

INTRODUCCIÓN A LOS JUEGOS DE MANOS

(de 2 a 7 años)

En esta introducción o artículo empezamos con los juegos de gestos, traducida de un libro de juegos de gestos de Wilma Ellersiek titulado **“La mano que baila y juega” (La mano “danzarina y juguetona”)**.

Reflexiones pedagógicas fundamentales acerca de los juegos de gestos

El repertorio de juegos de gestos NO ha de ser ofrecido a los niños de manera técnica ni informal, así como tampoco de manera sentimental o intelectual, sino elaborada artísticamente, combinando en el momento de su ejecución la objetividad del gesto, el lenguaje poético y la cualidad melódica del ambiente musical de quinta, llegando a dar así una expresión que tenga validez universal a todos y cada uno de estos juegos.

El repertorio de juegos, en su coherencia y complejidad, va más allá de cualquier otra colección de juegos existente. Es una composición holística cuyo desarrollo, como si hubiera germinado de una única semilla, evoluciona mediante la imaginación artística.

La aplicación de los materiales de esta obra facilitará al niño la variada experimentación de las múltiples esferas de la Naturaleza y del Ser Humano, así como de las relaciones que surgen con naturalidad entre ambas. El niño adquiere esa experiencia gracias al flujo de los gestos, y al ritmo y variedad de los contenidos de cada juego representado. El niño puede entonces entregarse fascinado a la percepción del juego, adaptando y repitiendo los gestos con alegría y, así, llegar a conocer, comprender y asimilar el mundo.

Estos juegos de dedos y de gestos están basados en resultados de investigaciones médicas sobre la relación entre la mano y el cerebro; son una propuesta muy singular para el cultivo y desarrollo de la disposición y capacidad naturales del niño para imitar un hablar vivo, armonioso y melodioso, es decir, “el habla que respeta el ritmo y el “melos” (Wilma Ellersiek).

En la presente colección queda plasmado el propósito de Wilma Ellersiek de llevar a los niños, mediante el ritmo y la musicalidad de los juegos de gestos, hasta las fuentes de la alegría y de las fuerzas vitales formativas.

La Importancia del Juego Infantil

En este libro se entiende por baile y juego, en sentido concreto y figurado, aquellas cualidades de la vida que, en el día a día actual, se van viendo cada vez más arrinconadas, por lo que se hace necesario que vuelvan a ser enseñadas y aprendidas a fondo, bien sea por interés en la reeducación en sí o por interés terapéutico, por ejemplo, cuando una manera de vivir o de

trabajar poco rítmica y demasiado agitada, con largos períodos de tiempo sin ocasión para actividades personales y creativas, lleva al desequilibrio y al colapso final por agotamiento de las fuerzas vitales.

Cierto es que hace ya mucho tiempo que el jugar, quintaesencia de la vida infantil como expresión de actividad personal y creativa, se ha convertido en una meta permanente para cada individuo y para la entera sociedad. Sin embargo, cuando hoy se habla de jugar, a menudo se trata de la mera manipulación de aparatos varios, por ejemplo, apretando un botón de mando remoto para tele-dirigir un coche de juguete. Aquí la fantasía del niño ya no tiene protagonismo alguno. Por más sofisticados y realistas que sean los juguetes y los juegos con sus reglas, su uso no deja espacio para imágenes interiores que son la esencia de la fantasía, de la creatividad interior. Todo es perfecto, todo está hecho y dado. El juego como acto creativo ya no tiene lugar de manera natural.

Una vida estructurada, ordenada y rítmica, acompañada de actividad artística es cada vez más empleada como medio terapéutico en situaciones de crisis personal o en casos de enfermedad.

Cuando se van agotando las fuerzas vitales, el juego resulta un remedio necesario. En este sentido, los juegos de gestos pueden ser considerados como una medicina en dosis homeopáticas.

Pero no es el niño quien ha de implicarse en la primera línea de estos juegos, sino

- el educador que propone un tal modelo de actividad, pues el niño aprende imitando.
- El educador que use juegos de dedos debe ensayar antes el juego hasta conseguir entregarse al ritmo y al movimiento del mismo. Deben llegar a hacerlo tan bien como para que el niño acepte este juego como modelo digno de ser imitado y con ello, pueda educarse a sí mismo.
- Por medio de los juegos de gestos y de palabras que modela el adulto y que el niño imita, lo creativo de cada niño resulta revitalizado y recibe un nuevo impulso.
- En este proceso, el movimiento rítmico y danzante es una ayuda inexcusable. Los juegos son verdaderos puentes hacia la propia y libre creatividad.
- La intención primordial del educador no será la de que el niño entienda el contenido de los juegos; lo importante es la oscilación continua entre las polaridades motoras arquetípicas que el niño ya trae consigo. Este tipo de movimientos da alegría y vitalidad.
- Las manos “danzarinas y juguetonas” son acompañadas por el hablar rítmico y melódico y, a menudo, sólo por sílabas o por onomatopeyas.
- Los movimientos de la mano y de los dedos y el hablar melódico deben estar perfectamente sincronizados para facilitar su imitación por los niños. Movimiento y palabra, fundidos en una única acción durante el juego de gestos, son dos formas de expresión de una misma unidad. Esa mutua compenetración entre el gesto corporal y el gesto hablado, como singular proceso creativo, activa los procesos de desarrollo físico del niño y le permite una percepción completa e integradora de ese mundo exterior que debe poder interiorizar hasta el nivel somático, lo que resulta imprescindible para el niño pequeño y su manera de experimentar el mundo.

La importancia de la imitación

El hecho de que

- el niño pequeño esté íntimamente unido a su entorno tanto en su constitución física, anímica e intelectual, y de que
- sea capaz de interpretar lo que sucede a su alrededor tan sólo mediante sus sentidos, nos indica que su auto-conciencia se halla más bien en estado de ensoñación.
- Cuando está en acción, experimenta con más intensidad el entorno que a sí mismo. Y precisamente por esto llega el niño a
- ser capaz de aprender.
- Las vivencias que el niño experimenta a partir de su entorno impregnan su organismo hasta penetrar profundamente en los procesos fisiológicos de este. Por ejemplo, sensaciones de alegría o tristeza hacen reaccionar sensiblemente a la respiración, a la circulación de sangre y a la digestión, y se graban en los procesos de formación de los órganos físicos.
- El niño no está en sí mismo, sino fuera de sí mismo, percibiendo su yo desde la periferia. Por eso también se puede hablar de una conciencia soñadora y de una mágica “época de los cuentos” durante la primera etapa de la vida. En ella, las fuerzas vitales, sin los estorbos que la conciencia pueda causar, están plenamente al servicio de la construcción y modelación de los órganos.

Es una importante tarea pedagógica, durante esa primera edad, el no desviar las fuerzas vitales de esos procesos formativos, lo que podría llegar a suceder por estimulación prematura de la intelectualidad o por impresiones demasiado fuertes e irregulares. Al contrario, hay que hacer todo para que lo anímico-espiritual del niño pueda disfrutar y sacar provecho de las fases en que la conciencia se encuentra como en un sueño profundo del que sólo más tarde irá despertando hacia la conciencia terrena, de vigilia. Es esta fase de la construcción del cuerpo, en los primeros siete años de la vida, lo rítmico y musical de los juegos de dedos y gestos constituye una oferta ideal. Los sonidos que el educador hace llegar al niño, en un lenguaje rítmico, y los movimientos bien ensayados y presentados, van modelando el cuerpo del niño. Por eso el educador ha de procurar, ante todo, hablar con buena articulación y acompañar los tonos y sonidos con los movimientos adecuados.

El educador dejará que el niño decida si quiere hacer suyo el juego mediante la libre imitación, si prefiere limitarse a observar tranquilamente el juego, o incluso, si se aparta para ocuparse en otra cosa.

Cada niño tiene su manera individual de aceptar e imitar, y para hacerlo necesita su tiempo.

Cuando el niño no sea capaz de sumergirse en el flujo general de los movimientos, el educador hará bien en evitar interrupciones para hacer comentarios o llamar la atención al niño. Lo único que se conseguiría con esta actitud sería cortar el flujo de la ejecución creativa del juego. A menudo el niño no podrá entender el porqué de tal intervención. Con respecto a este

asunto nos dice Wilma Ellersiek: “Hay que dar tiempo a los niños para que se adentren en los gestos de movimiento, palabra y tono, y que “se lancen” hacia los mismos”.

- El niño en quien predomina la percepción, permanecerá más tiempo en el proceso de mirar con asombro y acoger lo presentado, y sólo poco a poco irá entrando activamente en el juego.
- El niño en quien predomina lo motor no tardará en meterse en los gestos y acciones, y sólo más tarde tomará parte en el hablar y cantar.
- Al niño en quien predomina el tacto le encanta usar los dedos; por ejemplo, dependiendo de los movimientos de cada juego, le produce alegría dar palmadas, cruzar los dedos, o dar golpecitos con los dedos.
- El niño “intelectual” tiene dificultad para dejarse llevar por la actuación o identificarse con los personajes y seres representados. Al principio se queda observando y puede ser que haga comentarios sabihondos.
- El niño “caótico”, a quien le resulta difícil controlar su excesiva voluntad a la hora de realizar gestos intencionados, no será capaz al principio de seguir la continuidad de las acciones.
- El niño hipersensible y sobre-estimulado se va a apartar porque fácilmente se puede sentir sobrecogido.
- El niño apático o insensibilizado se negará a dejarse llevar por el juego porque necesita su tiempo para animarse.

En cualquier caso, si ofrecemos continuamente a los niños la oportunidad de vivir el juego, con el tiempo todos van a llegar a decir los textos, cantar las canciones, y repetir los gestos con alegría, encontrando así poco a poco su propio modo de integrarse en los juegos. Algunos niños a los que les cuesta imitar un juego en el jardín de infancia, a menudo lo repiten en casa en cuanto tienen un momento de intimidad.

Por supuesto que el educador no debe confundir el ideal de intervenir lo menos posible con dejar al niño libre y fuera del ambiente de trabajo, con dejar de intentar realmente sentir en sí mismo lo presentado, o con dejar de observar al niño con interés y cariño durante el juego. Al mismo tiempo es importante que el educador sienta de verdad y en todo su ser cuanto acontece en el juego, y que sumerja su alma en el movimiento y el lenguaje.

Los movimientos primitivos y la organización rítmica de la vida

Jamás en su vida el Ser Humano podrá volver a actuar tan olvidado de sí y a desplegar su propia creatividad tan desde sí mismo “hacia dentro y hacia fuera” como en los primeros



años de su vida. Inconscientemente y con toda naturalidad los más pequeños ya empiezan a crear sus propios juegos de movimiento, por ejemplo expresando su alegría saltando, girando las manos en el aire o acompañando los movimientos con sílabas rítmicas como “ya ya yaaa”, o “tacatacataca”; también les gusta jugar con la lengua (“beobeobeo”) o chasquearla (“tip tip tip”) o bien entonar breves melodías. Al jugar se

inventan combinaciones de palabras sonoras más bien onomatopéyicas.

En su colección “La mano danzarina y juguetona” (Die tanzenden, spielende Hand, Edición Freies Geistesleben), Wilma Ellersiek ha elevado a altura artística esos juegos con gesto y palabra que constituyen los prototipos del movimiento infantil. Todo lo que los niños hacen jugando, todos sus movimientos, presentan claramente elementos rítmicos y elementos que se repiten. Ya sea al saltar, columpiarse, mecerse, construir, cavar, esconderse, llenar, vaciar, remover cosas en ollas o cubitos, envolver y desenvolver objetos, tapar y destapar, dar vueltas a una cosa, tirar o poner objetos en cierto orden, en todos sus actos volitivos el niño realiza incansablemente movimientos primitivos: una cosa se cierra y se abre, va de un lado a otro, entra y sale, sube y baja, va hacia delante y hacia atrás, gira sobre sí mismo o se mueve en círculos. Esos prototipos de movimiento son funcionales e imitativos. Tal como la madre hace el gesto de remover, el niño así quiere imitarlo. Y con cuanto más ánimo y alegría actúa la madre, tanto más se aplica el niño a imitarla, y si puede ser, con la misma cuchara que está usando la madre.

1. En la acción concreta, los niños viven el compromiso interior del adulto con el juego que presenta. ANDAR
2. A partir del tercer año, la fantasía infantil se va despertando, y el niño llama “cocinar” a remover castañas en una olla, y al andar deslizando un trozo de madera de un lado para otro el niño lo llama “planchar”. HABLAR
3. A los seis años, con el despertar del pensar, el niño empieza a ejecutar los movimientos primitivos con mayor consciencia, por ejemplo los movimientos de serrar cuando juega a ser carpintero. PENSAR

Lo mismo que el niño desea la repetición después de un juego de regazo o de dedos, de un cuento o de una canción, también pide rutina y orden en la organización del día, de la semana, y de las fiestas anuales. Cuando se ve cumplida su expectativa de que hoy y mañana pasará lo mismo que ayer y anteayer, el niño se halla más confiado con su medio y por tanto, también consigo mismo. De esta seguridad dependen su salud y sus fuerzas vitales. A esta

edad, las fuerzas vitales aun no actúan autónomas y libres, sino que dependen de los procesos rítmicos de la vida del entorno, y así será durante los primeros años dedicados al crecimiento de los órganos y al desarrollo completo de sus funciones. Para el niño pequeño, “dentro” y “fuera” se compenetran en plena unidad.

Vida rítmica y repetición son, por tanto, los pilares de una pedagogía que respeta la facilidad de imitar que con tanta sabiduría se halla presente en el niño. El ritmo crea estructura, solidez y límite, en el sentido de seguridad y recogimiento. En este ámbito protegido, el niño crea su primer espacio libre para su juego individualmente creativo e imaginativo. Las investigaciones más recientes en el campo de la neurofisiología han confirmado el papel central del juego libre y creativo para el desarrollo del cerebro, sobre todo cuando las fuerzas imaginativas tienen la oportunidad de estar en plácido e intenso contacto con juguetes sencillos, que no sean perfectos ni muy elaborados, o incluso con materiales que la naturaleza misma facilita: arena, tierra, agua, piedras, hojas, cortezas, ramas, etc.

Lo mismo se puede decir de los juegos de dedos o gestos, donde las manos y la voz son el material de juego. Los aspectos de lo rítmico-danzante, lo creativo-lúdico, lo estimulante para la fantasía y todo lo que favorece el desarrollo de la motricidad, han sido plasmados por Wilma Ellersiek de manera casi imperceptible en sus juegos de gestos, que tan sencillos pueden parecer a primera vista. Son un verdadero tesoro para niños y pedagogos.

Un vistazo a la infancia de hoy

Es en los países industrializados y de alto desarrollo técnico donde más expuestos están los niños a ataques y presiones sobre sus fuerzas individuales cuando estas aún se hallan en proceso de desarrollo. Una forma de vida demasiado agitada que va afectando cada vez más al entorno del niño, junto a agresiones, desesperación o indiferencia, la vida familiar llena de prisas, divorcio de los padres, o el hecho de que los niños estén atendidos por personas que no pertenecen al círculo familiar, la epidémica filosofía de la instrucción infantil ya a temprana edad, el empeño en enseñar las así llamadas técnicas culturales de lecto-escritura y cálculo antes del séptimo año, con la tendencia de empezar incluso a los tres o cuatro años...

Investigaciones hechas en Estados Unidos y Europa durante los diez años pasados han mostrado que en los niños aumentan los síntomas de estrés, nerviosismo, palidez, y la tendencia a la apatía o a la hiperactividad. Además padecen de trastornos de alimentación y del sueño, asma y alergias. Otro resultado alarmante de los estudios es la relación de la escolarización prematura con el estrés y el suicidio juvenil.

Los niños a menudo entran en la escuela infantil sin saber jugar, padecen fobias y muestran un comportamiento agresivo. El hecho de que los niños reciban cada vez más conocimientos de carácter meramente informativo y de la sobre-estimulación de sus sentidos trae como consecuencia deficiencias en la capacidad perceptiva, que junto al aumento significativo de los trastornos de aprendizaje, se ven reflejadas en un nuevo tipo de enfermedad: el trastorno de déficit de atención/hiperactividad (TDA/H), una especie morbosa caracterizada por impulsividad, hiperactividad y distracción.

Desde hace mucho tiempo las investigaciones van perfilando una sociedad que descuida el desarrollo de los sentidos en las jóvenes generaciones, al tiempo que cercena las capacidades intelectuales de las mismas (Wolfgang Schäd). Por ejemplo, el ojo -que es también un órgano de movimiento- queda paralizado mirando en exceso la televisión porque no puede seguir la rápida secuencia de las imágenes. El ojo se paraliza, el ángulo de visión se reduce a 70° cuando normalmente es de 200°. La consecuencia es, por ejemplo, que los niños se encuentren con dificultades al querer hacer equilibrios o andar en bicicleta: tienen mucho más riesgo de accidente. Esas cosas por supuesto afectan a todo el organismo motor, en particular a las manos. Estas desempeñan un papel central en el desarrollo cognitivo, emocional y físico. La inteligencia humana no es un fenómeno que se pueda reducir a pensamiento y razonamiento, sino que tiene sus enlaces perdurables con el cuerpo humano. Esto se puede comprobar por el hecho de que, cuando en el niño se va desarrollando la motricidad fina, al mismo tiempo progresan las capacidades comunicativas del habla, que a su vez no están restringidas al oír y hablar, como bien se ve en el lenguaje de gestos que usan los sordomudos. De todos modos se sabe que es mediante la interacción con su génesis corporal como el niño establece su modelo de orientación a medida que la inteligencia se va desarrollando. La importante tarea que en ese proceso tiene la mano, no es tenida normalmente en cuenta por la escuela. Lo que hace la escuela es aislar el aprendizaje que corresponde a la conciencia corporal, y trasponiéndolo a la cabeza, despojarlo de su aspecto esencial: el juego y la sensorialidad.

Los seres humanos no somos lo que somos gracias a nuestra racionalidad sino gracias a nuestra habilidad de convertir en algo útil nuestra irracionalidad.

Un estudio de la UNESCO que fue llevado a cabo en Alemania advirtió que, por término medio, un niño de la edad de tres a cinco años pasa 28 horas por semana delante del televisor. En el promedio estadístico, hasta la edad de 14 años el niño lleva 28.000 horas mirando la televisión, lo que son más horas de las pasadas en la escuela. Teniendo en cuenta las horas que los niños dedican a los móviles y a otros aparatos, nos podemos preguntar cuántas horas les quedan para pasar en la naturaleza, en el juego social y creativo, y cuántas para el movimiento diferenciado de los dedos. Todos los trastornos que estamos observando actualmente nos indican que nuestro tiempo exige con urgencia una pedagogía orientada a la salud. Hace ya un siglo que los resultados de investigación de Rudolf Steiner, basados en una ciencia profunda del ser humano, crearon el fundamento para tal pedagogía. **Una verdadera infancia no acontece por sí misma.**

Aportación de Walter Bueno P.

INTRODUCCIÓN A LOS JUEGOS DE TACTO

Muchas personas se dirigieron a Wilma Ellersiek con el deseo que se publicaran sus juegos en forma de libro. Antes, los juegos se proliferaron y se ensayaron en grupos pequeños y grandes, de padres y madres y de otros interesados. El ensayar y corregir los movimientos de los juegos se hizo usando una pequeña cantidad de copias y de instrucciones escritas a mano, y con dibujos que se distribuyeron después de los talleres.

La publicación en libros tiene ventajas –lo ameno de la presentación y lo completo de la colección– pero también hay desventajas: hasta ahora los juegos se divulgaron a los participantes de seminarios introductorios y de talleres. Los ejercicios se hicieron con ayuda de las hojas que se usaron en los cursos. Y aún habiendo sido publicados los libros de juegos es recomendable que el lector ensaye los juegos bajo la tutela de una persona capacitada a dar esos cursos introductorios. Así los juegos tendrán el efecto deseado. Aunque tengamos los libros al lado, el trabajo de ensayar los juegos en silencio y con concentración, nadie nos lo puede quitar encima. Se debe ensayar los contenidos igual que debe hacer un músico al ensayar una sonata. No tiene sentido que los libros queden en la estantería y no se trabajen los juegos, o que, en ausencia de indicaciones, dejemos que entren demasiados elementos subjetivos en la presentación de los juegos.

¿Cómo se crearon los juegos?

La autora de los juegos fue profesora en la academia de música y artes representativas en Stuttgart. Su misión principal fue el formar actores y profesionales en el arte de la palabra – la palabra hablada y rítmica. Junto con sus colegas profesores, Wilma Ellersiek formó generaciones enteras de rítmicos, actores y educadores en el arte del hablar.

En el momento de su carrera profesional en el que más éxito tenía, Wilma Ellersiek, con su voluntad que jamás permitió decisiones sin entusiasmo, empezó a dedicarse a una actividad en la que no podía esperar éxitos espectaculares: se dedica a los niños pequeños. Bajo la protección de la academia, en un ambiente tranquilo y de investigación, va creando textos, juegos y canciones, y les da un contexto más amplio, el de “complejos de juegos” para madres e hijos. Se hace suyo el mundo de la fantasía de los niños de edad pre-escolar que aun se nutre de los fenómenos primordiales de la Creación. Allí es donde los niños pueden reducir a su esencia todos los movimientos, sonidos, gestos de mano y gestos orales, de los cuales disponen en abundancia. Esto no se puede hacer en un abrir y cerrar los ojos. Hay que estudiar y ensayarlo tan cuidadosamente como un preludio de Bach o una sonata de Mozart.

La intención

La relación que mantuvo la autora con sus juegos, y algunos comentarios suyos en torno a ellos nos indican:

- Regalar amor y alegría, el motivo de casi todos los juegos, nace de un impulso profundamente mercurial, quiere decir terapéutico, y desde la necesidad de nuestra época, y ante las indigencias de nuestros hijos, se trata de una labor mercurial terapéutica.

Como muchos otros artistas, Wilma Ellersiek también sintió las necesidades de curar y sanar en nuestra época, y redujo sus enormes capacidades a ponerlas al servicio de los niños. En la academia de música, empezó en los años 1967/68 a dar clases de juegos rítmicos y musicales en grupos de madres e hijos. La academia le había dado la libertad de investigación y enseñanza, y ella estableció un nuevo curso de estudios, oponiendo una virtud antagónica ante los programas de enseñanza prematura, que tienen su origen en la misma época. Ese trabajo se hizo en cooperación con Klara Hattermann de la asociación internacional de jardines de infancia Waldorf. Klara Hattermann protegió y apoyó los intentos de buscar caminos vanguardistas y de acercarse al niño de una manera hasta entonces poco conocida. Como todo lo nuevo y poco habitual, también los juegos de tacto y los juegos de gestos provocaron escepticismo.

Klara Hattermann empezó en los años 1981/82 a llevar el impulso al mundo. Los participantes de sus cursos, llenos de entusiasmo, introdujeron y divulgaron los juegos en otros países, traduciéndolos al inglés, al japonés y a otros idiomas.

Cada época tiene su propia problemática, y son los niños en particular quienes sufren las consecuencias de falta de seguridad en la educación, exceso de sensaciones por culpa de la tecnologización, falta de modelos dignos de imitar, falta de movimiento, pérdida y falta de apego. Wilma Ellersiek no se quedó contenta con volver a usar el arsenal de terapias existentes; siempre andaba creando cosas nuevas, en continua busca e investigación de lo primordial y lo necesario para lo que leía en los almas de los niños. Pese a todo eso le quedaba la sensación de que sus esfuerzos eran “insuficientes”. Herbert Hahn, XX, le dio ánimo con un comentario de Rudolf Steiner: en el mundo espiritual, “el entusiasmo cuenta donde falta la madurez” (GA).

La actitud interior y exterior

Aunque los juegos de tacto se dirijan a niños del primer septenio, los juegos se pueden hacer, según situación, “para seres humanos pequeños, grandes, jóvenes, viejos, deficientes o discapacitados” (Wilma Ellersiek). Por ejemplo en la clínica de pedagogía curativa se hizo un trabajo intensivo con los juegos y se pudo comprobar el efecto sano y armonizante – y lo mucho que animan a la imitación. Un rango especial lo ocupan los juegos de tacto, o como los llama Wilma Ellersiek, “caricias” o “mimitos”. Incluso pilletes de seis o siete años se muestran sensibles para con esos juegos.

- En muchos niños, nos percatamos de un deseo de contacto físico objetivo y cariñoso, de conocer el cuerpo y sus límites – lo que les ayuda a “entrar” en su cuerpo hasta los dedos de las manos o los pies. Sólo cuando el niño se sienta bien en su cuerpo, cuando haya encarnado bien, podrá entrar en un contacto sano con el mundo exterior: y cuando las caricias suaves quedan como impregnados al cuerpo, el niño sabrá tener un trato con las plantas, los animales, personas y cosas de su entorno, con cariño y con actitud cuidadosa.
- Con los juegos de tacto, cuidamos principalmente los sentidos del tacto, el sentido vital, de movimiento y de equilibrio. Mucho depende del buen desarrollo de esos sentidos para los años después de la infancia. Hace mucho tiempo, Rudolf Steiner nos indicó la importancia de cuidar los sentidos. Hoy la ciencia que investiga el ser infantil se va acercando a la ciencia espiritual en cuanto reconoce lo fundamental de esos sentidos.

En el primer año de vida, los cuidados que se repiten diariamente, son lo que facilitan al niño bienestar y seguridad, siempre que se hagan con actitud serena y tranquila. Cuando, más tarde, se inician los juegos de tacto, será en un ambiente de cariño, serenidad y cuidado, sensibilizándose en los deseos y necesidades del niño pequeño – y con atención paciente a lo que sale de parte del niño.

En el tercer año, se nota que el niño está más abierto y dispuesto a seguir un juego de tacto, aunque no siempre de forma inmediata. Por ejemplo la madre hace el juego para sí misma, con una muñeca o un hermanito al lado, esperando a que el niño se acerque a participar. Con niños altamente sensibles o con niños autistas, no se busca (y eso puede durar mucho tiempo) el contacto directo; más bien se hace los gestos por encima del niño o alrededor de él, dejando un “colchón de aire” en medio.

- En el trabajo con niños de primaria, hasta la 2ª o 3ª clase, se necesita un ambiente protegido y el contacto individual. Observando esa regla, se verá que los niños aceptarán los juegos, que en grupo, a lo mejor descalificarían como “tonterías para pequeños”, y así les será posible transformarse y madurar.

Pero también nosotros los mayores pasamos por un cambio al ejercer los juegos. Encontramos paz interior y concentración cuando con todo nuestro ser y con toda nuestra conciencia del yo nos unimos con los movimientos al hacerlos con cuidado, al dejar que nuestros manos y brazos se compenetren de calor y cariño, al dejar a un lado nuestras emociones, y al sentirnos actuando en un amplio espacio que nos une con el mundo desde el cual ha venido el niño. Entonces podemos ser mediadores, nuestros gestos alcanzan otra calidad nueva, y podemos crear para los niños un espacio donde puede crecer y criarse bien.

Estimado lector, estimada lectora, seguro que les han entrado ganas de ponerse a jugar algunos de esos juegos. Antes de presentar los juegos, este libro quiere dar una introducción a las ideas pertinentes de Wilma Ellersiek en torno a la esencia del contacto físico, actitud

interior y el arte de la palabra – cosas que debe recordar en cada momento la persona que hace una labor con esos juegos.

No será suficiente con leer las exposiciones sobre los juegos una sola vez. La experiencia muestra que al ir releendo (repasando?) los textos, al lector se le irá revelando lo profundo de las ideas de la autora, hasta que las hayamos hecho nuestras y condicionemos nuestro interior cada vez más a usar los juegos condignamente, tal como están pensados por su creadora. También en la pedagogía curativa, como ya comentamos más arriba, los textos sirvieron de guión, y han sido releídos y repasados una y otra vez, o servían para mentalizarse y prepararse interiormente para cursos y seminarios. Desde allí fue posible cobrar fuerza y energía para traerles a los niños la ayuda que necesitan hoy día.

Las caricias

Las caricias son juegos pequeños rítmico musicales --sea de dedos, de gestos o de tacto-- que los padres pueden regalar a sus hijos. Algunos son aptos para el bebé que lleva pocas semanas en la tierra. Esos juegos, sobre todo en combinación con las nanas y canciones en ambiente de quinta, (hay un libro de Wilma Ellersiek dedicado a esas canciones), hacen posible que el niño pequeño tenga encuentros alegres –y sobre todo libres de miedo– con el mundo que le rodea. Por eso los juegos pueden servirle de ayuda para emprender el camino dificultoso a la vida en esta tierra.

El niño se encarna “tropezando” con el mundo físico. Para completar la experiencia dura de “tropezar” con lo exterior, también el contacto cariñoso, tenue y cuidadoso debe ser experimentable para el niño pequeño. Así se puede sentir invitado, y se puede unir con confianza al mundo terrero y corresponder al cariño. El haber recibido gestos de cuidado y protección capacita al niño a tener un trato cariñoso con las cosas, con las plantas, animales y personas. Las vivencias de ser tocado de manera acariciadora crean la base de respeto y veneración ante la vida, y la voluntad de proteger y cuidarla.

- Cuando un ser humano toca a otro, puede ser que exprese sentimientos y emociones egoístas, por ejemplo furia o voluptuosidad. Por otro lado, el tocar a otra persona puede tener un efecto de aprobación y confirmación, y puede expresar que aceptamos al otro con todo su ser. El hombre tiene el deseo natural de ser reconocido como individuo por todos los que tengan trato con él.

Desde la infancia, las personas se distinguen bastante en su disposición de tocar a otros o ser tocados por otros. Madres y padres que evitan el contacto corporal con sus hijos pueden provocar daños persistentes. Por otro lado, una caricia para un niño en estado de choque o dolor, es benéfica y saludable. No es por casualidad que en todas las culturas haya ritos de imposición de las manos, por ejemplo dando la bendición imponiendo las manos encima de la cabeza de otra persona.

- En casi todos los idiomas se distingue entre dos conceptos o palabras: acariciar y lisonjear. Por ejemplo en alemán, las palabras “kosen” (acariciar) y “schmusen” (lisonjear) dan una sensación muy distinta. Hay que adquirir cierta sensibilidad para lo discreto y cauteloso de “acariciar” y lo más agresivo de “lisonjear”, que expresa algo

parecido a la toma de posesión del otro. El tipo de caricias para los niños pequeños que tratamos aquí son toques o contactos llenos de respeto. Al acercarse al niño, la persona mayor debe ejercer un acto desinteresado, protector y amparador, que no exige nada para sí mismo. La persona que está haciendo un juego de tacto ha de ejercitarse para dejar el espacio exento de sensaciones y emociones egoístas o vanidosas.

Los juegos de movimiento rítmico musicales han de realizarse de manera que haya ausencia de emociones y opiniones subjetivas. El proceso de dar y recibir contacto corporal es una “moción” objetiva y más allá de lo personal. Hay que regirse por la esencia espiritual del movimiento y de la palabra.

Pulsación y flujo (ritmo), oscilación y respiración (sonido), junto con la fuerza y el orden que actúan allí, son la base de realizar un juego. Así la caricia humana, cariñosa y cuidadosa, adquiere otra cualidad superior y un efecto más profundo. Se convierte en un gesto protector que no tiene carácter egoísta. Ese gesto puede crear un ambiente de cuidado y protección para las facultades del niño y el ser infantil. Tiene lugar a un nivel que no es plenamente físico natural; tiene carácter religioso.

Las caricias y los pequeños textos que les acompañan (la autora los llama “narracitos”) en su realización artística con versos o secuencias de sílabas rimadas, toman en cuenta la necesaria objetividad. Esto hace que el niño vivencie el tacto impregnado de lo espiritual, y que lo perciba con una sensación de lo divino.

En la educación del niño pequeño hay que estar atento a que el niño no sólo tenga su ambiente terrero, sino también el mundo – lo cósmico, lo celeste. Las fuerzas cósmicas celestes le entran al niño con los gestos de tocar abnegados. Le penetran y compenetran todo el cuerpo del niño – y tanto más que el educador sepa hacer de mediador, reteniendo sus propios sentimientos y sus propias opiniones subjetivos, renunciando de ellos. Entonces el sentido de tacto puede transmitir al niño el sentir dentro de sí el organismo cósmico.

Con el nacimiento en la tierra, el niño recibe un cuerpo que durante los siete primeros años seguirá en proceso de formarse. Durante esos años de su vida, el niño está dentro de ese proceso de construcción y reconstrucción del cuerpo en el cual se forman los órganos. Este proceso es un proceso de creación por el actuar de los ángeles (espíritus de las fuerzas formativas). En esos primeros siete años, el niño, con respecto a su cuerpo, es inocente y plenamente religioso. En los juegos artísticos, el contacto desinteresado por mano y voz humanos permite al niño vivir bienestar físico en su forma más pura, sin ser enturbiado por el egoísmo del educador, porque el contacto físico tiene tendencia a gozo egoísta. Esos procesos quedan en lo inconsciente del niño, creando la base física para una confianza en Dios anímica y espiritual.

El educador que tiene el niño encomendado se puede llamar a la conciencia que en esos breves momentos de entrega a través del tacto, que destacan en la vida cotidiana, y que en el intento de realizar gestos objetivos y supra-individuales, se convierta en ayudante del obrar angelical. Eso le dará fuerza para la misión de hacerse ayudante del ángel del niño.

El arte de palabra en los juegos

Para todas las acaricias y juegos de tacto rítmico musicales, la sensibilidad para con el lenguaje es primordial. En esos juegos, el significado de las palabras es marginal.

- Lo que les encanta a los niños es una dinámica del habla, saturada de ritmo y de musicalidad. La plasticidad de los sonidos, el gesto de las palabras, el flujo del habla, con su pulsación rítmica, el sonar metódico, la diversidad de timbres y tonalidades, las variaciones en la intensidad de los sonidos – todo eso merece la mayor atención durante el ensayar y ejercer un juego.
- Es un hablar próximo al cantar, que se eleva sobre la prosa. Han de evitarse las típicas “terceras de cuco” que engendran una melodía de hablar estereotípica no deseable. En lugar de esa tercera, el sonido de las palabras va orientado al gesto, provocando alturas de tono y diversidad de sonido inexpresables en ninguna notación. De este modo el niño puede vivenciar sonidos y procesos musicales objetivos, quiere decir, sin teatralidad.
- Lo importante pues es lo artístico y creativo del lenguaje – no los conceptos e ideas que se comunican. Sumergido en el proceso de formación de sonidos, y reproduciendo en su interior el gesto hablado, el niño vive en lo esencial de la palabra, que aun es gesto primitivo, y ni es concepto abstracto ni tiene función descriptiva.
- Los gestos y movimientos sirven al niño a incorporar el lenguaje, que plasma en él lo espiritual de forma completa y profunda. Se modela el organismo del niño, y se crea la base para un manejo creativo y artístico del lenguaje. La manera en que la madre y el padre hablen con el niño es un modelo para él. Cada niño sano aprende por vía de imitación, de sus modelos.

Los movimientos

Al niño pequeño le atraen los movimientos que percibe en su entorno, y su interés particular va hacia las acciones y actividades de otros seres humanos. Cada movimiento tiene función de modelo para el niño. Tanta más importancia debe dar el educador al trabajar sus gestos y su mímica para que correspondan con y para que sean expresión de lo que se presenta en el juego.

- Una regla general para los juegos de tacto es que deben ser realizados con las manos bien calientes. Todos los movimientos deben hacerse de manera suave y fluida. Los contactos se deben producir con máxima cautela – y con tanta más cuanto menos años tiene el niño.

Con niños enfermos y discapacitados se requiere más cuidado aun. Las zonas más sensibles son la cabeza y el pecho. Sólo a partir de los dos años y medio, el niño está receptivo a tocamientos en esas zonas. Algunos niños son más precoces, por ejemplo cuando la madre hace un juego con un hermanito mayor, el menor no tardará en acercarse y hacer con su cabeza el gesto de estar preparado para recibir el “regalo”.

- En el momento de hacer un juego de tacto, la expresión en la cara del educador debe ser alegre y serena. La mímica tiene un papel totalmente secundaria. Lo importante son los gestos y movimientos de las manos.

En todos los juegos –sean juegos de tacto que se hacen en el propio cuerpo, o juegos de dedos y de gestos –en el momento que se inicia un gesto nuevo, el

- educador debe acompañar los movimientos de las manos con la mirada. Después mira para el niño. Así la mirada oscila permanentemente entre las manos y el niño.
- En este proceso hay que procurar que no se produzca un ambiente agitado. A ese fin hay que ejercitarse bastante.
- Para que haya armonía entre el hablar y el hacer los movimientos, los movimientos deben preceder las palabras correspondientes por un mínimo.
- Los textos y los movimientos de los dedos hay que estudiar y trabajarlos bien para adquirir seguridad y para, durante el juego, evitar pausas por hacer memoria.
- Para practicar los juegos que se dedican a flores, animales u otras cosas de la naturaleza de la manera más natural y animada, es útil que el educador evoque la flor (el animal, la gota de lluvia, etc.) ante su ojo interior, que interiorice los rasgos típicos para entonces acertar en transformar lo esencial con los movimientos las manos.
- De máxima importancia es el tiempo. Los niños aun tienen todo el tiempo del mundo, y para los adultos lo más recreativo es tomarse muchísimo tiempo. El efecto de los juegos y caricias se multiplica cuando se practican con calma y sosiego.
- Al repetir un juego, el educador debería tocar las mismas partes del cuerpo en el mismo momento del juego. Así el tacto va a tener el efecto calmante y tranquilizador, y dará seguridad al niño.
- No es aconsejable practicar un juego de tacto durante más de diez minutos. Es mucho más sano y eficaz hacer un pequeño juego corto, varias veces al día.
- Muchos de los juegos de tacto son imágenes primordiales para el conocer y entrar en contacto consigo mismo y con el órgano más importante de conocimiento, acción y expresión: la mano humana con sus dedos.
- Con el tacto de los dedos, en particular los de la mano derecha, se favorece el crecimiento y la estructuración del centro de Broca [área de la circunvolución frontal inferior en la que se sitúa el centro del lenguaje], y con ello la capacidad de habla activo.
- Más allá de eso, las caricias se prestan estupendamente para dar una tierna ayuda de encarnación. Cuanto más cuidadosos se hacen los tocamientos, más eficaces son. Con niños altamente sensibles o con niños autistas, no se busca el contacto directo; o se deja un “colchón de aire” entre la mano el cuerpo del niño.

Las instrucciones para hacer gestos y tocamientos normalmente se dirigen a los padres. En la mayoría de los casos, será la madre que aprende hacer los juegos, más sería bien que también el padre pudiera ensayar uno u otro juego. Por supuesto son las educadoras

y los educadores que tienen un repertorio de esos juegos en el jardín de infancia; tanto mejor si padres, abuelos y otros mayores se animan a hacer alguno de esos juegos con los niños.

Acerca del efecto saludable de los juegos de tacto de Wilma Ellersiek **Informe de una residencia de la tercera edad**

Cuando ingresé en la residencia de la tercera edad, mi vecina, la señora M, ya llevaba más de dos años paralizada en su cama; el único movimiento que fue capaz de hacer fue girar un poquito la cabeza. Los dedos de las manos, que tenía apretadas contra el pecho, estaban totalmente acalambradas. Ella estaba clara en la mente y percibía todo lo que pasaba en su alrededor. En algunas ocasiones hacía comentarios poco articulados. Cuando la saludé en la primera visita, ella hizo algo como un intento de estrecharme la mano. Este gesto me llamó la atención, y me puse a hacer con ella el *“Todos los cinco son tuyos”* (juego de gestos para niños pequeños, con los cinco dedos). Empecé a tocar sus uñas clavadas en la mano, con delicadeza pero rítmicamente, desde el dedo meñique hasta el dedo gordo; luego continué desde el dedo gordo para relajar los dedos en cuanto fue posible, hablando melodiosamente. Después de los movimientos, dejé cariñosamente envueltos sus manos en las mías y las mecía suavemente en la medida que fue posible.

La señora M, que antes tenía los ojos cerrados, ahora los tenía abiertos y miró con asombro. Cada tarde repetíamos el juego. Cada día veía esos ojos asombrados; la señora M al parecer no podía comprender que sus manos volvieran a moverse. Al cabo de diez días, en cada comienzo del juego, durante un segundo una sonrisa se hacía percibir en su cara, y al final, soltó un profundo suspiro de alivio de su pecho. Lo que había quedado bloqueado desde hace mucho tiempo se empezó a soltar. Más tarde fue capaz de intentar a dar las gracias con una palabra poco articulada pero entendible.

Durante muchas semanas yo seguía haciendo los movimientos y tactos, con el habla rítmico y melodioso. Ampliamos los movimientos de las manos, y yo añadí el gesto de acariciar los dedos desde las raíces hasta las puntas.

Al cabo de medio año pude comprobar que la señora M. alzó su mano con mayor soltura, y iba abriendo, cerrando y meciendo la mano canturreando melódicamente. Quedé atónita, lo que vi me pareció increíble. Pero iba a ser posible más que esto. Juntos llegamos a que la señora M podía mover el dedo índice y el dedo corazón con tal soltura que, cuando le guie la mano y sujeté el arpa en una posición adecuada, ella fue capaz de tocar un par de tonos, y más tarde, melodías enteras. Para mi fue estremecedor y profundamente emocionante ver el esfuerzo enorme de esa persona gravemente discapacitada. Un par de veces me cogió de sorpresa al protestar enérgicamente cuando se tocó un tono que no era el justo en la melodía. Y al repetir el tono correcto, dijo con voz y articulación claras: “eso es!”. El “ambiente de trabajo” fue muy alegre, y al fin de cada encuentro, la señora me dio las gracias con un suspiro largo y liberador. Después quedó en su cama con una expresión radiante en la cara – una expresión de gratitud y satisfacción.

Dos veces el médico pasó cuando “trabajábamos”. Se quedó mirando y escuchando en silencio, y se llenó de asombro. Al fin alzó las cejas y meció la cabeza ante lo inconcebible. Me dio las gracias y me pidió que siguiese con el “trabajo”. ¡Qué cambio se había iniciado con un sencillo juego de tacto de dedos – de una persona torturada por la enfermedad a un ser humano física, psíquica y mentalmente activo!

El efecto de un juego de tacto

Desde hace muchos años, en mi lugar de vacaciones he ido encontrando a la señora J., que está alojada en la misma casa. La señora J. tiene más de 70 años y va en silla de ruedas. Un día por la tarde la vi más extenuada que nunca. Al desear las buenas noches le pregunté si le podía regalar algo, y al consentir ella, le hice el “Eia Beia Backchen” [juego de tacto para niños pequeños (y mayores)]. Ella se quedó quieta, sobre su cara quedó un resplandor, y dio la impresión de estar en profunda paz.

Desde de entonces, en cada encuentro va pidiendo el “regalo”. En el encuentro pasado me pidió si le podía hacer la “bendición...”. Se refirió al juego de tacto.

En una escuela para niños con discapacidades psíquicas.

- Durante mucho tiempo hacía con los niños de Primaria, el juego “Ma-Ma-Me”. Los niños se tendieron en el suelo, cada uno esperando pacientemente su turno. Volker, que normalmente andaba pataleando y gritando, se tranquilizó con el juego; Julia, la más pequeña, un día después del juego, se quedó sentada en el suelo tocando sus pies. ¿Tengo pies?, preguntó. Había descubierto sus pies.
- Lars no aguantó ser tocado desde la barriga hacia arriba. Se resistió a ser tocado en la cabeza. Al cabo de un par de semanas observó que yo hacía un juego de tacto con otro niño. Se puso a mi lado y me dijo en voz muy baja: “¡Haz esto conmigo!”. Con movimientos lentos y sutiles, puse mis manos sobre su cabeza. Con los ojos cerrados y con el cuello tieso, aguantó la cercanía.
- Los niños sobre los que pesa un destino grave, con los juegos de gestos y los juegos de tacto, tienen una ayuda para encarnarse mejor en su cuerpo.

Aportación de Walter Bueno P.

JUEGOS CON DIÁLOGO

2º

“Los juegos con diálogo son y han sido muy queridos por los niños siempre. Esta clase de juegos atraen mucho la atención de los jugadores y mantienen en vilo a todos mientras se juegan. La repetición de los diálogos también contribuye a estos fines, que son imprescindibles en la búsqueda y empleo de la imaginación”. Jacob Grimm

El campesino y el oso

La clase en dos grupos, frente a frente. Un niño de un grupo hace de campesino y otro del segundo grupo hace de oso. El oso se adelanta de la fila del 2º grupo y comienza el juego:

Oso	<i>Buenos días paisano.</i>
	<i>Un hijo tuyo dame, hermano.</i>
Campesino	<i>¿Cuál de ellos te quieres llevar?</i>
Oso	<i>¡A ... Julia!</i>
Campesino	<i>A esa no te la puedo dar. Todo el campo me tiene que labrar, toda la ropa me tiene que lavar, el almuerzo nos debe cocinar, toda la leña tiene que cortar. etc.</i>
Oso	<i>¡Yo no lo permito, tienes que entregarlo!</i>
Campesino	<i>¡Ve si puedes a pillarlo (tocarlo, ligarlo, agarrarlo)</i>

El oso sale detrás de Julia que corre por el patio hasta que es pillada por el oso. Ella pasa formar parte del grupo del “oso” (ahora son dos osos) y recomienza el juego y el diálogo.

El lobo ha salido

Se elige previamente a “un lobo” desde el grupo. Se coloca en medio de un círculo compuesto por los demás niños. Estos recitan mientras se mueven:

*El lobo ha salido,
¿a dónde habrá ido?
No está aquí, no está allá,
debe estar en América.*

Una vez acaba la estrofa, “el lobo” sale corriendo a pillar, chapar, etc. a los demás, que rompen el círculo. El que es pillado se convierte en “lobo”.

Cuando, por ejemplo, se llega a 10 “lobos”, se recomienza el juego.

Cuando, por ejemplo, se llega a pillar a todos, se recomienza el juego.

El pajarero

En un grupo de niños se nombra a un “guardián”, el cual elige en secreto a algunos “pájaros” (paloma, gorrión, cardenal, etc.). Otro niño hace de “pajarero”

Pajarero	<i>Un pájaro, lindo, lindo vi, se metió en la mata allí. Si tú me lo quieres regalar con oro blanco te he de pagar.</i>
Guardián	<i>Muchos pájaros viven conmigo, si agarras alguno irá contigo. Ese que viste ¿era un gorrión?</i>
Pajarero	No
Guardián	<i>Ese que viste ¿era una paloma?</i>
Pajarero	No
Guardián	<i>ese que viste ¿era un <u>el cardenal</u>?</i>
Pajarero	Sí

*En este momento El pajarero sale corriendo detrás del niño que había sido nombrado “cardenal” hasta que lo alcanza.
Vuelve a comenzar el juego.*

Las seis casas (Variante de “Las cuatro esquinas”)

Se señalan seis (o cuatro) posiciones que son “las casas”. En cada una de ellas se coloca uno o varios niños. Un niño hace de “lobo” o “dragón” y dice:

Lobo o dragón	<i>Rondo las casas en la noche oscura, cada puerta lleva su fuerte cerradura, pero tres veces voy a llamar, (Toda con algo tres veces) entonces todos se deben mudar. En este momento todos los habitantes de las casas deben cambiar de casa y el “lobo” o “dragón” tiene que pillar o chapar a los que cambian. El que es pillado hace ahora de “lobo” o “dragón” y se recomienza el juego.</i>
----------------------	---

Dormilón

En un grupo de niños, se elige a un “dormilón” y a uno que habla mientras el grupo gira en torno a que duerme:

*Dormilón, ¿sigues durmiendo?
¡Ya está amaneciendo!
Pájaros están cantando,
dormilón sigue roncando.
Ya está amaneciendo,
¡Dormilón sigue durmiendo!*

En este momento el “dormilón” despierta y va a chapar a los demás. Cuando ha chapado a diez termina el juego, por ejemplo.

El pelmazo

¿Se te ocurre cómo puede jugarse este juego con este texto?

*¡Que nadie se voltee!
Ya viene el pelmazo,
el que mire o se ría
recibe un pañuelazo.*

El sastre

En un grupo se nombra a un “sastre” y una “persona”. Ellos entran en un diálogo como:

- | | |
|----------------|----------------------------|
| Persona | Sastre ¿qué coses? |
| Sastre | Un saco (Una camisa, etc.) |
| Persona | ¿Para quién es el saco? |
| Sastre | Para el alcalde. |
| Persona | ¿Por qué para el alcalde? |
| Sastre | Porque lo pagó. |
| Persona | ¿Por qué lo pagó? |
| Sastre | Porque es gente honrada. |
| Persona | ¿Por qué es gente honrada? |
| Sastre | Eso no lo sé. |
| Persona | Si no lo sabes... |
| | ¡Listo, no te pares! |

En este momento “el sastre” corre para no ser pillado o agarrado. El juego puede terminar cuando ha atrapado a diez niños.

Bruno el rudo

¿Se te ocurre cómo puede jugarse este juego con este texto?

*Bruno el rudo, hidalgo sin tierra,
saliste huyendo de tu cocinera.
Zampas piedras en vez de maíz,
¡ten cuidado, no te rompas la nariz!*

El molinero y el burro

Este juego es similar a algunos de los anteriores, pero con un diálogo aún más divertido y que pone a los niños en alerta.

Molinero	<i>Burro, ¿dónde estuviste?</i>
Burro	<i>En el molino.</i>
Molinero	<i>Y ¿qué hiciste?</i>
Burro	<i>Llevé unos saquitos.</i>
Molinero	<i>Saquitos ¿con qué?</i>
Burro	<i>Con libritos.</i>
Molinero	<i>Libritos ¿de qué?</i>
Burro	<i>De canciones.</i>
Molinero	<i>Cántame una.</i>
Burro	<i>No sé ninguna.</i>
Molinero	<i>Alcánzame el bastón.</i>
Burro	<i>¿Para qué?</i>
Molinero	<i>Para darle un bastonazo al burro.</i>
Burro	<i>¿A qué burro?</i>
Molinero	<i>A ti.</i>
Burro	<i>Eso será si me pillas.</i> <i>¡A correr!</i>

Aportación de Sandra Andrade N.

JUEGOS CON MÚSICA v.g.

1º - 2º

1º Canto

2º Juegos con instrumentos-movimiento. Dejar tocar los instrumentos, en principio a los niños trabajadores, pues a veces suelen ser los más vergonzosos para actuar.

3º Ritmos con canción o poema.

1º Canto

- Dejar que escuchen antes o después de la melodía. Así se hace más “apetecible” la canción.
- De repente, a una señal, los niños dejan de cantar y cantan “por dentro” *Esto les despierta.*
- Dejar cantar a un niño con el maestro y luego a dos o tres niños solos.
- Dejar que los niños caminen a “su casa” (cabeza entre sus brazos). El maestro canta una canción y camina en el círculo. Cuando toca una cabeza, el niño se levanta y canta con él.
 - Cantar pequeñas melodías con una sola vocal o consonante, o por trozos cambiando la letra, con sencillos movimientos de brazos: O para SOL, G para agua, S para viento, TTT para gotas de lluvia, L para luz, U para oscura noche, M para tranquilizarse del viento y del clima, etc.
- Jugar con el ECO.

2º Juegos con instrumentos-movimiento

Los niños no tienen hoy del todo los pies sobre el suelo.

Al moverse tendrían que llevar zapatillas de andar por casa o de eurytmia (aula móvil)

Unión entre el escuchar y el moverse.

Cuando tocan **un instrumento** tienen que estar bien atentos, firmes.

ESPÍRITUS DEL AIRE

2 a 4 niños tocan **instrumentos de madera** (Sencillos, hechos por ellos).

3 a 7 se mueven libremente en el corro con pañuelos de seda (“árbol con ramas en movimiento”).

Cuando los instrumentos dejan de tocar a la señal del maestro, los niños se/quedan quietos.

Cuando los instrumentos suenan, se vuelven a mover.

Otra idea es que cuando los instrumentos dejan de tocar y los espíritus se paran, un arpa se acaricia.

ESPÍRITUS DEL BOSQUE

Niños de pie en el medio del corro con instrumentos en la mano (**triángulos, címbalos, lira, barras de metal**, etc.).

Uno de ellos toca su instrumento y se convierte en “portador” del sonido.

Empieza a caminar entre los demás niños tanto tiempo como dure el sonido del instrumento que ha tocado.

Se queda quieto y entonces le toca a otro.

Toda la clase escucha atentamente.

EL SUBMARINO

Este juego consiste evitar chocar con los compañeros. A partir de los 7 años y ¡mientras más mejor!

Los niños se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando esté a punto de chocar los que están sentados deberán tocar **un instrumento**.

EL TÚNEL OSCURO

Participantes de seis años en adelante, unas 20 personas

No se pueden cerrar las piernas y mucho menos engañar al compañero dándole indicaciones incorrectas

Se divide a los niños en grupos de siete personas que cada grupo se colocara en fila india con las piernas abiertas a un metro de distancia unos de otros y llevando cada uno **un instrumento**.

El último de la fila se colocará a gatas con los ojos cerrados o tapados y se le dirá que es *un tren que tiene que pasar por un túnel musical muy oscuro*.

Sus compañeros mediante los instrumentos deberán indicar al tren para que llegue por debajo de las piernas hasta el principio.

Cuando acabe se colocará como sus compañeros y el último de la fila realizara el mismo proceso.

LOS LAZARILLOS

Participantes: un número de tríos o cuartetos, de cualquier edad, porque aún los niños lo pueden hacer.

Puede hacerse dentro o fuera de la clase, necesitamos las vendas o mascaradas o velillos para cubrir los ojos, **instrumentos musicales** y el material a traer de regreso o los papelillos que comprueben que se llegó a la meta o lugar establecido.

El lazarillo no debe quitarse la venda hasta que llegue de regreso con el material o papelillo, o hasta que llegue a su asiento, el que le guía ha de procurar estar en silencio y evitar que caiga su invidente en ningún momento

En un grupo de cualquier tamaño se aplica al separar a los integrantes por parejas o tríos, se vendan los ojos de uno de los participantes y los otros lo tiene que llevar a un lugar sin decir nada, el niño con los ojos vendados puede dar la mano a sus lazarillos o sólo ponerla sobre sus hombros, como desee.

Sólo tocando unos instrumentos lo puede guiar: con **unos crótales** significa ir hacia la derecha, **un triángulo**, hacia la izquierda, otro para que vaya de frente.

Puede durar cuanto quiera el maestro o hasta que se logre llegar a un lugar determinado donde se puede pedir que alguno de los lazarillos sea ahora el invidente.

Se puede poner como meta llegar a un sitio y recoger algún objeto.

Es divertido ver como los niños intentan explicar que hay escaleras o que hay alguna pendiente en el terreno, escalones o cualquier desnivel u objeto con el que pueda golpearse su invidente.

PASAR EL TESORO

El equipo ha de conseguir que el que lleva **el instrumento** llegue hasta el otro extremo de la pista.

Grupo, clase, ... a partir de 7 años. Máximo 25 participantes.

Solo con tocar al niño del equipo contrario ya estará pillado (para evitar placajes o situaciones violentas). No tocaremos al niño más arriba del pecho.

Muy importante la comunicación entre el grupo

Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista (en las dos porterías si se trata de un campo de fútbol sala). A uno de los equipos se le da un **pequeño instrumento**.

Éste lo lleva escondido solo uno de los niños de este grupo (sin que el otro equipo sepa quien lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el niño que lleva el instrumento llegue hasta el otro extremo de la pista. El otro equipo tratará de evitar la llegada de dicho objeto o instrumento.

En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y posteriormente se cambiarán los roles.

Como variante se puede dar más de un instrumento y comprobar al final cuántos repartidos han conseguido su objetivo.

Este es un juego muy útil para conocer las características de nuestro grupo de alumnos.

UN TONO CAMINA

Un grupo de niños con los ojos vendados.

Se colocan en fila, con los brazos derechos en las espaldas derechas del de delante.

Alguien del grupo, lleva unos **crótalos** en la mano y va el primero en la fila, pero suelto. Éste que lleva el instrumento, lo toca y los demás niños del grupo, guidos por el primero de la fila o “conductor”, tiene que seguir o “caminar el tono” llevando a todos los demás.

Con ello se aprecia las capacidades auditivas del “conductor”.

Se cambia de “conductor”.

TRIÁNGULO, CUADRADO

Los Niños se colocan formando un triángulo.

Tres llevan címbalos y tres llevan pañuelos de seda.

A una señal tienen que cambiar de sitio o dar la vuelta otra vez a su sitio.

A la señal de un instrumento (**triángulo**) se mueven un lugar los que llevan los címbalos.

Los que llevan pañuelos se quedan quietos.

A la señal de la **flauta**, los pañuelos dan toda la vuelta hasta llegar a su sitio.

Se puede añadir más instrumentos.

JUEGO DEL CIEGO

Los niños están sentados en el corro con los ojos vendados, mirando hacia fuera (“la espalda oye”).

Un niño camina tocando, (“es el caminante”) un instrumento (**triángulo o címbalo**) alrededor del círculo y de pronto se queda quieto detrás de un niño sentado, dejando que su instrumento resuene todavía.

Cuando el niño sentado se da cuenta que el otro está detrás de él, se quita la venda y se convierte en caminante.

JUEGO CON PELOTA

Los niños en corro sentados.

El maestro se coloca en el centro con **una pelota con cascabel** o **algo sonoro** dentro de ella y la lanza a cada niño.

Éste se puede dar la vuelta o hacer otras cosas antes de cogerla. Al mismo tiempo se canta **una canción**.

EJERCICIOS SOBRE LA BARRA DE EQUILIBRIO

Se colocan bancos al revés para dejar las vigas hacia arriba.

Se tienen como instrumentos **triángulos y címbalos**.

Las posibilidades son muchas:

- Dos niños con instrumentos iguales caminan de frente sobre las vigas mientras los instrumentos resuenen un tiempo: ellos son "*portadores del tono*".
- Dos niños se encuentran en el medio de la viga, tocan sus instrumentos y luego con el resonar, caminan hacia atrás. Abajo están los vigías que cuidan a los que están arriba o tocan también instrumentos.
- Un niño con ojos cerrados camina sobre la viga hacia delante mientras oye un tono. Todo con mucho cuidado, estando otros niños o el maestro cerca para que no se caigan, sobre todo si algún niño quiere hacerlo hacia atrás.

3º Ritmos con canción o poema

Con las manos o con las piernas.

Con manos y piernas cambiando.

Con saltos se les encarna y se les conoce.

(_ v) **Quieto, alerta está un enano...**

Baile en corro, con un ritmo concreto (_ vv_ vv)

<https://ideaswaldorf.com/poemas-ritmicos/>
<https://ideaswaldorf.com/mi-caballo-en-estampida/>
<https://ideaswaldorf.com/a-liebre/>
<https://ideaswaldorf.com/al-andar/>
etc., etc.

JUEGOS CON SAQUITOS

“Alrededor de los 8 años (2º/3º curso) los Niños son ya capaces y necesitan un cierto dominio de sus movimientos, los cuales hasta ahora han sido espontáneos. Lo más pedagógico es comenzar con el propio cuerpo. De esta manera logramos que las fuerzas que reinan a su alrededor vayan “entrando” en su personalidad, apoyando su íntimo desarrollo”

R. Steiner

- Saquito con la izquierda, sube a la altura del cuello y se deja caer sobre la derecha, ésta lo recibe, hace un giro y lo devuelve desde arriba a la izquierda.
El niño tiene que formar con sus manos una lemniscata.
- Saquito en la mano izquierda, lo paso por delante y pegado al cuerpo a la mano derecha. Luego la derecha lo pasa por detrás alejándose del cuerpo hasta que llegue de nuevo a la izquierda.
Con un poema compuesto por nosotros, por ejemplo:

*Gira por delante, cerca,
gira alejada, detrás.
Vuelve girando a la izquierda,
vuelve a la derecha a estar*

- Saquito por debajo de la pierna, de fuera a dentro:
 1. Sentados:
Con un solo saco, pasándolo por debajo de las dos piernas, alternando, siempre de fuera a dentro, formando una lemniscata.
 2. De pie: Quietos o andando, lo mismo que sentados.
 3. Andando y hablando, por ejemplo, tablas,

Este el proceso para todo: 1º sentados, 2º andando, 2º hablando

- Saquito sobre la cabeza, intentando mantenerlo con equilibrio y andando:

*“Yo soy una reina,
camino lentamente,
arriba mi corona
brilla reluciente.*

*Detrás siento mi capa,
delante el mundo bello.*

*Mis piernas me llevan
hacia él con empeño.*

*Mis manos lo abrazan,
yo estoy en mi centro”*

Aportación de Irene Salinas C.

JUEGOS SOCIALES – C

- ❖ El juego de las palabras. Cada concursante lleva papel y lápiz y escribe cuatro palabras. Con ellas se busca a un compañero y trata de expresarte sólo con esas cuatro palabras; la pareja también. Después copia las cuatro palabras de tu compañero y trata de componer un poema en el que aparezcan esas ocho palabras; o bien sólo con esas ocho palabras o un poema en el que deben aparecer esas palabras además de otras.
- ❖ Juego con cintas o cordones. El grupo de personas en círculo se unen con una cinta o cordón de dos en dos. De pronto una persona del círculo se suelta y empieza a enredarse metiéndose por entre los demás. Detrás de él le siguen todos con las cintas. Cuando el lío es grande hay que tratar de desenredarse.
- ❖ Lo mismo, pero ahora todos en círculo y uno en el medio. Este tiene las puntas de todas las cintas en su mano. Cada cinta va a cada uno del círculo. A una señal éstos empiezan a moverse en las dos direcciones del círculo enredando así las cintas. Al final se tiene que volver a desenredar.
- ❖ En círculo. Ojos cerrados. Cada cual mirando al de enfrente. A una señal, una pareja se acerca al centro y se da una palmada siguiendo al sitio de su contrario. Después lo pueden hacer varias parejas a la vez sin tocarse. Inventar variaciones.
- ❖ En círculo. Un grupo de personas (al principio, tres o cuatro) se colocan en el centro formando otro círculo con manos unidas y en alto. Los del círculo de afuera, primero poco numeroso, intenta pasar por este círculo interior pequeño sin imponerse a los que llegan del frente. Después más personas o el centro más grande o pocos y ojos cerrados o muchos que llegan al centro y a pesar de los apretones tienen que salir del medio sin problemas. Después se intenta con ojos cerrados etc.
- Círculo con parejas, de pie, una detrás de la otra. Un jugador “cazador”, solo y sin pareja que guiña el ojo (“caza”) a los de delante del círculo. Los de detrás tienen que tener las manos atrás y deben de estar atentos para que no se les escape el de delante. Cuando uno de delante es “cazado” por “el cazador”, la pareja de atrás debe de agarrarlo con las manos, rápidamente. Si alguien logra escapar, la pareja que se queda sola debe ser ahora “el cazador”.

- Lo mismo que el anterior, pero ahora se coloca uno en el medio. Todos sentados. El del medio puede dar una, dos o tres palmadas.
 - Una palmada significa que el círculo interior se debe poner de pie y cambiar de lugar (no vale buscar el lugar de al lado).
 - Dos palmadas significan lo mismo, pero el círculo exterior.
 - Tres, los dos círculos se mueven.

Aquel jugador que quede sin encontrar sitio tiene que ponerse a dar palmadas en el medio ahora.

- Por parejas, cada una elige una canción que conozca. Después se tapan todos los ojos con una venda y se mezclan en la sala. Ahora cada cual empieza a cantar la canción escogida y trata de buscar a su pareja solamente guiándose por la melodía. La persona que encuentra así a su pareja sale del juego. ¡A ver quién es la última pareja en encontrarse!
- Un árbitro y 2 o varias personas: un entrevistador (1) y un entrevistado (2) El 1º pregunta y el 2º responde.

El juego consiste en que el árbitro dice: "el entrevistado sólo puede responder a las preguntas sin utilizar palabras que contengan por ejemplo la letra *p* o la letra *b*, etc. Si el entrevistado falla, el entrevistador pasa a ser entrevistado y ahora otra persona hace de entrevistador.

- Dos personas y un árbitro con silbato: uno de los jugadores pide al otro que haga algo; entonces el árbitro hace sonar el silbato y en este momento el jugador que ha hablado pide al otro lo contrario de antes. Cada vez que suena el silbato se cambia la petición.
- Un árbitro y dos o más jugadores. El árbitro cuenta una historia de tal forma que cada vez que se pueda los jugadores deben hacer el ruido correspondiente a la imagen que da el árbitro. La historia tiene que ser de algo que se preste a ser "cambiada" por ruidos.
- Se ponen por parejas y se les da el mismo texto escrito sobre un diálogo corto entre dos. Sin el texto, deben reproducir el diálogo improvisando después.
- Dos filas, una frente a la otra. Una fila muy triste, la otra muy alegre. Sin hablar y sin o con gestos, se acerca cada pareja al centro. Se cambian los papeles.
- Dos filas, igual que antes, pero ahora en vez de actuar todos a la vez, sólo actúan de dos en dos, uno de cada fila: los dos se dirigen al centro y uno le dice al otro: *¿Te quieres casar conmigo?* Y el otro: *"Tengo que ir al mercado"*, etc. por ejemplo.

- Dos filas, una frente a la otra, uno frente al otro. Uno le cuenta al otro que está sentado, una anécdota de cuando era pequeño en forma muy dramática (o divertida). Hace lo mismo par ahora de una forma cómica.
- Dos filas. Uno frente al otro. Sin hablar nada uno tiene que expresar al otro una noticia muy, muy triste (sin gestos).
- En el espacio todos empiezan a moverse en cualquier dirección, tratando de empezar a andar despacio y poco a poco más rápido; siempre teniendo en cuenta a todo el grupo general. Se hacen crescendos y decrescendos.
- Todos distribuidos en la sala. Uno lleva una campana o cosa con la que hacer ruido. Todos tienen los ojos cerrados. El que hace el ruido toca y para de tocar tratando de agarrar a los otros. Al que se pilla sale fuera.
- Todos sentados. Dos personas salen y escenifican una escena. Por ejemplo, Juan está tumbado en un árbol y llega su novia. Esta le ha quitado su bicicleta, pero no sabe que Juan lo sabe, etc. y se hace un diálogo.
- Ídem. ahora salen tres personas: dos chicas y un chico. La escena es que la chica ha quedado con las dos novias sin darse cuenta en el mismo sitio y a la misma hora. Improvisación.
- Todos en la sala: somos un grupo de turistas españoles que sin hablar son guiados por un sitio. Llegan a un palacio o castillo, entran todos, ven cuadros, una mesa grande, etc. De repente (el director del juego le pide a uno, sin que se note, que se caiga muerto), la puerta está cerrada; cae el muerto, todos van a ver, al poco tiempo cae otro y otro, etc. Nadie sabe quién es el asesino. Así hasta que quedan dos o tres y se produce una improvisación entre dos o tres personas.

Aportación de Julián Flores

JUEGOS SOCIALES - P

(Iniciación a la pubertad o aclaración sexual con padres e hijos varones)

- Se colocan todos en un círculo agarrados sobre los hombros y muy juntos. Forman un animal, por ejemplo, que tiene la mitad de patas (cada dos personas tienen que subir las piernas y apoyarse en los dos de al lado. En esta posición hay que recorrer un trecho sin que nadie pise el suelo.
- Por parejas de más o menos la misma estatura o peso. De espaldas se tiene que bajar y subir del suelo apoyándose. Cuando se consigue con parejas, se hace con un trío; luego con cuatro (dos a dos al mismo tiempo o los cuatro apoyados por las espaldas). Luego en grupos de ocho, por parejas todos a la vez. Al final todo el grupo, bien juntitos y por parejas todos a la vez.
- En línea recta todos echados en el suelo, pegados, agarrados por los brazos, una pierna montada sobre la otra. El primero se deja rodar por encima de los demás y así sucesivamente.
- Con sacos de construcción grandes, se meten 4 o 5 personas y a modo de "carrera de sacos" tratan de moverse saltando al mismo tiempo para avanzar a una meta. Si alguien se cae, hay que parar y observar al que va delante que nos va a decir el truco para avanzar bien. Cuando llegue el 1º a la meta, no la rebasa, sino que espera a los demás.
- Por parejas, uno delante de espaldas y otro detrás. El de delante se deja caer sin miedo, y el de atrás, bien apoyado con sus piernas en el suelo, lo tiene que sostener, cada vez un poco más lejos. ¡Cuidado con el peso!
- Círculo de 6 o 7, cerrado, uno en medio se deja caer sin mover los pies y, a modo de peonza, va pasando por todos.
- Desde una altura de 1m y medio, de espaldas, a modo de trampolín, se coloca una persona. Abajo los demás con los brazos en U, uno enfrente del otro, intercalando los brazos y bien juntos formando un "colchón". Nadie se da o se toca los brazos, los cuales no llevarán relojes ni nada extraño. El de arriba, acompañado por un monitor, se pone recto y pregunta *¿Estáis preparados? Todos: Sí, Ahí voy* y se tira de espaldas sin doblarse ni tener miedo. Tiene que caer más bien doblado hacia arriba. Los de abajo se tienen que distribuir de tal manera que el peso mayor caiga sobre los que tienen más fuerza.

Aportación de Julián Flores

JUEGOS SOCIALES – R

(En reuniones con varias personas se van a tratar temas serios. Para quitar tensiones o amenizar la reunión se plantean los siguientes juegos)

En un momento dado se reparten tarjetas donde están escritas las pruebas que cada uno tiene que realizar sin que los demás lo sepan. Cada persona elige una de las tarjetas, por ejemplo:

- Tienes que hacer de sombra de alguien durante los días de trabajo.
- Debes cantar desafinado sin que se note que lo haces adrede.
- No puedes hablar durante los días de trabajo.
- Cada vez que, por ejemplo, se nombran las palabras “pedagógico” o “conciencia” se debe ladrar: *guau, guau*.
- Hay que hacerse el loco simulando de vez en cuando ataques de locura.
- De repente te levantas y te pones a bailar, por ejemplo, sevillanas.
- De repente gritas:” tierra, tierra”
- Debes contar chistes a grupos de personas en las pausas.
- Tienes que intervenir lo más posible, hablando de cada tema que se trate.
- Debes ayunar cada día de trabajo por las mañanas, tomando sólo agua y frutas.
- Te tienes que poner pesado con alguien durante la comida o desayuno.
- Tienes que recoger flores para aquellas personas que peor te caen.
- Para el final de los días de trabajo debes tener hechos unos poemas sobre todos los maestros. Deben ser sencillos, pero caracterizando a cada cual.
- Debes cantar de vez en cuando un rap o estribillo.
- Debes dar un masaje a cada uno de los participantes durante el trabajo.
- Debes ponerte diferentes pañuelos en la cabeza.
- Debes regalar un ramo de flores a quien te caiga peor.
- Debes traer el desayuno tantos días.
- Te pones a hacer masaje de cuello a alguien...
- Etc., etc.

Aportación de Julián Flores

UNOS JUEGOS BOTHMER

(Se trata de que las personas que actúan lo hagan sin miedo, erguidos, sin encogerse, con seguridad, sin dudar)

(Con COMBA larga)

- Dos personas dan la comba hacia delante o hacia atrás, y otras saltan de uno en uno. Lo pueden hacer primero con ojos abiertos, luego con ojos cerrados, por parejas, etc.

(Con PALOS. Largos como los de escoba, pero más gruesos)

- Personas colocadas en desorden. Cada una se coloca un palo horizontalmente sobre la cabeza y se pone a andar por donde quiera, sin que se le caiga y sin rozarse con los demás.
- En círculo, dejando un buen espacio. Los palos sobre la cabeza, horizontalmente. La persona deja caer el palo por la espalda y lo tiene que pillar con las manos por detrás.
- Ídem, pero tomando el palo con los dos brazos en alto, hacia atrás, soltando el palo y pillándolo con las dos manos, atrás, abajo.
- En círculo. Cada cual con un palo en la mano izquierda. A la palabra **"pip"** de un director, todos se lanzan el palo a la derecha.
 - A las palabras **"pip"**, **"pip"**, el palo pasa a la mano derecha y luego a la izquierda.
 - A las palabras **"pip"**, **"pop"**, el palo se pasa de la izquierda a la derecha y al vecino de la derecha.
 - A las palabras **"pip"**, **"pip"**, **"pop"**, el palo se pasa de izquierda-derecha- vecino de la izquierda.

(El director sigue hablando, combinando las palabras como quiera. Los participantes tienen que estar muy atentos para coordinarse según lo que diga)

 - Por parejas. Se empieza simplemente lanzándose la pareja los palos a una señal o palabra del director.

- Por parejas. Cada persona con el palo en la derecha. El director dice las palabras de antes, pero ahora con “**pop**” se lanza el palo a la pareja. Mucha atención.
- Un pasillo largo por parejas. Todos los palos en las manos de un único lado del pasillo. Una o varias personas intentan pasar por el pasillo a la vez que las parejas se lanzan los palos cuando la persona esté cerca. Esto se puede hacer corriendo, lento, ojos cerrados, saltando, etc.

JUEGOS MÁS ABIERTOS

(Campo grande limitado. Jugadores ilimitados)

- Se eligen a 2 o 3 jugadores que pillan por separado. Los demás jugadores corren sin salirse del campo. Se protegen para no ser pillados juntándose con otro, dándose la mano y quedándose quietos-parados. El que es pillado tienen que quedarse quieto y abrir las piernas. Uno de los que está libre puede pasar por debajo y por atrás del que está pillado con las piernas abiertas. Cuando todos están pillados se acaba el juego.

(Campo grande limitado. Jugadores ilimitados)

- Dos jugadores salen desde un sitio fijo y grande (extremo del campo) y empiezan a pillar. Cuando uno de éstos toca a un jugador, se dan la mano y ahora pillan de dos en dos. Sólo pueden salir a pillar de dos en dos o, si es impar, de tres en tres. Cuando un grupo de dos ha pillado a alguien, tiene que volver al lugar de salida con los demás y empezar de nuevo la caza hasta que no quede nadie libre.
- En círculo; nos acercamos al centro. Ahora cada cual cruza los brazos y con esta posición se acerca al centro donde se tocan todos. A la señal cada mano trata de amarrarse a otra mano y sólo a una. Para saber si todos están bien amarrados alguien aprieta con su mano a la que tiene tomada y este impulso debe seguir hasta que vuelva al mismo que ha empezado. El juego consiste en que, así como se encuentra “el lío”, se debe “desliar” o desenrollar todo sin soltarse nadie.
- Dos equipos, una pelota. En un terreno pequeño se coloca un equipo dentro y otras personas o equipo, fuera. A modo de “balón prisionero”, el equipo de afuera deben tocar al de adentro con la pelota, pero dando un bote en el suelo primero. Si el de dentro la atrapa, no debe salir fuera. Sólo cuando le toca de rebote y no la atrapa, entonces debe salir fuera y así hasta que dentro no quede nadie.
- Un círculo. Uno de los jugadores sale fuera del aula mientras que los que se quedan eligen a dos participantes para que sean “puertas”. El que estaba fuera debe entrar y colocarse dentro del “castillo” (círculo) Debe descubrir dos o tres veces poniéndose delante de alguien y acertar si está delante de la puerta. Si es así, el otro le abrirá paso, si no, se

quedará en su sitio. Cuando acabe las posibilidades y no haya encontrado la salida, quedará encerrado.

- Lo mismo que antes, sólo que ahora se elige a uno que va a ser el iniciador de un movimiento o gesto. Éste empieza y todos le imitan. Debe cambiar de gesto sin que el que ha salido fuera lo descubra.
- Al pañuelo con cuerdas: Nos colocamos como en el juego del pañuelo, sólo que ahora en vez de éste hay una persona que agarra dos cuerdas de distinto color. A la señal o al gritar un número, salen también dos jugadores, pero tienen que agarrar una de las dos cuerdas, seguir corriendo al equipo contrario, amarrarle con dos nudos o más la cuerda a algún jugador en un brazo, pierna, etc. y volver al su sitio, desatar la cuerda que el contrario ha atado y llevarla de nuevo al centro donde está el del “pañuelo”. ¿A ver quién llega antes con la cuerda?
- Por parejas. Uno con los ojos cerrados, el otro se hace un “nudo o postura” con los brazos y manos. El que está con los ojos cerrados tiene que tantear y tocar la postura del otro y sin abrir los ojos tiene que poner la misma postura con sus brazos y manos.
- Los jugadores se colocan arbitrariamente en la sala. Cada cual tiene que buscarse con la mirada a otros dos para “formar un triángulo” sin que se hable ni se diga nada. Todos se empiezan a mover en el espacio. Al final algunos dicen en voz alta a qué triángulo pertenece.

Aportación de Julián Flores