que han acordado cuando se toca el tambor:

- un golpe: se quedan sentados;
- dos golpes: se ponen de pie;
- tres golpes: se tumban en el suelo;
- cuatro golpes: se ponen de rodillas.

Zancos de lata

Material: dos latas de tamaño mediano, dos pedazos de 1.5 cm de cuerda fina, hilo de nylon o cuerda gorda.

Cómo hacer: hacer dos agujeros en la parte de arriba de cada lata, para pasar y amarrar bien la cuerda, como se ve en el dibujo. Conviene hacer varios pares, porque a los niños les gusta andar juntos.



La torre

Material: latas de diferentes tamaños, semillas o piedritas pequeñas.

Cómo hacer: tres o cuatro latas de distintos tamaños, que puedan ser apiladas. Si se quiere, meter dentro de ellas, algunas semillas o piedritas, y cerrarlas bien con cola y cinta adhesiva. Cuando se organice el rincón de los bebés mayorcitos, presentar las latas formando una torre. A los niños pequeños les encanta jugar a derribar la torre y volver a montarla.

Con pañuelos o trapos

La cabra - ciega

Se puede jugar a la cabra - ciega de distintas maneras. Vamos a presentar algunas.

1. Tradicional:

   Cómo jugar: se juega en una sala pequeña y con pocos muebles, para que los niños no se lastimen. Un niño con los ojos tapados con el pañuelo, es la cabra- ciega. Los niños le dan vueltas sobre sí misma, y a una señal, la cabra- ciega empieza a buscar a quién agarrar. Al niño al que logre tocar o agarrar será la siguiente cabra- ciega.

2. Formando una rueda

   Cómo jugar: los niños se colocan formando una rueda, agarrados de las manos. Dos de ellos son convidados a quedarse dentro de la rueda. Uno de ellos, que será la cabra- ciega, con los ojos vendados con un pañuelo, intentará agarrar al otro niño que está con él dentro de la rueda, y que procurará no dejarse agarrar. Los niños que forman el círculo no pueden dejar que se escape ninguno de los dos. Cuando la cabra-ciega logre atrapar al otro, el atrapado será la siguiente cabra-ciega y otro niño entrará en el círculo, para que vuelva a empezar el juego.

3. En la rueda que se mueve

   Cómo jugar: los niños se colocan formando una rueda, agarrados de la mano, y eligen a uno de ellos para que sea la cabra- ciega. Le

tapan los ojos y se va al medio del círculo. La cabra- ciega tiene que atrapar a alguien del círculo. Los que están del lado hacia donde se dirige la cabra-ciega intentan escaparse huyendo hacia atrás, mientras que los del otro lado avanzan, pero sin soltar las manos. Si la cabra-ciega es lista, intentará agarrar a los que estén detrás de ella.

4. El león y el conejito

Cómo jugar: el grupo elige a dos niños: uno será el león y el otro el conejito. Los otros van a formar una rueda dentro de la que se quedarán el león y el conejito; el conejito tendrá los ojos tapados. A una señal, el león ruge y el conejito intenta atraparlo. Cuando lo consiga, el conejito será el león y elige al siguiente conejito.

5. Con maracas

Cómo jugar: los niños se colocan en círculo, agarrados de las manos, y eligen al que será la gallinita-ciega. Se le tapan los ojos y se la pone en el centro del círculo. Uno de los niños tiene una maraca o cualquier cosa que haga ruido, y la agita atrayendo a la gallina-ciega cerca de él. La gallina-ciega intentará atrapar al que ha hecho ruido. Si no lo consigue, otro niño ocupará su puesto.

El perro y el hueso

Material: un pañuelo y un objeto que es el hueso

Cómo jugar: los niños forman un círculo y se sientan. Uno de los niños, con los ojos tapados con el pañuelo, será el perro, que se sentará en el centro del círculo. Cerca del perro está el hueso. A una señal del

Animador o del Compañero de juegos, uno de los niños del círculo saldrá de su lugar y va a intentar atrapar el hueso. Al percibir algún ruido, el perro ladra e intenta indicar la dirección de donde ha venido el ruido. Si acierta, el ladrón vuelve a su lugar y el Animador o el Compañero de juegos elige a otro niño, para que intente agarrar el hueso. Si el perro no acierta, el ladrón agarra el hueso y esconde las manos hacia atrás. Los demás niños lo imitan. El perro se quita el pañuelo e intenta adivinar quién ha agarrado el hueso. Si acierta, sigue siendo perro; si no acierta, otro niño ocupará su lugar.

Látigo quemado o lugar caliente

Cómo jugar: hacer un pequeño "látigo" quemado, que puede ser un pañuelo, una trozo de tela, de cuerda fina o gruesa en la que se hace un nudo. Se elige a un niño para que esconda el látigo. Mientras lo hace, los otros niños se quedan en el punto de partida, con los ojos cerrados. Cuando el niño acaba de esconder el "látigo", el niño dice: "Latiguito quemado, caballito dorado". Los demás niños lo van a buscar. Si un niño se acerca al escondite, el primero dice: "Caliente". Si se aleja: "Frío". También puede decir: "Calentando" o "Enfriando", según los niños se acercan o se alejan del escondite. El niño que lo encuentra, grita: "Está que arde", y echa a correr, intentando "quemar" a los demás niños, que corren hacia el punto de partida, donde no se les puede "quemar". El niño que ha encontrado el látigo lo esconderá.

Pañuelo escondido

Cómo jugar: los niños forman un círculo, se sientan y eligen a un niño para que se quede fuera del círculo. Este niño, con un pañuelo en la mano, dará vueltas con rapidez alrededor del círculo. En un

momento dado, dejará caer el pañuelo detrás de un niño que lo recogerá y saldrá corriendo detrás del primero, que intentará dar toda la vuelta y sentarse en el lugar del que lo persigue. Si el niño que lo persigue lo atrapa antes de llegar a su lugar, tendrá que pagar una prenda o hacer lo que se ha acordado antes. Si el niño no quiere o le da vergüenza, el Animador o el Compañero de juegos buscará una solución a la situación sin crear problemas.

Pañuelo escondido atrás

Cómo jugar: igual al juego anterior, pero el que se queda fuera y lleva el pañuelo es un niño que tiene que andar a la pata coja (sobre un pie). El que lo persiga también lo hará sobre un pie.

Ratones y queso

Material: un pedazo de tela o cualquier objeto que es el queso.

Cómo jugar: se elige a tres niños que serán los ratones. Los demás formarán un círculo, agarrados de las manos y con las piernas bien abiertas. Se pone el queso en el centro del círculo. Los ratones caminan alrededor del círculo, por fuera, husmeando y oliendo el queso. A una señal del Animador o del Compañero de juegos, los ratones intentan pasar a gatas por entre las piernas de los niños que forman el círculo para intentar agarrar el queso. Los niños del círculo intentan cerrar las piernas para impedir esto, pero no pueden soltar las manos.

Señal de tráfico

Material: dos pañuelos o trapos de color verde y rojo.

Cómo jugar: trazar dos rectas paralelas, con una distancia de 4 a 5 metros entre ellas. Los niños se colocan detrás de una de ellas, y el Animador o el Compañero de juegos detrás de la otra, con un pañuelo en cada mano. Cuando el Animador o el Compañero de juegos levanta el pañuelo verde, los niños pueden caminar rápido. Cuando levanta el rojo, los niños tienen que parar. Gana el que llega el primero donde está el Animador o el Compañero de juegos. Otra manera de terminar el juego: a medida que van llegando, se van colocando detrás del Animador o Compañero de juegos, que sigue levantando alternativamente los pañuelos, hasta que lleguen todos.

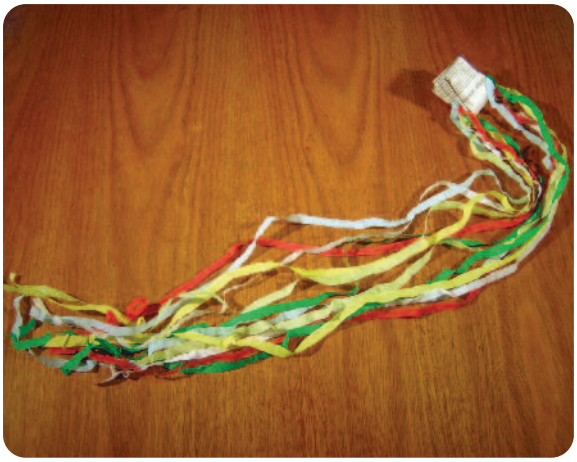
Con materiales variados

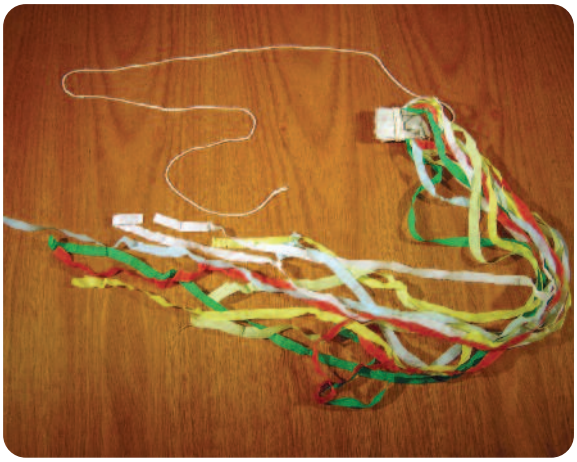
Cometa Arco- iris

Material: hoja doble de periódico, tiras de papel pinocho de distintos colores, cuerda.

Cómo hacer: se dobla la hoja de periódico varias veces, hasta que quede pequeña, de unos 14 cm x 4 cm aproximadamente. Cortar tiras de papel pinocho bien estrechas, de un metro de largo más o menos. Hacer un "sandwich" con el periódico doblado y con las tiras largas de papel pinocho.

Sujetar bien fuerte con cinta adhesiva o con una cuerda. Dejar una punta larga de la cuerda, para poder girar la cometa.





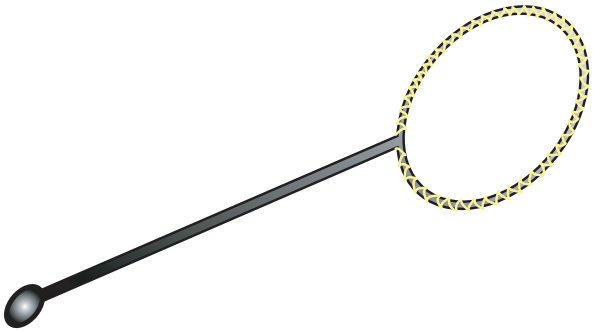
Cómo jugar: agarrar la punta de la cuerda, girar varias veces la cometa y tirarla hacia arriba.

Juguetes para hacer burbujas de jabón

1. con alambre

Material: un trozo de alambre de 20 cm, una cuenta o un trocito de madera, recipiente de plástico, cuerda, detergente líquido (jabón líquido), agua.

Cómo hacer: doblar una punta del alambre, formando un círculo. Recubrirlo con la cuerda. En la otra punta, colocar una cuenta o un trocito de madera, para que el niño lo pueda agarrar mejor.



Mezclar, en el recipiente de plástico, más detergente (jabón) que agua, sin mover mucho. Los niños mojarán en esa mezcla la parte circular del alambre y soplarán, para hacer las burbujas.

2. con bambú o tallo de árbol de papaya

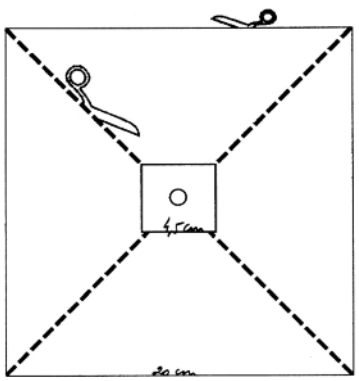
Material: un trozo de bambú hueco finito o un tallo de árbol de papaya, agua y jabón líquido.

Cómo hacer y jugar: cortar un trozo de bambú o de un tallo de árbol de papaya de 15 cm aproximadamente. Mezclar el agua y el jabón líquido, sin mover mucho. Mojar una punta del bambú o del tallo y soplar despacio por la otra punta, para hacer las burbujas.

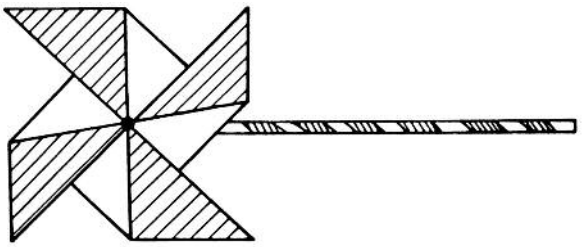
Molinillo de viento

Material: cartulina o aprovechar trozos de cartón de cajas del tipo de jabón en polvo, un trozo de alambre de 12 cm, una cuenta o un botón pequeño, un pedazo de canuto de 3 cm, tijeras.

Cómo hacer: con cartulina hacer un cuadrado de 25 cm. Cortar, como se ve en el dibujo, hasta 2,5 cm del centro. Después hacer un agujerito en el centro y en cada una de las puntas cortadas del pedazo de cartulina. Entonces, doblar, cada una las puntas agujereadas hasta el agujero del centro de la cartulina. En seguida, agarrar el pedazo de alambre y sujetar la cuenta en una de sus puntas. Meter el alambre en el pedazo



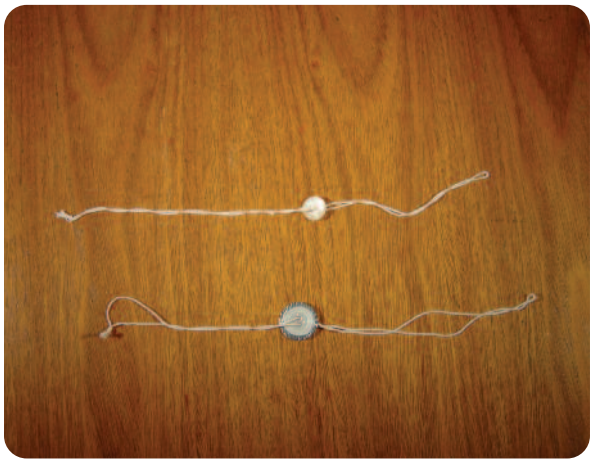
de canuto, sujetándolo a través de los pedazos de cartulina doblada al pedazo de madera que también debe tener un agujero en una de las puntas. En este agujero amarrar el alambre que está con la cuenta, el canuto y la cartulina, dando la forma de molinillo de viento.



Gira gira

Material: tapa de refresco, trozo de bambú o botón grande y cordón o cuerda delgada.

Cómo hacer: aplastar la tapa del refresco dejándola casi plana. Si se usa un trozo de bambú, lijar los bordes o puntas. Hay que hacer en la tapa y en el bambú, dos agujeros paralelos, con un espacio menor a 1 cm de distancia entre ellos. Se puede usar el botón grande. Pasar el cordón de un lado al otro del botón y después hacer un nudo en las puntas.



Cómo jugar: sujetar las puntas dobles del cordón, girarlo muchas veces. Luego estirar y aflojar el cordón con movimientos ritmados, para que el botón dé vueltas.

Pasar el anillo

Material: un anillo (se puede usar también, una semilla o una piedrita).

Cómo jugar: los niños se sientan en círculo, con las manos juntas en forma de concha. El niño elegido para pasar el anillo, pasa sus manos entre las de los otros niños y disimula dejar el anillo en las manos de cada uno. Cuando le parece, deja el anillo en la mano de un niño, pero sin que los demás lo noten. Después de pasar unas dos veces, el niño elegido preguntará a los demás: "¿Quién tiene el anillo?". El que lo adivine va a pasar el anillo.

Indiaca

Material: un calcetín o papel de periódico y una bolsa de plástico o un pedazo de tela; cuatro o cinco plumas de ave; trozos de cartón; serrín o arena; cuerda.

Cómo hacer: Si haces una indiaca de calcetín, cortar por debajo del talón. Si es de periódico, juntar unos tres pedazos de papel de periódico y uno de plástico, de 22 x 22 cm de lado más o menos. Si la haces de tela, juntar dos pedazos de la misma medida también, de 22 x 22 cm de cada lado. Recortar un círculo en el cartón de 6 cm y colocar dentro, en el fondo del pie de la media o en el centro de los cuadrados de papel y plástico (que queda por fuera) o de la tela. Sujetar las puntas, rellenarlo con serrín o arena y pinchar las plumas. Amarrar bien con la cuerda alrededor de las plumas.

Con trozos de madera o palos de escoba

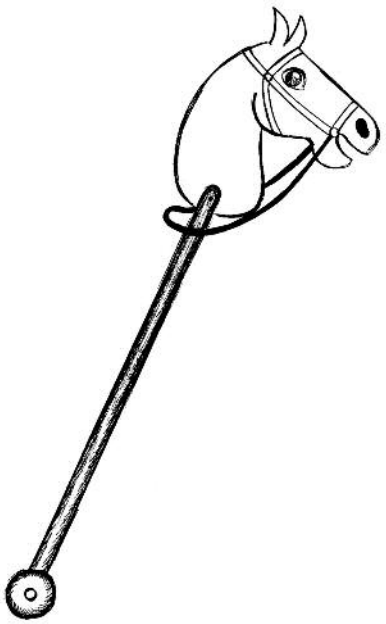
Juego del "toc, toc"

Material: dos palos de escoba o pedazos de madera de 70 cm más o menos.

Cómo jugar: organizar a los niños en dos filas, cercanas la una de la otra. El primero de cada fila tiene un palo de escoba en la mano. A una señal del Animador o del Compañero de juegos, corren hacia el final de la fila, golpeando el suelo con el palo, haciendo "toc toc". Cuando llegan, entregan el palo al que está el último de la fila que corre hacia el principio de la fila golpeando también el suelo con el palo. Al llegar, entrega el palo al primero de la fila. Los otros de la fila aplauden cada vez que el palo es entregado, y vuelven a empezar. El juego sigue hasta que todos los niños hayan corrido o hasta que se cansen.

Caballito de madera

Material: trozos de palo de escoba o tubos delgados, tela o cartón, fieltro, cuerda delgada, rotulador o marcador.



Cómo hacer: cortar los palos o tubos de 80 cm más o menos para hacer el cuerpo del caballo. La cara del caballo se hace de tela rellenando como los muñecos, o se hace recortando dos partes de

cartón y pegándolas. Dibujar los ojos, la nariz, la boca y sujetarla al cuerpo. Con la cuerda se hacen las riendas.

Con neumáticos

Neumáticos viejos, una vez limpios, pueden proporcionar juegos estupendos.

Inventando juegos

Cómo jugar: colocar uno o varios neumáticos en el lugar donde juegan los niños, para que hagan con ellos lo que quieran.

Neumático colocado como túnel

Cómo jugar: el adulto de pie, agarra el neumático, es decir, lo coloca verticalmente, y los niños pueden:

- pasar a gatas por dentro del neumático;
- pasar a gatas de espaldas por dentro del neumático;
- tirar una pelota dentro del neumático;
- tirarse pelotas unos a otros a través del neumático.

Neumático tumbado

Cómo jugar: los niños organizados en fila:

- cada niño se pone de pie sobre el neumático, luego salta al centro y después afuera. El Animador o el Compañero de juegos ayudará a los más pequeños o a los que necesitan ayuda;
- cada niño camina sobre el neumático, procurando no perder el equilibrio. El Animador o el Compañero de juegos ayudará a los que necesitan y a los más pequeños;

- si hay más de un neumático, colocarlos en fila de modo que los niños caminan pisando en el centro de los neumáticos.

Neumáticos apilados

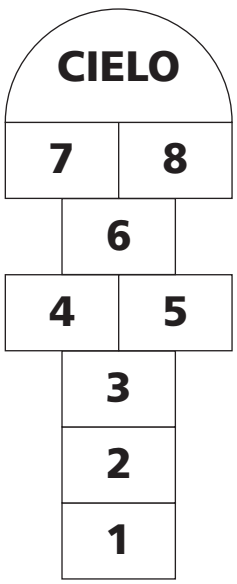
Cómo jugar: apilar dos o tres neumáticos a una cierta distancia de los niños, que intentarán tirar una pelota al centro de los neumáticos.

Juegos trazados en el suelo

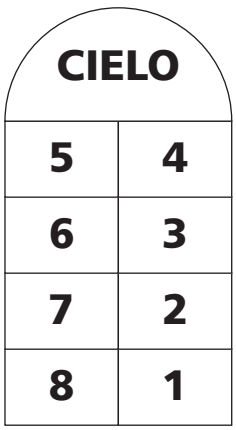
Para trazar, pintar, marcar juegos en el suelo, se puede utilizar tiza, giz, carbón, cascotes de teja, trozos de madera, según se quiera trazar en un suelo de madera, cemento, asfalto, tierra o arena.

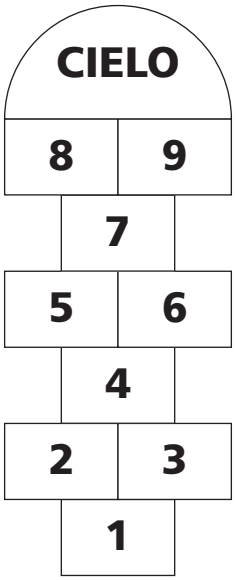
Rayuela

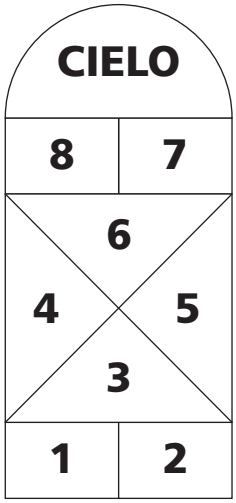
Cómo jugar: hacer el dibujo en el suelo. Cada niño elige su piedra. Para empezar el juego, el primer niño tira su piedra a la primera casilla; luego, saltando sobre un pie en las casillas sencillas y con los dos pies en las casillas dobles, por orden creciente de los números, hasta llegar al cielo. No se puede pisar la casilla donde está la piedra, la que el niño tiene que recoger al dar la vuelta. Si se equivoca o "se quema" (pisa la raya), el niño pierde el turno y espera a que los demás salten. Cuando le toque de nuevo el turno, empezará donde se ha equivocado.



El dibujo y las reglas de este juego de la rayuela varían mucho y cada grupo elige cómo va a ser su rayuela.

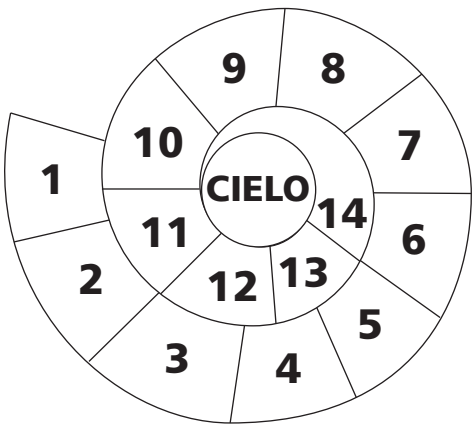






Caracol

Cómo jugar: en el juego del caracol, cada niño va saltando sobre un pie en cada casilla numerada hasta llegar al cielo. Los que esperan su turno estarán atentos para ver si el que salta no comete errores: pisar la raya, apoyar dos pies en el suelo estando fuera del cielo, saltarse alguna casilla. Según la edad de los niños, el caracol podrá tener más o menos casillas y las reglas pueden ser más flexibles.



Carrera de carretillas

Cómo jugar: el Animador o el Compañero de juegos traza una línea de llegada a unos 4 metros de la línea de salida. Los niños se ponen por parejas. Un niño, en pie, agarra los pies del otro, que se apoya en el suelo solamente con las manos. A una señal, las parejas empiezan la carrera hasta la línea de llegada. La pareja que llega la primera es la ganadora. Después se cambian las posiciones y vuelve a empezar la carrera.

Carrera sobre un pie

Cómo jugar: dibujar en el suelo dos líneas: de salida y de llegada. Calcular la distancia entre ellas según la edad de los niños. Los niños se colocan detrás de la línea de salida. A una señal del Animador o el Compañero de juegos, salen saltando sobre un pie. Gana el que llegue el primero sin perder el equilibrio.

Carrera del sapo saltarín

Cómo jugar: dibujar en el suelo dos líneas: una de salida y otra de llegada. Calcular la distancia entre ellas según la edad de los niños. Los niños se colocan detrás de la línea de salida. A una señal del Animador o del Compañero de juegos, saldrán saltando con los dos pies y las manos apoyadas en el suelo, imitando a los sapos.

Dueño o dueña de la acera

Cómo jugar: trazar una línea que separe la "acera" de la "calzada". Un niño, es elegido para ser el dueño de la acera (bordillo), y se queda al lado de la acera (bordillo). Los demás niños, que están en la calzada, quieren entrar en la acera (bordillo), provocando al dueño, pero su

dueño defiende su espacio, intentando agarrar a los invasores. El que sea atrapado lo ayudará en la defensa del bordillo.

¡A casa!

Cómo jugar: dibujar en el suelo varios círculos cercanos, dos o tres menos que el número de niños que van a jugar. Los niños se ponen a caminar por el espacio donde se desarrolla el juego. Cuando el Animador o el Compañero de juegos diga: "¡A casa!·.Todos los niños tienen que intentar entrar en un círculo. Los que no lo consigan, pagarán una prenda, o lo que ha sido acordado. En el siguiente turno, los niños eligen quién va a dirigir el juego.

La madriguera

Cómo jugar: dibujar "madrigueras" en el suelo, donde caben dos niños, en número menor al número de niños participantes. Cantar o poner una música. Los niños bailan alrededor de las madrigueras. Cuando para la música, intentan entrar, como máximo dos, en cada madriguera. Los que no lo consigan pierden el turno.

Mamá, ¿puedo ir?

Cómo jugar: dibujar una línea en el suelo. El niño elegido para hacer de mamá se pone a una cierta distancia de esta línea. Los demás se colocarán detrás de la línea.

Los niños preguntan a la mamá: "Mamá, ¿puedo ir?"

La madre contesta: "Sí."

Los niños preguntan: "¿Cuántos pasos?"

La madre contesta: "Dos hacia adelante, como un sapito." (los niños se mueven imitando el sapo)

Los niños andan para intentar alcanzar a la madre.

Los niños repiten las preguntas, y la madre cambia el tipo de paso. Por ejemplo: cinco pasos de hormiguita (pasos cortos) hacia atrás; dos pasos de elefante adelante; un paso de canguro (saltando con los pies juntos). Gana el que primero llega donde está la madre.

El zorro y los pollitos

Cómo jugar: marcar, dibujar un círculo, que será el nido, y a unos siete metros, una línea. En otro lugar, hacer la madriguera del zorro. Detrás de la línea se colocarán los pollitos, en el nido la gallina (un niño), y entre los dos, el zorro (otro niño).

La gallina llamará a los pollitos: "Pollitos míos, vengan acá."

Los pollitos contestan: "No, no voy, tengo miedo al zorro:"

La gallina insistirá tres veces. A la tercera, los pollitos saldrán corriendo, intentando llegar al nido. El zorro los persigue, agarra cuantos puede y los mete en su madriguera. El juego sigue hasta que el zorro consigue atrapar a todos, o cuando los niños quieran cambiar los papeles.

Sigue el camino

Cómo jugar: dibujar en el suelo varios tipos de camino: en línea recta, curva, con vueltas… Invitar a los niños a caminar de varias maneras sobre la línea trazada: despacio, deprisa, con las manos en la cabeza, en la cintura, de puntillas, poniendo un pie detrás del otro, y de todas las maneras que se quieran inventar en cada lugar.

Tierra y mar

Cómo jugar: trazar una línea para separar la tierra del mar. Dibujar olas en el mar o escribir a cada lado las palabras mar y tierra, para que los niños los distingan bien. Cuando el Animador o el Compañero de juegos diga: "tierra", todos los niños saltarán al espacio marcado "tierra". Cuando diga: "mar", todos se colocarán en el espacio señalado "mar". El que se equivoque, se quedará una vez sin jugar o pagará la prenda que se ha acordado. Los niños deciden lo que prefieren.

Tiro al blanco

Cómo jugar: dibujar en el suelo tres círculos (o dos), uno dentro del otro, dejando bastante espacio entre ellos. Determinar con el grupo el valor de los puntos de cada círculo. El del centro, que es más pequeño y queda más lejos tiene que valer más. Se puede jugar en equipo o individualmente. Los niños intentan tirar al blanco, tirando piedrecitas o cáscaras de plátanos. Gana el niño o el equipo que tenga más puntos.

A través del bosque

Cómo jugar: marcar, dibujar en el suelo un círculo o un cuadrado bien grande que será el bosque. Dentro de él se quedarán tres niños que serán los que persiguen. Los demás se ponen del lado de fuera. A una señal, los niños que están fuera, intentarán cruzar el bosque. Los tres niños que persiguen intentarán atraparlos. El que sea atrapado, ayudará a los que persiguen. El juego se acaba cuando todos los niños son atrapados, o cuando se cansen.

Juegos sin material

Se ha volcado el cesto

Cómo jugar: los niños se colocan sentados formando una rueda. Cada niño elegirá el nombre de una fruta. El Animador o el Compañero de juegos dice: "Va pasando el frutero que lleva (por ejemplo) plátano y naranja". Cuando los niños que han elegido plátano o naranja oyen el nombre de sus frutas tienen que cambiar de lugar. Cuando el Animador o el Compañero de juegos dice: "Se ha volcado el cesto", todos los niños cambian de lugar.

¡Despierta, leoncito!

Cómo jugar: el niño que será el leoncito se pone a dormir en un lugar determinado por el grupo, que es su madriguera, para dormir. Los otros niños se van acercando al león, muy despacito y en silencio. Cuando llegan muy cerca, todos gritan juntos: "¡Despierta, leoncito!" El leoncito se levanta y corre detrás del grupo. El que sea atrapado será el siguiente leoncito. El juego se acaba cuando todos hayan sido leoncito.

Observación: este juego también se llama "Corre, Don Oso". El que sea atrapado será el siguiente Oso.

Plátano podrido

Cómo jugar: los niños, de pie, se ponen por parejas, uno frente al otro. Un tercer niño, que es el plátano podrido, se pondrá entre los dos, que lo empujarán hacia adelante y hacia atrás, dejando el cuerpo flexible sin mover los pies de su lugar. Después de un rato, los niños cambian de lugar y el plátano podrido será otro. El juego sigue hasta que todos han sido plátano podrido.

Barra de mantequilla

Cómo jugar: los niños se separan formando dos equipos y se ponen a unos 6 metros de distancia. Cada equipo forma una fila, uno al lado del otro, con las palmas de las manos vueltas hacia arriba. Un niño de uno de los equipos va hasta el equipo adversario y golpea suavemente la palma de la mano de cada jugador. Cuando quiere, a uno de ellos le golpea más fuerte y vuelve corriendo a su lugar. El que recibe el golpe más fuerte sale corriendo detrás del adversario e intenta atraparlo. Si lo consigue, se lleva al niño atrapado a su equipo y va a golpear las manos del equipo contrario. El equipo ganador es aquel que tiene más jugadores al final del juego.

Papita frita

Cómo jugar: se convida a un niño a ponerse delante, a unos 6 a 8 metros de los otros, que forman una fila. El elegido se pone de espaldas a los demás y dice, alto y bien pronunciado: "Papita frita, un, dos, tres", y se da la vuelta. Mientras está hablando de espaldas, los demás se adelantan todo lo que pueden. Pero cuando el que está delante se vuelve, los demás se tienen que detener. Si alguien es sorprendido en movimiento, tiene que volver al punto de partida. El primero repite "Papita frita, un, dos, tres", hasta que uno de los niños consigue tocarle la espalda mientras habla. El que lo consigue asume el mando.

Boca de horno

Como brincar: uno de los niños, hace de "Señor Maestro". Éste, da órdenes a los otros y recibe la respuesta de todos juntos:

Señor Maestro: "¡Boca de horno!"
Todos: "¡Horno!"
Señor Maestro: "¡Haced una tarta!"
Todos: "¡ta!"
Señor Maestro: "¿Harán todo lo que ordene el Señor Maestro?"
Todos: "¡Lo haremos todo!"
Señor Maestro: "El Maestro manda que…".

El Maestro manda que los niños busquen alguna cosa: una flor, una piedrita, un trozo de papel, o que hagan algo: correr hasta la puerta, dar un beso a alguien. Gana el niño que consigue ser el primero en cumplir la orden y volver hasta donde está el Señor Maestro. El que primero lo consigue, será Señor Maestro la vez siguiente.

La cabeza atrapa el rabo

Cómo jugar: formar filas de más o menos ocho niños, cada uno agarrado a la cintura del que tiene delante. A una señal, el primero de la fila, que es la cabeza, intenta atrapar al último de la fila, que es el rabo, sin que nadie suelte la cintura del compañero. El que sea "rabo" intentará desviarse para que no lo agarren. Si la cabeza lo atrapa, cambiarán de lugar.

El cazador de avestruz

Cómo jugar: uno de los niños será escogido para ser el cazador. El Animador o el Compañero de juegos determina el espacio por el que los otros podrán correr. A una señal, el cazador corre detrás de los niños para agarrarlos. Se salvan los que, al verse en peligro, adoptan la postura del avestruz, es decir, los que doblan una de las piernas y

agarran su rodilla con las manos entrelazadas. Los niños atrapados se detienen y se quedan parados. A una señal, acordada antes, se acaba la cacería, y un niño que no haya sido atrapado hará de cazador.

El perro y el armadillo sin madriguera

Cómo jugar: se escogen dos niños, un niño hará de perro y otro de armadillo. Los otros, por parejas, se agarran de las manos, para hacer la madriguera del armadillo. Los armadillos se ponen dentro de las madrigueras (entre los dos que se agarran de las manos). Cada madriguera tiene que tener un armadillo, quedando fuera un armadillo y el perro. El perro va a perseguir al armadillo que se mete en una madriguera, de la que tiene que salir el armadillo que estaba dentro para ceder la madriguera. El perro perseguirá al nuevo armadillo desalojado de la madriguera. El armadillo perseguido tiene que huir del perro e intentar meterse en otra madriguera. Cuando el perro atrape a un armadillo, éste pasará a ser perro.

La sillita de la Reina o del Rey

Cómo jugar: niños ya mayores, dos a dos, se ponen de pie y se agarran de los brazos, formando una sillita. Los niños más pequeños se sientan en la sillita de la reina o del rey. Los que hacen la sillita, balancean a la reina o al rey despacio y se desplazan con la reina o el rey por la sala. Luego ponen suavemente al rey o la reina en el suelo.

Lo mandó el jefe

Cómo jugar: un niño será escogido para ser el jefe. También puede ser el Animador o el Compañero de juegos. Los demás obedecerán a lo

que diga el jefe. Antes, se ponen de acuerdo sobre cuántas veces el jefe va a dar órdenes.

El jefe puede mandar:

- El jefe manda que todos sean un perro.
- El jefe manda que todos sean bailarín.
- El jefe manda que todos se pongan a volar.
- El jefe manda que todos salten como una rana.
- El jefe manda que todos se conviertan en bruja.
- El jefe manda que todos se conviertan en un hada.

Los niños cumplen las órdenes del jefe, que se inventa lo que los niños tienen que hacer. Se pueden poner de acuerdo para que cada jefe pueda dar tres o cuatro órdenes, siempre una después de otra. Cuando lo haya hecho, otro niño será el jefe.

El conejo se escapa de la madriguera

Cómo jugar: los niños, por parejas, forman con las manos agarradas una madriguera, dentro de la que hay otro niño, que hace de conejo y lo protegen. Las parejas se organizan formando un círculo y dentro del círculo se colocan dos o tres conejos sin madriguera. A una señal, todos los conejos tienen que cambiar de madriguera. Los del centro aprovecharán la oportunidad para ocupar una de ellas. Y el juego vuelve a empezar.

Recogiendo la papa

Cómo jugar: un niño se coloca de pie delante de una fila de niños sentados en el suelo, encajados los unos entre las piernas de los otros y

agarrando la cintura del de delante. El que está en pie intenta arrancar la primera papa, que es el primer niño de la fila. Cuando el que tira logra levantar del suelo la papa, este niño se coloca detrás del que está de pie, abrazado a su cintura, y lo ayudará a recoger más papas. El juego se acaba cuando hayan podido recoger todas las papas.

Elefante, ¿de qué color?

Cómo jugar: un niño, que será escogido para ser el elefante, se pondrá de espaldas a los otros, que le van a preguntar: "Elefante, ¿de qué color?" El elefante elige un color cualquiera, por ejemplo: ¡Verde!. Los demás tendrán que buscar en la sala algo de color verde y tocarlo con la mano. El elefante cuenta hasta diez y se da la vuelta, para ver quien está tocando algo del color que ha dicho. A continuación, el elefante elige a otro niño para que se ponga en su lugar, y el juego vuelve a empezar.

Esconderse

Cómo jugar: dividir a los niños en dos grupos. Un grupo, con los ojos bien cerrados, cuenta hasta diez, mientras el otro grupo se va a esconder. Luego, el grupo de los ojos cerrados sale en busca de los que están escondidos. Cuando los hayan encontrado a todos, se cambian los papeles: los que buscaban se esconden y los que se habían escondido buscan.

Escondite

Cómo jugar: un niño se queda en el punto de partida y cuenta hasta diez, mientras los demás se esconden. Cuando acaba de contar,

pregunta: "¿Puedo ir?" Los demás contestan: "¡Sí!" Cuando el buscador deja el punto de partida para ir en busca de los escondidos, éstos intentan alcanzar el punto de partida, sin ser atrapados por el buscador. El que sea atrapado, será el siguiente buscador. También se puede hacer con una pareja de niños buscadores.

Espejo

Cómo jugar: los niños, por parejas, se ponen uno de frente al otro. Uno de ellos hará gestos y el otro, que es el espejo, tendrá que imitarlos. A continuación, se cambian y el que fue espejo ahora inventa los gestos.

La ardilla y la nuez

Cómo jugar: los niños tumbados en el suelo forman un círculo, con los ojos cerrados y con la palma de una mano hacia arriba, son las ardillas durmiendo. Un niño es escogido para ser la ardilla que está despierta y tiene en la mano una bolita de papel o de cualquier otro material que es la nuez. A una señal, el niño va a correr, silenciosamente, alrededor del círculo y va a colocar la nuez en la mano de una de las ardillas que están durmiendo. El que recibe la nuez, sale detrás del otro, intentando alcanzarlo antes de que llegue a su lugar. Si lo consigue, este niño será la ardilla despierta. Si no lo consigue, el otro continúa hasta que es atrapado.

Estatua

Este juego se puede hacer de varias maneras. Vamos a presentar algunas:

Estatuas 1

Cómo jugar: Un niño será el artista. Los otros, que se convertirán en estatuas, se ponen en fila. El artista tomará a cada uno de la mano, y cuando lo suelte, este niño tiene que quedarse quieto como una estatua. Cuando todos se han convertido en estatuas, el artista elige la que más le gusta. El niño escogido será el siguiente artista y el juego empieza de nuevo.

Estatuas 2

Cómo jugar: los niños están formando una fila y un niño será el encargado de dar un tirón a los otros. Al tocar a cada uno de la mano, antes de agarrarlo el artista pregunta: "¿Batata, batatita o batatón?"

Según lo que el niño elige, el tirón del artista será:
batata= tirón normal
batatita= tirón muy despacito
batatón= tirón fuerte

Los niños que han sido empujados tienen que quedarse parados en una posición. El artista elige la estatua que más le guste, que será el siguiente artista.

Estatuas 3

Cómo jugar: El Animador o el Compañero de juegos empieza el juego pidiendo a los niños que se coloquen en fila detrás de él, para imitar todo lo que él haga y que cuando mire hacia atrás, los niños tienen

que quedarse quietos. Entonces el Animador de juegos empieza a andar, inventándose distintos pasos: caminar sobre los talones, de puntillas, sobre un pie, con los brazos en alto, girando los brazos, más rápido, más despacio. En un momento dado, el Animador o el Compañero de juegos se detiene y se vuelve hacia atrás. Entonces los niños se tienen que quedar inmóviles, como estatuas, durante unos segundos. Después, será un niño el que dirige el juego.

El ratón y el gato

Cómo jugar: dos niños serán escogidos para ser el gato y el ratón. El ratón se queda dentro del círculo, y el gato fuera del círculo. Los otros forman un círculo, agarrados de las manos. El gato pregunta y el círculo responde:

Gato: "¿Don Ratón está en casa?"
Corro: "¡No, señor!"
Gato: "¿Cuándo llega?"
Corro: "A las ocho" (o la hora que los niños quieran).

El círculo entonces se pone a dar vueltas, contando las horas, hasta la hora en que llega el ratón. Entonces, el gato pregunta y el círculo responde:

Gato: "¿Ha llegado don Ratón?"
Corro: "¡Sí, señor!"
Gato: "¿Me dan permiso para entrar?"
Corro: "¡Sí, señor!"

Entonces entra el gato y se pone a perseguir al ratón, que puede entrar y salir del círculo por debajo de los brazos de los otros niños, que lo defenderán del gato. Los niños pueden dificultar el paso del gato, pero sin cerrarle el camino. Cuando el ratón es atrapado, vuelve a empezar el juego.

El águila y los pollitos

Cómo jugar: Los niños se ponen en fila. El primero, es la gallina, que se pondrá de brazos abiertos. Los demás serán los pollitos, agarrados cada uno de la cintura del de delante. Un niño será el águila, que intentará atrapar al último pollito de la fila, pero la gallina se lo impedirá, cambiando siempre de postura, acompañada por toda su nidada de pollitos que no pueden soltar la mano de la cintura del pollito de delante. Si el último pollito es atrapado, pasará a ser águila, y el águila pasa a ser la gallina.

Juan Palmada

Cómo jugar: los niños forman un círculo, con las manos detrás y con las palmas de las manos hacia arriba. Fuera del círculo se colocará el niño que hará de Juan Palmada. A una señal del Animador o del Compañero de juegos, Juan Palmada se pone a correr alrededor del círculo. Cuando quiere, da una palmada en la mano de un niño y sigue corriendo. El niño que recibe la palmada se pone a correr en sentido contrario. Cuando se encuentran, se dan mutuamente una palmada, el uno en la mano del otro, y siguen corriendo, para llegar al lugar vacío en el círculo. El que no lo consiga será el siguiente Juan Palmada.

El mono manda

Cómo jugar: los niños se ponen en círculo, sentados o de pie. El Animador o el Compañero de juegos da órdenes, pero los niños obedecerán solamente cuando el Animador o el Compañero de juegos dice: “el mono manda que…” Si no lo dice, los niños no harán nada. El que se equivoca se pone en el centro del círculo, hasta que se acabe el juego.

Muerto vivo

Cómo jugar: los niños se ponen a caminar libremente, como quieran, y se paran bien lejos unos de otros. Cuando el Animador o el Compañero de juegos diga: "¡Muerto!" los niños se acuestan en el suelo. Cuando diga: "¡Vivo!", se levantan y se quedan de pie. El Animador o el Compañero de juegos lo repite algunas veces. El que no está atento y no hace lo que se dice, paga una prenda, o se queda fuera del juego, mirando a los otros, según se ha decidido antes.

Pasará un Buen Barquero

Cómo jugar: los niños eligen a dos, que serán el puente y estos dos niños deciden lo que cada uno va a ser: manzana o pera, sin que se enteren los demás. Se agarran de las manos y hacen un puente. Los otros pasan por debajo, cantando: "Pasará, no pasará, la bandera quedará, si no es el de delante, será el de detrás." Cuando digan: "detrás", los que hacen de puente sujetan al que esté debajo del puente y le preguntan: "¿Pera o Manzana?" El niño atrapado contesta bajito para que no se enteren los demás y se pone detrás de lo que ha escogido. El juego vuelve a empezar hasta que se termine la fila. El grupo que tenga más niños será el ganador.

¿Pajarito vuela?

Cómo jugar: los niños se sientan en círculo, con las palmas de las manos sobre las piernas. Un niño o el Animador o el Compañero de juegos se coloca en el centro del círculo y pregunta. "¿Pajarito vuela?" Los niños deben responder: "Sí, vuela" y levantan las manos. El que dirige el juego sigue diciendo el nombre de varios animales que no vuelan, por ejemplo:

"¿Jirafa vuela?" En este caso, los niños no contestan, se quedan en silencio y no levantan las manos.

Pato, pato, ganso

Cómo jugar: Los niños se sientan en círculo y eligen a un niño como líder. El líder caminará alrededor del círculo, por fuera, golpeando ligeramente la cabeza de cada niño, diciendo: "Pato…pato…" hasta que diga "ganso". El niño señalado como ganso tiene que levantarse, correr detrás del líder; el líder también tiene que correr hasta el lugar donde estaba el ganso. Si el ganso logra atrapar al líder, éste se pone en el centro, hasta que cambie con otro niño que sea atrapado. El nuevo ganso repite el juego.

Perseguidor y perseguidos

Este juego se puede hacer de varias maneras. Vamos a presentar tres de ellas.

1. Tradicional
   Cómo jugar: los niños eligen quién va a ser el que persigue, que se pone en el punto de partida. A una señal acordada, tiene que perseguir a los demás, hasta conseguir atrapar a alguien. Para que no sean atrapados, los niños tienen que intentar llegar al punto de partida y tocarlo. El que no lo logra y es atrapado, será el siguiente perseguidor.

2. Congelado
   Cómo jugar: en esta modalidad, el que es atrapado se queda quieto, congelado, hasta que lo descongele o lo salve otro niño. Entonces volverá a correr, intentando llegar al punto de partida.

3. Agachado
   Cómo jugar: otra manera de jugar es que en vez de correr para llegar al punto de partida, cuando el que persigue se acerca a un niño, éste se agacha. El perseguidor intentará atraparlos antes de que se agachen.

Pescador

Cómo jugar: un niño será elegido para ser el pescador y saldrá corriendo detrás de los otros. El Animador o el Compañero de juegos determinará con los niños el espacio por el que pueden correr y la señal para acabar el juego. Cada niño que es atrapado por el pescador se agarrará de la mano del pescador y correrá con él para alcanzar a los otros, formando la red del pescador. Ganan los que no fueron atrapados.

Cazar al lobo

Cómo jugar: lo niños en círculo se agarran de las manos. Un niño, que se colocará en el centro, será el lobo que va a intentar escaparse y huir fuera del círculo, pero los otros niños se lo impedirán, juntando manos y piernas por donde intenta pasar el lobo. Cuando el lobo logre escaparse o se canse de intentarlo, otro niño será el lobo.

El que va a volar pierde el lugar

Cómo jugar: los niños se colocan en círculo, pero vueltos hacia fuera, juntos, hombro con hombro. Un niño camina alrededor de este círculo. En un momento dado, da un golpecito en el hombro de un compañero y dice: "El que va a volar, pierde el lugar." Después de decir esto corre rápidamente en la misma dirección en que estaba caminando. El niño que

fue tocado corre en dirección opuesta. Si el que estaba fuera del círculo logra llegar antes al lugar del que le perseguía, será sustituido por él. De lo contrario, tendrá que seguir fuera de la rueda y volver a empezar.

Sierra, sierra, serrador

Cómo jugar: dos niños se ponen frente a frente uno del otro y se agarran de las manos; después haciendo un movimiento de balancear los brazos hacia delante y hacia atrás, dicen: "Sierra, sierra, serrador, mi serrucho se rompió, ¿cuántas tablas ya serró?". Uno de los niños dice un número. Los otros dos, sin soltar las manos, dan un giro completo a los brazos. Repiten los giros hasta completar el número que se ha dicho.

Variación: se puede hacer este juego con un bebé o un niño pequeño. El padre o el Animador o el Compañero de juegos lo colocan sobre sus rodillas, agarran sus manitas y van cantando, moviendo al niño hacia adelante y hacia atrás.

¿Señor lobo está ahí?

Cómo jugar: el niño que va a hacer de lobo se coloca alejado de los otros, en su madriguera. Los demás se ponen a andar hacia la madriguera, cantando: "Vamos de paseo al bosque, mientras el lobo no está. ¿Señor Lobo está ahí?" El lobo contesta: "Estoy ocupado, bañándome". Cada vez que los niños repiten la misma pregunta, el lobo contesta que está ocupado, haciendo algo (vistiéndose, poniéndose los zapatos, peinándose). Cuando el lobo está listo y los niños pregunten: "¿Señor Lobo está ahí?", el Lobo contesta: "sí"!. Y sale en persecución de los niños. El que es atrapado, será el siguiente lobo.

Sigue al jefe

Cómo jugar: un niño será el jefe, los demás se ponen en fila detrás de él. A una señal, el jefe se pone a hacer movimientos que los niños tienen que imitar, como por ejemplo andar con cuidado por el bosque, saltar como un mono, cruzar un río nadando, andar como un tigre.

Teléfono sin cable

Cómo jugar: los niños se dividen en dos grupos y se sientan en fila. El Animador o el Compañero de juegos dice una frase igual, muy bajito, al primer niño de cada fila, la misma frase para las dos filas. Por ejemplo: "El perro está ladrando fuerte." El primer niño repetirá la frase al segundo, también bajito, el segundo al tercero y así sucesivamente hasta el último, que tendrá que repetir la frase en alto. Gana el grupo que logre repetir la frase más parecida a la que dijo el Animador o el Compañero de juegos.

L – LAS CALLES PARA JUGAR

Como hemos visto, hay juegos que exigen mucho movimiento y que se realizan generalmente al aire libre y para eso tenemos la propuesta de las Calles para Jugar.

Todas las ciudades deben ofrecer espacios públicos para los juegos de los niños y la convivencia comunitaria. Pero las plazas y parques son pocos y la calle, espacio que está presente en todas las ciudades, se ha vuelto peligroso y hasta violento. Sin embargo, la mayoría de las veces, la calle es el único espacio público abierto que encontramos cerca de las casas.

Con el fin de ampliar las oportunidades para que los niños jueguen juntos y al aire libre, creamos la propuesta de las Calles para Jugar. Esta propuesta consiste en encontrar espacios limpios y seguros en las comunidades para que los niños jueguen juntos. Puede ser "cerrando" una calle, puede ser en una plaza, en un terreno vacío, en un parque. Se invita a las familias a llevar a sus hijos e hijas para que jueguen al aire libre. Los Animadores deben organizar esto en las comunidades con el apoyo de los líderes, los Compañeros de juegos y las familias. Pueden llevar por ejemplo pelotas, cuerdas, giz (tiza) o pedazos de ladrillo para marcar los juegos en el suelo.

Por lo tanto, la propuesta de las Calles para Jugar es bien sencilla para que se pueda realizar siempre y ser enriquecida también con el apoyo de las familias. De este modo, estarán llamando la atención hacia la importancia de encontrar un espacio en el que los niños puedan estar juntos, jugar, moverse bien, tomar el sol. Y, también, estarán uniendo a las personas en una actividad comunitaria, lo que crea lazos de amistad más estrechos.

M – LOS RINCONES DE JUEGO

Además de los espacios para que los niños jueguen al aire libre, los Animadores y Compañeros de juegos pueden organizar los Rincones de Juego en el día de la Celebración de la Vida o en otros momentos de reunión con padres e hijos. Así los niños pueden jugar a Imagínate que…, con bloques de construcción, pueden escuchar cuentos, ojear libros, dibujar. Estos Rincones de juego los podemos preparar en cualquier lugar: en una esquina de una sala grande, en otra salita, etc. Para facilitar los juegos, procuramos organizar ese espacio según el grado de movimiento o de concentración que las distintas actividades exigen. Tenemos entonces, tres tipos de juegos:

- Movidos – el Imagínate que… y los bloques de construcción, donde colocamos bloques hechos de madera o de cajas; carritos, animalitos, muñecas, cacerolitas; muebles de la casita; ropas de adulto, bolsas, zapatos; un saco con materiales de desecho y objetos y cosas variadas para que los niños puedan imaginar y crear sus propios juegos. Hay que tener cuidado para que las piezas no sean demasiado pequeñas, con punta o peligrosas, porque tenemos niños de diferentes edades jugando en el mismo espacio;
- Medio-movidos – incluyen los materiales para la expresión plástica, como lápices, tizas/giz, papel, pinturas, arcilla o plastilina;
- Tranquilos - son los que exigen más concentración como los libros de cuentos y juegos, cuando los haya.

Algunas recomendaciones para ayudar a organizar el espacio:

- Siempre que sea posible, el área más movida debe quedar cerca de la puerta por la que entran y salen niños y adultos, de modo que el área más tranquila (libros y juegos) estará en un lugar más reservado;

- Los libros se deben colocar, con las tapas hacia arriba, para que los niños puedan elegir por la portada cuál quieren ver. Es bueno tener una caja para guardar los libros, porque así se conservan mejor;
- La cesta/saco, caja, o bolsa con los juguetes que se utilizarán al aire libre como balones, pelotas cuerdas, cubetas, baldes, botes de plástico, etc… debe quedar cerca de la puerta, para facilitar que los niños se puedan llevar los juguetes más fácilmente afuera y los guarden al terminar, sin tener que ensuciar toda la sala.

Para facilitar el almacenamiento, o transporte de los juguetes, y también para que estén a la vista de los niños de una manera organizada, una buena idea es ordenarlos en cajas. Por ejemplo:

- La caja de Imagínate que… - con muñecas, muebles, cochecitos, cacerolitas, ropas, zapatos y bolsos de adulto, etc.
- La caja de la construcción - con bloques hechos de madera, de cajas;
- La caja de las artes plásticas - con lápices, tiza/giz, pinturas, pinceles, papeles, periódicos, etc.
- La bolsa de la imaginación - con objetos variados: piedras, palitos, etc;
- La caja de los juegos - con el juego de bolos, dominós, rompe-cabezas, etc;
- La caja de los juguetes al aire libre - con pelotas, balones, cuerdas, botes de plástico de varias formas y tamaños..

Para los bebés también se pueden preparar rincones en los lugares más tranquilos de la sala (es lo mejor, porque a ellos les gusta observar los juegos de los niños mayores) o en otra salita cercana, principalmente cuando son muchos niños, y hay mucho ruido y mucha agitación en la sala grande. Si es posible, podemos separar un rincón para los bebés muy pequeños y otro para los que ya se arrastran y gatean.

Rincón de los bebés de unos seis meses

Siempre que sea posible, sugerimos preparar un rincón tranquilo, extendiendo alfombras o esteras en el suelo, colchonetas o telas gruesas donde se puedan quedar junto a sus padres o familiares. A los bebés les gusta jugar mirando a su mamá, a su papá, tocando su cara, sus manos. Los adultos les pueden mostrar sonajeros, cosas de colores, para que se puedan empezar a interesar por los objetos. Si se puede, colgar móviles en la cuna (siempre delante de sus ojos, nunca detrás). Atención: es indispensable que todos los juguetes y objetos estén limpios y sean seguros.

Rincón de los bebés mayores, hasta un año

En caso de haber espacio suficiente, se puede organizar otro rincón donde sugerimos colocar unas cajas con juguetes y objetos variados: como botes, tapas y botellas de plástico, carretes de hilo vacíos y muchas más cosas que se puedan encontrar. Atención: es necesario que todos los juguetes y objetos estén limpios y sean seguros - no pueden ser muy pequeños, ni muy pesados, ni tener puntas o tener el peligro de que el bebé se corte. A medida que los objetos se presentan, los bebés procurarán ver cómo son y qué se puede hacer con ellos y así se entretienen, se distraen y aprenden muchas cosas. A los bebés les encanta la caja de sorpresas.

Cuando el Animador o el Compañero de juegos organizan el local con los materiales y los juguetes y permiten que los niños escojan libremente cómo jugar, están creando las mejores condiciones para que se desarrollen.

N - EL ANIMADOR DE JUEGOS

Procurando pensar sobre el trabajo del Animador de juegos en la *Pastoral da Criança-Pastoral de la Niñez*, como es el principal promotor y defensor del derecho del niño a jugar, vamos a presentar aquí algunas ideas sobre el papel y las actitudes del Animador de juegos, que nos gustaría compartir con ustedes:

- El Animador de juegos tiene un papel importante en la defensa del juego del niño. Prepara y orienta a los Compañeros de juegos, puede ayudar a los líderes a conversar con los padres y familiares y con las personas del lugar donde viven, para que puedan encontrar soluciones con el fin de crear más espacios y oportunidades, en casa y en la comunidad, para que los niños jueguen libremente.
- La actitud básica del Animador y del Compañero de juegos con relación al juego del niño es la de organizar el local de los juegos y estar siempre atentos y disponibles. Estar atento significa proteger a los niños, para que no se hagan daño, para que no se excluya a ningún niño (lo que exige mucho tacto a la hora de resolver la situación), para que no se sobrepasen los límites de lo que es permitido hacer. Estar disponible es esperar la invitación del niño a participar en el juego y responder cuando es invitado. Si el adulto orienta o dirige el juego, ya no se realiza el juego libre del niño. La experiencia y la sensibilidad de cada Animador o Compañero de juegos irán indicando la mejor manera de actuar en relación a los juegos de los niños.
- La acogida a los niños y sus familias debe ser alegre y cariñosa, con los Rincones de Juego organizados para demostrarles que ellos son importantes y queridos.

- El Animador y el Compañero de juegos también pueden proponer a los niños juegos y actividades, pero deben respetar siempre la decisión que ellos tomen. Cuando quieran proponer un juego o una actividad, pueden empezar invitando a las madres y padres a jugar, y así ver si los niños se interesan y tienen ganas de participar.
- Aunque los niños de distintas edades juegan con las mismas cosas lo hacen de diferente manera. No existen juegos y actividades adecuados para cada edad, sino aspectos de cada etapa de edad que indican si un juego o actividad es más interesante para determinada edad o no. Por ejemplo: los niños más pequeños tienen más dificultad en participar en juegos como la rayuela y obedecer a sus reglas, pero si desean participar con los mayores, el Animador o el Compañero de juegos puede dibujar otra rayuela, para que ellos jueguen como quieran. Así los más pequeños no molestan a los mayores y además se sienten importantes por imitarlos.
- En los juegos en los que hay niños que ganan y niños que pierden, el Animador o el Compañero de juegos no debe poner el acento en la competitividad entre los niños, sino en la participación de los que quieren jugar, para que vayan aprendiendo a ganar o perder.
- Cuando un niño elige no participar en el juego, incluso después que el Animador o el Compañero de juegos procura saber lo que quiere hacer, el niño puede estar participando de otra manera: mirando para ver cómo juegan los demás, hablando con los demás sobre el juego. Hay que respetar su voluntad en ese momento.
- Cuando están explicando un juego por el que los niños han demostrado especial interés, deben hacerlo con calma y de manera clara y tranquila, enseñando las reglas, facilitando la comprensión de los niños para jugar así o también dejando la posibilidad de que propongan cambiar las reglas del juego.

Las principales actitudes del Animador y del Compañero de juegos en los momentos de juego de los niños son, por lo tanto, organizar el ambiente y estar atentos y disponibles para ellos.

Cada Animador de juegos va a actuar a su manera, según su modo de ser, su creatividad y las posibilidades de las comunidades de las que será el responsable. Lo importante es tener siempre presente que su papel es el de promover y defender el juego libre del niño, intentando crear para esto espacios y momentos en las comunidades para que este juego se pueda realizar. Así, el Animador de juegos estará demostrando su amor, su respeto y su compromiso con el trabajo que se ha propuesto realizar junto a los niños y sus familias.

Para pensar y conversar

- ¿Cuáles deben ser las principales actitudes del Animador, del Compañero de juegos o de cualquier adulto en relación al juego del niño?

0 – Y AHORA ¡VAMOS A JUGAR!

Animador de juegos, tú, después de haber conocido los objetivos y cuál sería tu compromiso en la "Acción Juegos y Juguetes", participa en la capacitación. Pronto empezarás a desarrollar tu trabajo, en la comunidad.

Tu actuación como Animador de juegos se realizará a través de actividades variadas, como:

- preparación y orientación de los Compañeros de juegos para que organicen el espacio y faciliten los juegos de los niños en el Día de la Celebración de la Vida;
- observación, como mínimo, una vez al trimestre, de la actuación de los Compañeros de juegos en el Día de la Celebración de la Vida en cada comunidad de la que eres responsable;
- organización de espacios limpios y seguros en la comunidad para que los niños jueguen juntos al aire libre y, siempre que sea posible, en interacción con la naturaleza: las "Calles para Jugar";
- realización de Talleres para confección y reparación de juguetes, con la participación de las familias, de los líderes, de los Compañeros de juegos y de la comunidad en general;
- defensa de la creación de espacios en la comunidad para los juegos de los niños como plazas y parques.

Tu compromiso será preparar y orientar a los Compañeros de juegos de la comunidad donde vives y de otras comunidades próximas a la tuya; organizar "Las Calles para Jugar" y los Talleres de confección y arreglo de los juguetes; participar del Día de la Celebración de la Vida para acompañar la actuación de los Compañeros de juegos; participar de la Reuniones para Reflexión y Evaluación y de la Parroquia/Ramo o de la comunidad a fin de evaluar y planificar la "Acción Juegos y Juguetes".

Para que los momentos de encuentro con los niños sean más interesantes y animados, trayendo oportunidades variadas para jugar, tú debes organizar y orientar a los Compañeros de juegos para que organicen un conjunto de juguetes y libros para los Rincones de Juego. En la capacitación y en este libro se presentan varias sugerencias. Su selección se ha hecho para atender a las necesidades de jugar que tienen los niños hasta los seis años: juguetes para el Imagínate que…, bloques de construcción, pelota, cuerda, libros y lápices.

Puedes ponerte de acuerdo con tu coordinadora de Parroquia/Ramo para conseguir donaciones de juguetes, libros y materiales para montar o enriquecer la Caja de tu comunidad. Para ayudarte en esta tarea, pusimos en el Anexo 1 la lista con la especificación de cada juguete o material para orientar a la compra o donación. Los detalles sobre cómo debe ser cada juguete o el material son necesarios por cuestiones de seguridad para los niños y de durabilidad de los juguetes. El sello del Ministerio responsable en el país, ayuda a garantizar esto. Los niños se merecen jugar con materiales y juguetes bonitos, de buena calidad y seguros. En el Anexo 2 está la lista de libros. En las listas, dejamos un espacio para escribir el nombre del donante, y líneas en blanco para otros juguetes, materiales o libros

donados, siempre que sean apropiados para el trabajo con "Juegos y Juguetes".Puedes hacer una fotocopia de la lista e intentar conseguir donaciones directamente de personas y comerciantes de la comunidad. En cada lugar, ustedes, Animadores de juegos, su coordinador de la Parroquia/Ramo y los líderes verán la mejor manera de incentivar y conseguir estas donaciones.

Un buen comienzo puede ser hacer propaganda de la "Acción Juegos y Juguetes" durante los cultos en las iglesias y en las reuniones de la comunidad, en las radios locales; pegando pequeños carteles que informen sobre los objetivos y las actividades de esta Acción y pidiendo juguetes en los centros de salud, escuelas, iglesias, comercios y supermercados.

La Coordinación Nacional de Pastoral da Criança-Pastoral de la Niñez también tiene empeño en conseguir juguetes para enviar a las comunidades, preparando este conjunto de juguetes y materiales que figuran en las fotos que presentamos a continuación y que llamamos Caja de Juguetes. Pero, como las comunidades son muchas, puede ser difícil para la Coordinación Nacional conseguir para todas. Incluso cuando la comunidad reciba la Caja, verás que será necesario conseguir donaciones, hacer rifas que permitan aumentar y reponer los juguetes que se van estropeando con el uso. Los Talleres de confección de juguetes ayudan a aumentar la cantidad y también a arreglar los juguetes que se rompen.

Los juguetes y materiales que componen la Caja aparecen en las fotos siguientes:

:

Para niños y niñas:

Juguetes para Imagínate que... y construcción

Carros, camiones, muñecas, cacerolitas, plancha, bloques de construcción.

Juguetes para utilizar al aire libre

Cuerda y pelotas.

Libros

20 ejemplares variados.

Material para la expresión plástica

Lápices de cera gruesos y de color. El giz/tiza ya no se incluye en la Caja porque llegaba roto a las comunidades, pero se puede conseguir por donación, lo mismo que el papel para que los niños dibujen.

P - PREPARACIÓN DE LOS COMPAÑEROS

En este texto vamos a explicar quién puede ser y cómo preparar a los Compañeros de juegos. Los coordinadores de Parroquia/Ramo tienen un papel importante, pues son ellos los responsables de organizar con ustedes, Animadores de juegos, coordinadores de comunidad y líderes, la divulgación de la importancia de jugar para conseguir Compañeros de juegos, que como se explicará a continuación, pueden venir de otros lugares y no solamente de la comunidad en la que van a actuar.

Es necesario definir enseguida las comunidades en las que cada Animador de juegos va a ser responsable. De acuerdo con la realidad de cada lugar los coordinadores de Parroquia/Ramo, los de comunidad y los Animadores de juegos verán el número de comunidades en las que cada Animador de juegos será responsable. El paso siguiente es estar de acuerdo en qué comunidad se realizará la preparación de los Compañeros de juegos, la cual es bien sencilla como verán a continuación.

¿Quiénes son los Compañeros de juegos?

Los Compañeros de juegos pueden ser, entre otras personas, adolescentes, jóvenes, personas mayores, padres y madres de los niños y las personas de apoyo de los líderes. No necesitan vivir en la comunidad, ni ser capacitados en el *Manual del Líder*.

¿Cuál es el compromiso que asumen?

Los Compañeros de juegos tendrán el compromiso de actuar, principalmente, en el Día de la Celebración de la Vida. Serán invitados a

actuar también en otros momentos, como en las "Calles para Jugar", en los Talleres de confección de juguetes, pero la prioridad es la actuación en el Día de la Celebración de la Vida.

¿Quién prepara a los Compañeros de juegos?

El Animador de juegos prepara a las personas que quieren ser Compañeros de juegos. Estos, actuarán en comunidades cercanas a la comunidad en la que vive el Animador de juegos, para que él pueda apoyar, orientar y acompañar a los Compañeros de juegos.

Los capacitadores y multiplicadores de la Acción también pueden preparar Compañeros de juegos, pero tendrán que ver, en la Parroquia/Ramo qué Animador de juegos será responsable del apoyo y acompañamiento de estos Compañeros.

¿Cómo se realizará esta preparación?

Los Compañeros de juegos, aunque no necesitan hacer la capacitación en el Manual del Líder, tienen que participar del **Taller Inicial de Compañeros de juegos**, en el que se explicará la visión del juego adoptada por *Pastoral da Criança-Pastoral de la Niñez* y cómo van a actuar los Compañeros de juegos. Es importante que los Compañeros entiendan y estén de acuerdo con esta visión, pues esta visión tiene relación directa con las actitudes que Animadores, Compañeros de juegos y cualquier adulto deben tener sobre el juego del niño. Los Compañeros de juegos deben comprender que son, básicamente, los facilitadores de los juegos de los niños.

Esta preparación, que se podrá realizar en una mañana o una tarde, tendrá como apoyo el ***Recomendaciones nº 51 - El Compañero de juegos y el juego de los niños***. Después, el Animador de juegos podrá realizar otros Talleres en los que podrá utilizar como apoyo su libro – ***Juegos y Juguetes en la comunidad***, para trabajar otros temas.

¿Cómo se realizará el acompañamiento de la actuación de los Compañeros?

Cada Animador de juegos debe observar, como mínimo, una vez al trimestre, la actuación de los Compañeros de juegos en el Día de la Celebración de la Vida en cada comunidad de la que es responsable. Los líderes, que siempre están presentes en el Día de la Celebración de la Vida en la comunidad donde viven, ayudan a los Animadores de juegos observando mensualmente la actuación de los Compañeros.

¿Cómo se realizará la distribución de las Cajas?

Las comunidades que tengan Animadores de juegos responsables recibirán La Caja de juguetes y los libros. La coordinadora de la comunidad es la persona más indicada para ser la responsable de guardar La Caja. Pero, recordamos que los juegos en el Día de la Celebración de la Vida deben realizarse incluso sin La Caja y que los Talleres de Confección de Juguetes son importantes para hacer juguetes y arreglar los que se rompen. El nombre y el número de certificado de cada Animador de juegos se debe escribir en la HABS – Hoja de acompañamiento de las comunidades de la que él es responsable y el nombre de los Compañeros de juegos que actuaron durante el mes.

Requisitos para ser Compañero de juegos

- Tener disponibilidad y compromiso para actuar, principalmente, en el Día de la Celebración de la Vida.
- Participar en el Taller Inicial de preparación de los Compañeros de juegos.

Sugerencias para el Taller Inicial

El objetivo de estas sugerencias es ayudar al Animador de juegos a hacer la preparación de los Compañeros de juegos manteniendo la metodología adoptada por *Pastoral da Criança-Pastoral de la Niñez*, en la que él fue capacitado. Esta metodología, por ejemplo, privilegia el diálogo para que se conozca la opinión y la experiencia de los participantes; utiliza canciones, juegos, bailes, ejercicios de relajación, entremezclando con la lectura del contenido que se va a estudiar y profundizar. Estas dinámicas de animación permiten un descanso para después retomar el tema con mayor atención de los participantes.

Cada Animador de juegos podrá tener otras ideas para realizar esta preparación. Lo importante es hacer que la lectura del *Recomendaciones nº 51* sea interesante y animada.

Pasamos a las sugerencias:

- Después de la presentación y la oración inicial, pedir que cada persona escriba en un papel o diga al Animador de juegos para que anote: ¿quién elige si quiere jugar? Es decir, ¿quién dice cuándo y cómo va a jugar el niño? El Animador de juegos guarda los papeles para utilizarlos después.

- Para presentar *Pastoral da Criança-Pastoral de la Niñez* sería interesante poner el video "La Fiesta de la Vida", que puede ser prestado por la diócesis/sector o la parroquia/ramo o bajarlo del Sistema de Información en la página de la Pastoral y después hacer la lectura de los itens 1, 2 y 3.
- Antes de leer y conversar sobre las necesidades del niño, ítem 4, pedir que en parejas dibujen una mano en un papel y que escriban en cada dedo de la mano, una necesidad básica del niño para su desarrollo. Enseguida hacer la lectura del ítem 4, y comparar con lo que las parejas de personas escribieron en la mano, pensando y discutiendo sobre eso.
- Al acabar de leer el ítem 5, tomar los papeles donde escribieron la respuesta a la pregunta que se les hizo al comienzo - ¿Quién elige si quiere jugar? - y ver lo que las personas escribieron como respuesta. Discutir si las respuestas coinciden con lo expuesto en el ítem 5 y conversar sobre esto, pues los Compañeros de juegos tienen que tener bien claro que quien decide si quiere jugar y cómo quiere jugar es el niño.
- Antes de leer y discutir el ítem 8, se puede sugerir una dramatización del Día de la Celebración de la Vida en la que una persona sería el Compañero de juegos y las otras personas serían los niños. Esta actividad permite que el Animador de juegos pueda ver si se entendió la visión del juego adoptada por la *Pastoral da Criança-Pastoral de la Niñez*, el cuidado con la seguridad de los niños, pero sin "mandar" en sus juegos. También es bueno hablar de La Caja y cuando ésta le llegue, participar del Día de la Celebración de la Vida.

Ver si estuvieron o no de acuerdo y conversar sobre todo esto, pues los Compañeros de juegos tienen que entender que el niño es el que decide si quiere jugar y cómo quiere jugar.

Para terminar:

- Verificar si entendieron cuál es el papel del Compañero de juegos y si pueden asumir el compromiso de actuar, principalmente, en el día de la Celebración de la Vida.
- Explicar lo que son las "Calles para Jugar" y los Talleres de confección de juguetes y convidar a los Compañeros de juegos a participar para apoyar al Animador de juegos.
- Explicar sobre La Caja, que será enviada a las comunidades. Cuando ésta llegue, el Animador de juegos responsable de la comunidad participará del Día de la Celebración de la Vida para orientar la organización de los Rincones de juego y el cuidado de guardar los juguetes al final.
- Definir en qué comunidad cada uno de los Compañeros de juegos va a actuar. Se recomienda que se preparen, como mínimo, dos Compañeros de juegos por comunidad, para que uno apoye al otro, y en caso de que alguno de ellos tenga alguna dificultad para actuar, el otro Compañero estaría presente.
- Verificar si tienen alguna duda y evaluar si les gustó el Taller.
- Hacer una oración para bendecir el envío de los Compañeros de juegos a la comunidad en la que van a actuar.

Terminadas las explicaciones sobre el Taller, vamos a ver en resumen ¿en qué consiste la actuación del Animador de juegos y la de los Compañeros de juegos en las comunidades? Tú, Animador de juegos, debes vivir en una comunidad y ser responsable de ella y de otras comunidades para las que vas a preparar y acompañar a Compañeros

de juegos. Este acompañamiento se debe hacer, como mínimo, una vez al trimestre. Ahora tú, Animador de juegos, quedarás vinculado también a la parroquia. Ya no habrá necesidad de tener un Animador de juegos por comunidad pero sí, Compañeros de juegos para que actúen en ellas. Los Compañeros de juegos van a actuar en las comunidades, principalmente, en el Día de la Celebración de la Vida, y no necesitan vivir en una comunidad, pueden venir también de otros lugares.

Tú, Animador de juegos ¿estás animado para asumir el compromiso de defender y promover el juego de los niños en tu comunidad y en otras comunidades próximas a la tuya? ¡Esperamos que sí!

Queremos que sepan que todos nosotros los que nos comprometemos en la "Acción Juegos y Juguetes" en la *Pastoral da Criança – Pastoral de la Niñez* - Animadores y Compañeros de juegos, capacitadores, multiplicadores, coordinadores, líderes - cada cual a su modo, estamos unidos en el sueño y en la esperanza de que se haga realidad lo que dijo el Profeta Zacarías:

"Las plazas de las ciudades
estarán llenas de niños y niñas
que jugarán en ellas". Zacarías 8,5

ANEXOS

ANEXO 1

Lista de juguetes y materiales de la Caja

Comunidad: _____

Animador de juegos Responsable: _____

Juguetes y materiales de la Caja

TIPO	CANTIDAD	DONANTE
Carro de madera o plástico, de 20 a 35 cm	2	
Camión de madera o plástico, de 20 a 50 cm	2	
Muñeca de plástico, bebé, que una sea de raza negra	2	
Muñeca de tela	1	
Plancha de plástico no tóxico	2	
Conjunto de cacerolitas de plástico con 4 piezas- aproximadamente	1 conjunto	
Bloques de construcción de madera	1 caixa	
Balón de plástico en color, tamaño mediano	3	
Cuerda de esparto	6 metros	

TIPO	CANTIDAD	DONANTE
Lápices de cera gruesos, caja con 12 colores	10 cajas	

ANEXO 2

Se recomienda escoger libros adecuados para niños hasta 6 años, con temas variados, escritos por diversos autores, preferentemente nacionales.

Para facilitar la adquisición de libros, hacemos abajo una lista de títulos que cumplen los requisitos arriba mencionados, cuyos autores son nacionalmente reconocidos por escribir literatura infantil de calidad. También se pueden escoger otros autores, siempre y cuando se respeten los criterios recomendados.[1]

Sugerencia de Libros: escoger como mínimo a 10 autores diferentes.

AUTOR	TÍTULO DEL LIBRO	DONANTE

[1] Hacer la lista según lo que exista en cada país

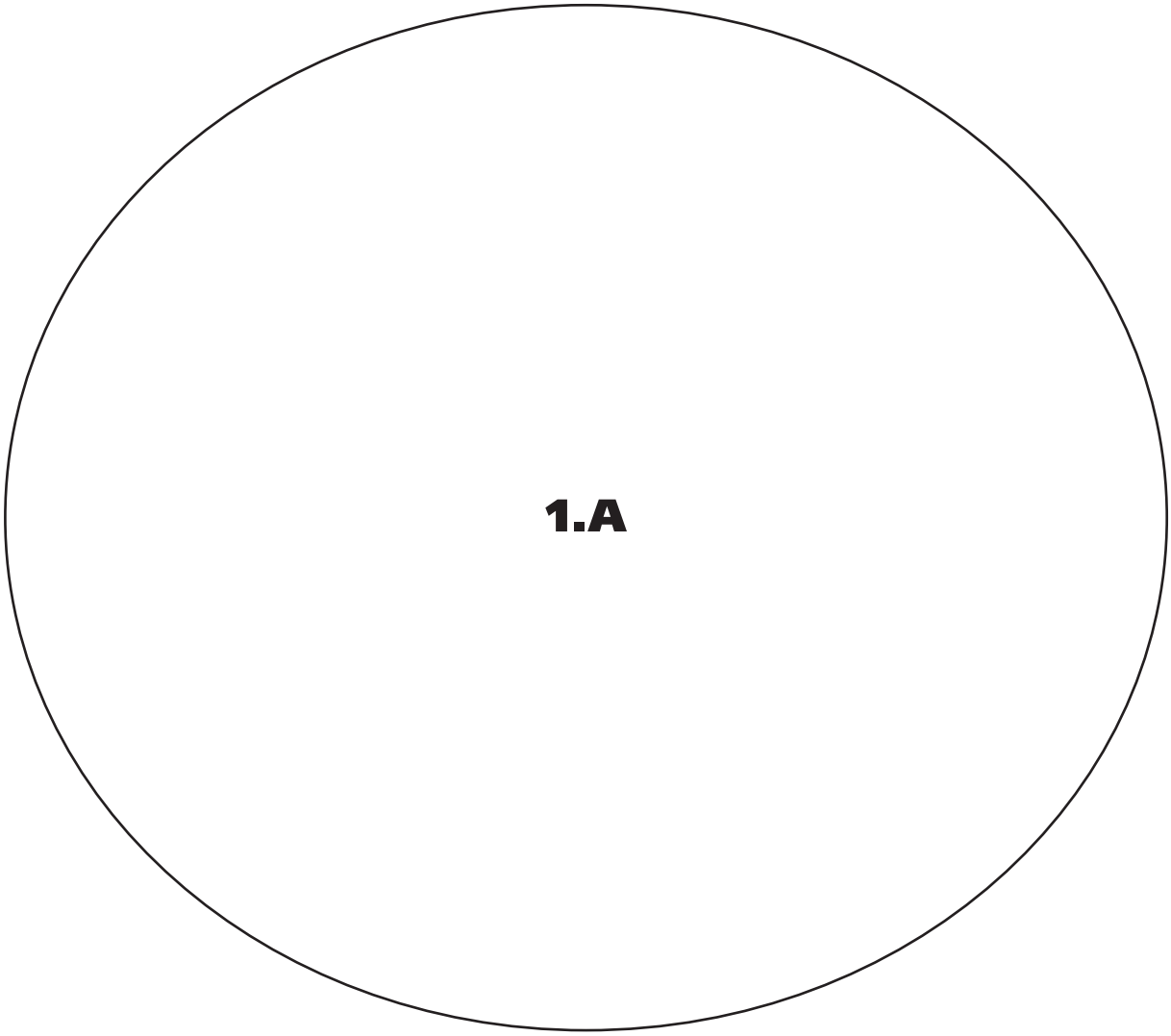
AUTOR	TÍTULO DEL LIBRO	DONANTE
.		

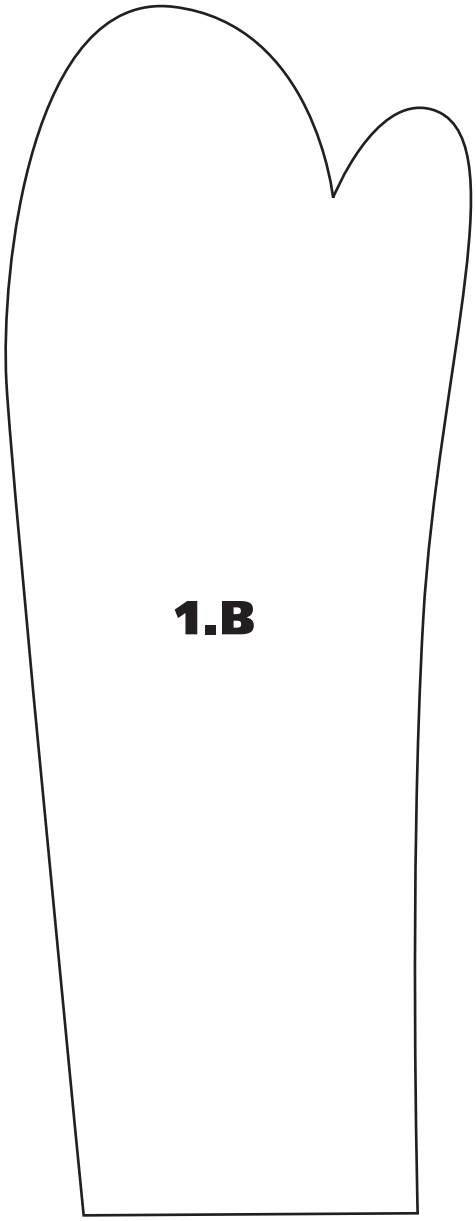
AUTOR	TÍTULO DEL LIBRO	DONANTE

AUTOR	TÍTULO DEL LIBRO	DONANTE

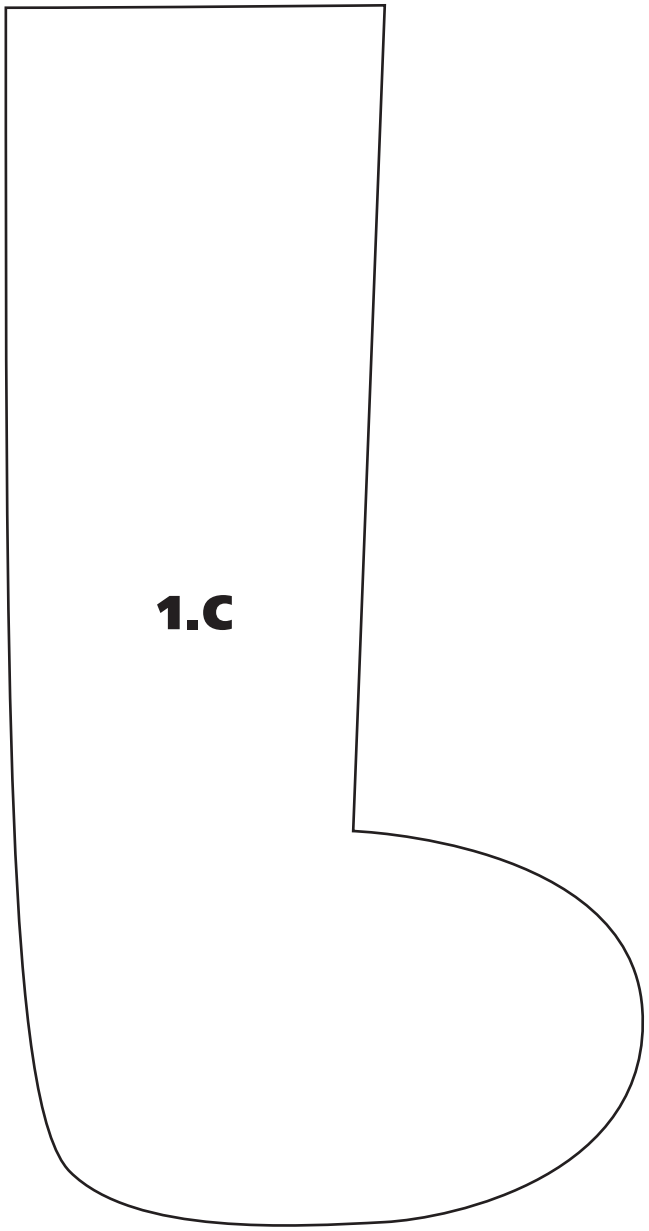
ANEXO 3

Moldes de muñecos y muñecas





1.B



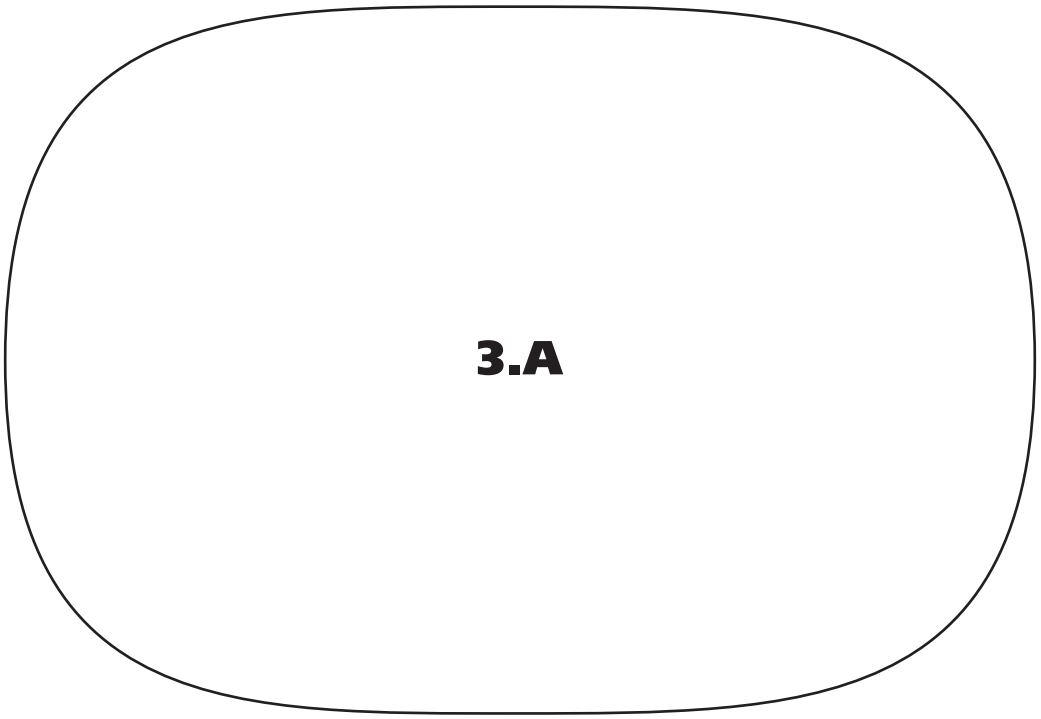
1.C

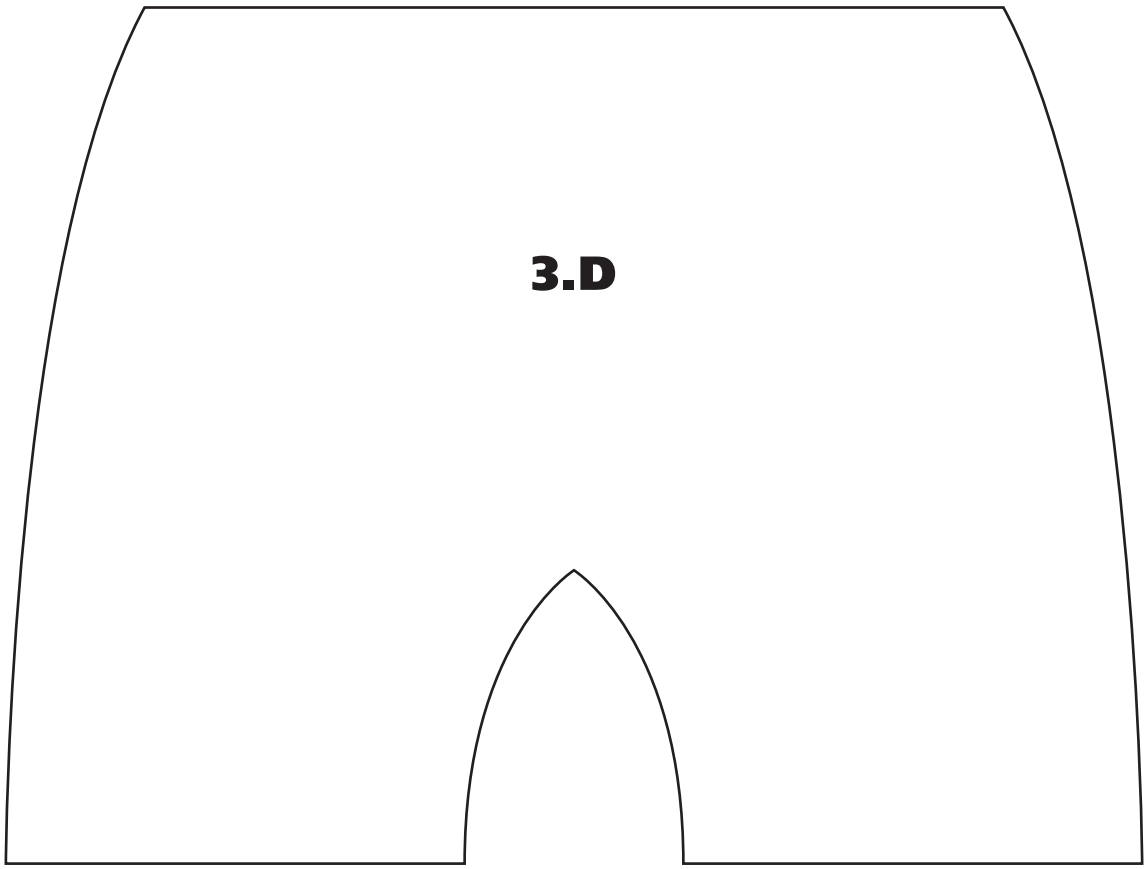
1.D

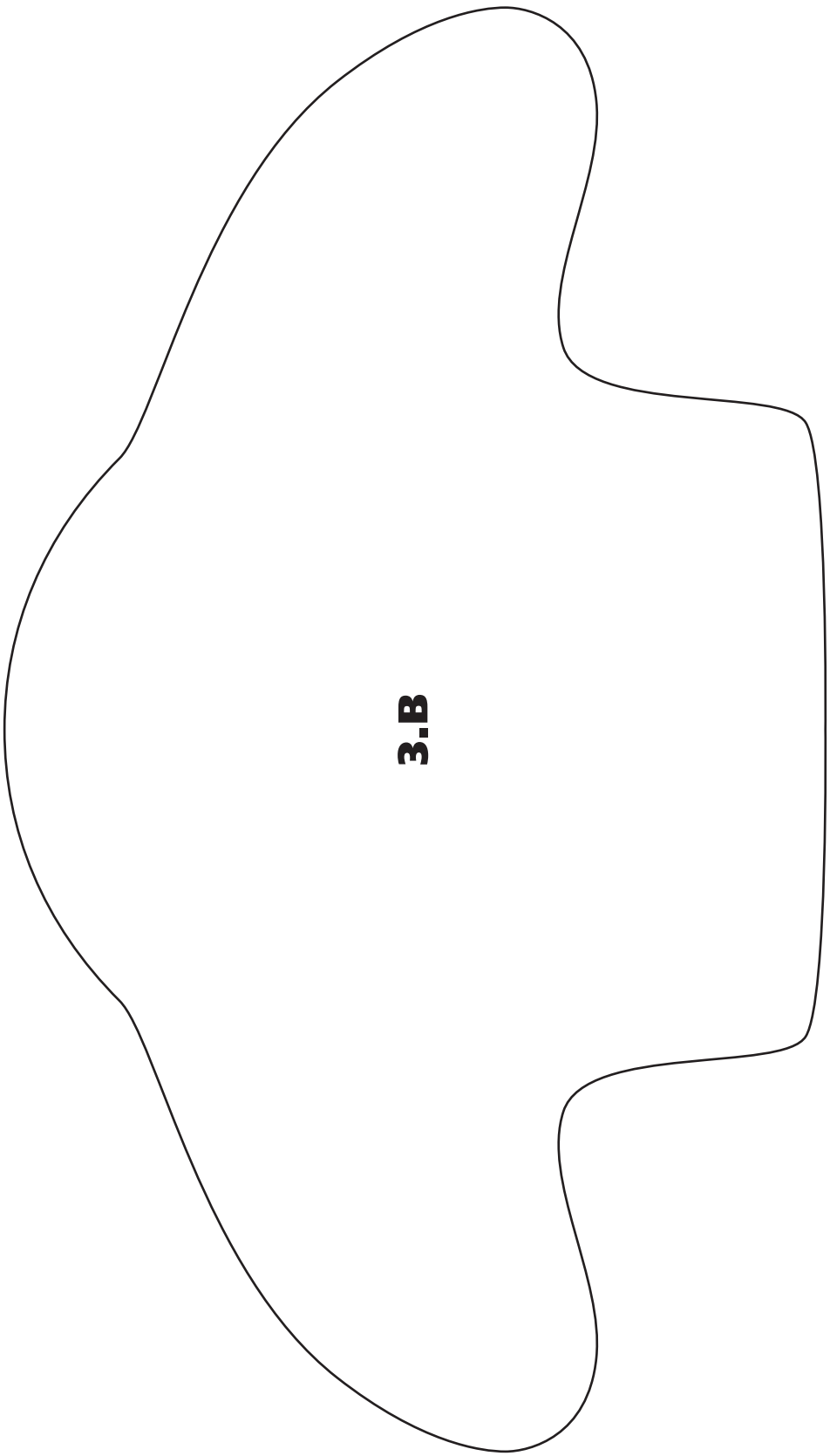
2.A

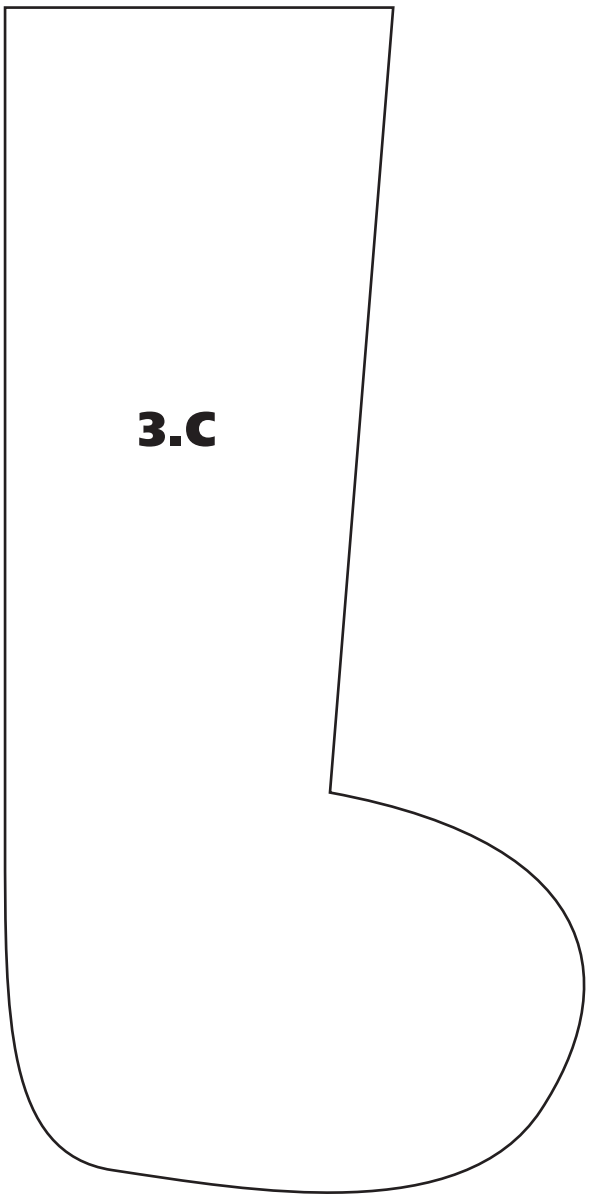
2.B

2.C

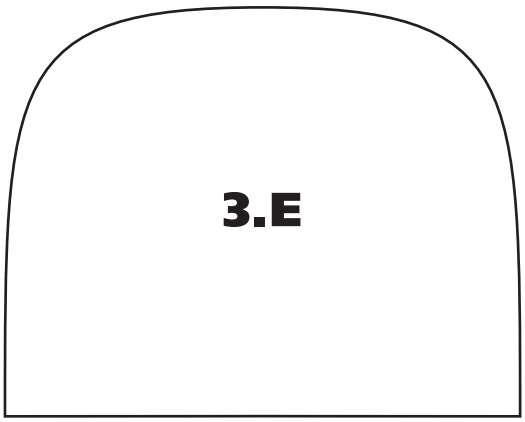

3.A


3.D


3.B



3.C



3.E

NOTAS

COLABORADORES

Para realizar su misión, la Pastoral da Criança Internacional cuenta con el importante apoyo de varios colaboradores, entre ellos:

A HUMANITARIAN AWARD FOR OPUS PRIZE FAITH-BASED ENTREPRENEURSHIP

Franziskaner Mission

Centro de Pesquisas Epidemiológicas
Universidade Federal de Pelotas

2015

www.pastoraldacrianca.org.br
www.museudavida.org.br