

Juguetes hechos por los padres

Freya Jaffke

Material de trabajo de los jardines de infancia Waldorf

Propuestas surgidas durante los cursos realizados con los padres del jardín de infancia de la Escuela Libre Georgen de Reutlingen y recopiladas por Freya Jaffke

Basado en la 19ª edición revisada y ampliada

Editorial Rudolf Steiner S.L.
Calle Guipúzcoa nº11 -1ª izda
28020 Madrid - España
telf. 915531481 - fax. 911850798

© Verlag Freies Geistesleben

© 2015. Editorial Rudolf Steiner. Segunda edición. Reimpresión corregida.

Foto de portada: Walter Schneider, Stuttgart

Fotos de los niños: Freya Jaffke, Reutlingen

Fotos de los juguetes: Wolpert & Strehle, Stuttgart

Diseño portada: G. Costa

Traducción: Irene Pérez Gámez

Impresión: Lavel

ISBN: 978-84-92843-01-5

Depósito legal: M-464-2015

Contenido

Prefacio sobre la 19ª edición.....	7	Telas para jugar	35
Acerca de la 14ª edición.....	8	Saquitos de arena	37
Jugar significa estar en proceso.....	10	Cintas para coronas	38
Cómo actúan las impresiones		Cordones.....	40
sensoriales sobre el niño.....	15	Cojines de juego	40
		Banquitos.....	41
¿Qué juguete? - ¿A qué edad?	16	Alfombra de lana.....	42
El primer año de vida	17	Cestos	45
		Construir en el suelo o encima de	
Juguetes para el primer año de vida.....	19	las mesas	42
Muñeca para la cuna	19	Piezas de madera para construcciones	44
Muñecos de madera	20	Puentes hechos con troncos	46
Pelotas blandas	21	Trenes hechos con troncos	46
		Telitas para las construcciones.....	47
El periodo de cero a tres años	23	Barquitos de corteza.....	48
El periodo de tres a cinco años	24	Pajaritos hechos con piñas	49
El periodo de cinco a siete años	26	Figuras talladas en troncos	50
Perspectiva general	27	Enanitos.....	51
Cómo podemos estimular el juego		Muñecas verticales	52
en el niño	28	Escenario para jugar con muñecas	
Jugar y recoger	30	verticales	57
		Pastores.....	59
Rincones de juego	33	Ovejas de piel.....	60
Caballetes para la casita	33	Ovejas de lana cardada	61
Telas para los caballetes.....	34	Ovejas (alambre y lana cardada)	62
		Muñecas y animales hechos con nudos	64
		Muñequitos verticales.....	67

El rincón de las muñecas	68	Animales de piezas varias	120
La muñeca, uno de los juguetes más importantes.....	70	Coche de caballos	121
Muñeca articulada	72	Animales de punto.....	123
Consejos para el cuidado de las muñecas	83	Ovejitas/Caballo/Burro/Gallinas/Gallo/ Cerdos/Cochinillos/Gatos	123
Muñeca blanda	83	Patos I y II.....	132
Muñeca hecha con nudos.....	87	Teatrillo de marionetas	134
Vestido sencillo para muñecas	90	Marionetas de seda.....	134
Telas para envolver a las muñecas	91	Escenario para marionetas.....	140
Muñeca de punto con delantal de volantes	93	Marionetas para los niños	141
Nana	96	Cómo guardar las marionetas	144
Hamaca de ganchillo	99	Percha.....	144
Hamaca de tela.....	101	Cuadros de lana cardada	147
Cucharitas de madera	102	Muñequito «volteretas»	148
Cuencos y platos	102	Títere de cucurucho	150
La tienda	104	Juguetes de jardín	153
La mercancía	105	El arenero	153
Cómo limpiar los huesos de la fruta	105	Troncos y tablas.....	154
Cucharones de madera	106	Zancos de tacos.....	157
La habitación de las muñecas	107	Ronzal.....	158
La casita de muñecas	108	El aro	160
Muebles	109	La comba.....	160
Balancín.....	110	Apéndice	162
Muñecas.....	111	Cuidado y limpieza de los juguetes de madera.....	162
La granja	117	Tratamiento de la lana.....	163
Animales de madera.....	118	Términos utilizados	165

PREFACIO

Antes de publicar la 19ª edición de este libro creí necesario hacer una revisión. Además, en esta nueva edición deberían incluirse algunas ampliaciones y nuevas experiencias. Mi intención en particular era hacer, en la medida de lo posible, aún más hincapié en la importancia pedagógica y en la función de los distintos juguetes para el desarrollo del niño. Espero que este libro sirva de orientación a los padres y a las demás personas que regalan juguetes a los niños. Asimismo, el propósito de este libro es ayudarnos a comprender lo que realmente significa jugar y cómo se puede estimular al niño de las más diversas formas con juguetes sencillos.

Precisamente porque el mercado está siendo invadido por juguetes nuevos y sofisticados, es tan importante que hagamos juguetes sencillos con nuestras propias manos. Por un lado, el hecho de recibir impresiones sanas a través de materiales valiosos de una manera que despierta su fantasía y poder ver cómo los padres pueden crear cosas con sus propias manos, es un beneficio incalculable para el niño. Por otro lado, esto crea en el que los hace una

felicidad y satisfacción tan profundas por lo conseguido, que pueden llevarle a compartir con el niño unos momentos plácidos y plenos. También podemos tener la certeza de que las cosas hechas por uno mismo tienen un valor duradero y que, durante años, pueden acompañar al niño a lo largo de su infancia (ver pág. 25).

Espero que, en este sentido, el libro llegue a muchos hogares y jardines de infancia y que despierte el entusiasmo en aquellos que hagan los juguetes. La recompensa más bella por sus esfuerzos es que los niños puedan jugar con satisfacción y paz interior.

Por último, quiero dar las gracias de todo corazón a los que *fueron padres de jardines de infancia* que han ayudado con tanto ánimo a tallar diferentes juguetes de madera, y a todas las compañeras que me invitaron a visitar sus grupos de jardín de infancia, donde pude tomar algunas fotografías.

Primavera de 2000

Freya Jaffke

NOTA A LA 14ª EDICIÓN DE ESTE «LIBRO POPULAR»

Con mucho entusiasmo, los padres del jardín de infancia de la autora se ocuparon de la primera edición de este libro. Se habían dado cuenta de la suerte que supone tener a una jardinera de infancia como Freya Jaffke, que es capaz de transmitir numerosos estímulos y que examina minuciosamente, tanto sus quehaceres como su actitud y su amor por los niños, hasta en las actividades prácticas. En las ediciones posteriores se recomendó este libro a educadores, padres y adultos que reconocen la profunda seriedad del juego infantil y que desean fomentar su relación con el niño. ¿Qué convirtió este primer tomo de la colección "*Desde la práctica en los jardines de infancia Waldorf*" en un «libro popular»?

Por un lado, esto se debe a que el libro es creativo y práctico. Es creativo porque se basa en un conocimiento profundo de las etapas del juego del niño y su afán de actividad creativa. Y es práctico porque no describe nada que no haya sido probado y que no haya dado buenos resultados. No sólo se describen ejemplos comprensibles que se puedan aplicar a la práctica,

sino también el trasfondo «teórico» que despierta el interés por el niño.

Por otro lado, niños y padres sufren hoy en día cada vez más la falta del calor de un amor activo en su relación. El amor egoísta que quiere saborear la dulzura de los pequeños, llega a un límite en la primera «fase de oposición» del niño, en la que el saboreo deriva en enfado y pelea. A veces, la desorientación desesperada y la falta de contacto que siente el adulto con respecto al mundo del niño hacen que éste se pregunte: ¿Cómo puedo aprender a amar a mi hijo de manera auténtica? ¿Cómo puedo forjar una estrecha relación con mi hijo? ¿Qué debo hacer?

Aquí es donde interviene la experiencia de las profesoras de jardín de infancia. «A través de tu actividad, guías al niño en su mundo hacia un juego independiente». La actividad con la que te identificas y con la que te comprometes, despierta en tu hijo la alegría por el juego, la imaginación y el apremio que le empujan a realizar buenas acciones. Un objetivo, algo factible, establece entre los niños y tú un nuevo contacto, un nuevo interés. Así se

prepara la tierra para que florezca un amor individual y liberador.

Con cada niño que dejan bajo nuestra responsabilidad, ya sea en la familia o en el jardín de infancia, se nos plantea el enigma de la individualidad humana. Lo que además podemos aprender del estudio del hombre de Rudolf Steiner y de las Leyes de la Encarnación, está relacionado con la indicación que aconseja intervenir de forma práctica y concreta. El niño se desarrolla primero como ser que experimenta y luego, como ser que comprende, para después actuar de manera planificada y consciente. Nosotros aprendemos a acompañar al niño en este devenir, pero,

como adultos, guiados por nuestro propio conocimiento práctico. De este modo podemos ver, conforme pasan los meses y los años, cómo el niño, entregado a su «profesión», el juego, va adquiriendo conciencia de su propio cuerpo, de su entorno y del tiempo en el que quiere alcanzar su destino.

El propósito de este libro, revisado y completado, es ofrecer ayuda tanto a niños como a educadores para que realicen actividades que despierten en ellos alegría, agradecimiento y amor.

Pascua de 1985 Helmut von Kügelgen

JUGAR SIGNIFICA ESTAR EN UN PROCESO

Cada vez parece más complicado saber qué es realmente el juego y qué importancia tiene el juguete. El juego se confunde muy fácilmente como una simple ocupación. Nos alegramos cuando los niños hacen cualquier cosa, pero apenas nos preguntamos qué fuerzas del niño están siendo estimuladas y llevadas a la acción. Así, para adquirir un conocimiento más profundo acerca de este problema, necesitamos un par de ideas claras y algún ejemplo para estimular la alegría en la propia observación.

Siempre que vemos a niños jugando, ya sea solos o en pequeños grupos, si realmente están jugando, podemos verles imitar escenas de la vida cotidiana. El adulto es para los niños la figura más importante. Por él sienten una gran admiración. De su mano experimentan la vida en el hogar, en la calle, en las tiendas, en el trato con otras personas, etc. También ven cómo se preocupa por la familia, por el hogar y con qué seguridad maneja todo lo técnico. Todas estas experiencias impulsan a los niños hacia esta actividad que nosotros llamamos jugar. Y la mayor satisfacción de

los niños surge después de procesos que probablemente han requerido mucho esfuerzo. Por ejemplo, cuando un niño de cinco o seis años quiere un coche en especial, como una ambulancia para poder montarse, no sólo necesita mucha imaginación, sino también destreza, paciencia y fuerza de voluntad. Se pondrá manos a la obra con los medios más sencillos. Juntará mesas, caballetes (ver pág. 34), sillas, taburetes y posiblemente tablas bien lisas o pondrá una cosa encima de la otra. Cubrirá todo con telas (ver pág. 36), para lo cual las pinzas de tender la ropa suponen una gran ayuda. Los trozos de corteza se transforman en parachoques, faros, tubo de escape, cambio de marchas y frenos; una tabla de madera se transforma en el volante y un trozo de corteza, colocado con gran habilidad, en el retrovisor. Cordones de lana (ver pág. 40) se transforman en el cinturón de seguridad; cintas para coronas (ver pág. 38), enrolladas, en las luces traseras y de freno. Un niño, sentado en el supuesto techo, gira la mano imitando la sirena de la ambulancia.

Casi siempre, al principio de este juego tan sólo existe la idea del vehículo en particular y el impulso para crearlo. Durante su fabricación, al estar el niño en contacto con los diferentes materiales y con los otros niños, van surgiendo nuevas ideas para completar, equipar y mejorar el vehículo. Y cada vez que una idea se lleva a la práctica, el niño siente una profunda satisfacción, pues su ambulancia tiene un retrovisor «de verdad». En este momento nos topamos con una pregunta muy significativa: ¿Qué hace que ese trozo de corteza se transforme en un retrovisor? Nada más y nada menos que la imaginación del niño. Y sólo mientras su imaginación lo quiera, ese trozo de corteza seguirá siendo un retrovisor. Y al mismo tiempo, otro grupo de niños utilizará un trozo de corteza parecido como un teléfono, un patín o un barquito.

Posiblemente, ignorantes observadores se preguntarán cuándo empiezan los niños a jugar, si cada vez necesitan tanto tiempo para fabricar sus juguetes. Entonces se sorprenden al ver que, poco después de utilizar el juguete o incluso poco antes de tenerlo listo, los niños lo desmontan todo, transformándolo en algo nuevo o volviéndolo a construir en otro lugar.

Precisamente, jugar significa estar en un proceso creativo y no sólo en servirse de productos acabados.

El ser humano, y especialmente el niño pequeño, es un ser en devenir. En su entorno también necesita el devenir y la posibilidad de transformar y crear algo nuevo. Lo perfecto y lo acabado no les proporciona vitalidad, satisfacción ni fortalecimiento. Esto también es válido para el juguete en particular. En realidad, tan sólo debería ser un elemento sugerente del juguete lo que cada vez haga recordar a la imaginación del niño sus diferentes experiencias de vida. Una rama curvada con ramificaciones totalmente cubierta con una tela puede parecer una montaña en medio de un paisaje; parcialmente cubierta, una cueva de enanitos, una habitación de muñecas o un establo. Una vez, un niño cogió la rama y se la colocó en la cabeza paseándose por el aula como un majestuoso ciervo. Otro la utilizó primero como guadaña para cortar la hierba, luego como un instrumento de viento y luego se puso a tocar con otros niños. Otra vez, un trozo de madera semicircular y con una rama se convirtió en una locomotora, en

un surtidor de gasolina, en una radio, en una plancha y, por último, en un tobogán para las muñecas.

No todos los juguetes se pueden transformar de manera tan grandiosa. Está claro que también damos a los niños cosas que tiene una forma más clara y que parecen la típica figura de una persona o de un animal, un puente o un coche. Pero estos juguetes no tienen por qué constituir la mayoría de los juguetes del aula. Si dedicamos toda nuestra atención a aquellos materiales que favorecen y fomentan el tipo de juegos anteriormente citado, estamos alimentando las fuerzas del niño que están sedientas de actividad y que ahora pueden fortalecerse para, durante el periodo escolar y la vida posterior, poder estar a disposición en forma de potencial a la hora de realizar otro tipo de tareas. En el juego libre el niño puede probar y, en su actividad, conocer el mundo. Así el niño puede unirse al mundo no solamente de manera racional, sino que esta unión

puede llegar más profundamente hasta las funciones vitales. Esto le aporta al niño confianza y seguridad en sí mismo.

Al adulto le cuesta concebir el mundo imaginario del niño y su efecto fortalecedor. Desea compartir con el niño la fascinación, el placer y la felicidad que siente al observar miniaturas, imitaciones perfectas o incluso caricaturas de personas y animales deformados. Pero *«los placeres no les darán a los niños el paraíso, sino que contribuirán a echarlo a perder. Los juegos, es decir, las actividades, y no placeres, los mantienen serenos. El aspecto de un juguete da placer, pero sólo su uso da serenidad. Lo que nos hace y mantiene serenos y felices es la mera actividad, y el juego de los niños no es más que la manifestación de una actividad muy seria pero, aparentemente, sin relevancia»*.

*Jean Paul,
Levana o teoría de la educación*

JUGAR: UN ASUNTO MUY SERIO

El juego infantil nunca es una actividad despreocupada, sino un quehacer sumamente serio, y si no lo es incluso para los niños que disfrutan de una buena salud, es porque el origen de la causa rara vez radica en ellos mismos y mucho más a menudo en su entorno más inmediato. La mayoría de las veces, el comportamiento de los adultos y los juguetes de los niños han sido la causa de la pérdida de la facultad de jugar con total entrega. Desde el punto de vista de las necesidades pedagógicas a esto se le puede poner remedio.

Aquel que esté rodeado de niños no debería olvidar nunca que todas sus actividades y, especialmente, la manera de realizarlas, influyen profundamente en las fuerzas volitivas del niño. El niño absorbe todas las experiencias que le aportan las actividades del mundo adulto, las retiene fuertemente con su voluntad y las refleja a través de su imitación, creando a su vez un juego libre sin una finalidad concreta. Por esta razón es importante que el adulto, con la mayor frecuencia posible, esté de algún modo activo cuando esté en presencia del niño para despertar en él los

impulsos necesarios. Por ejemplo, cuando la madre está lavando las verduras, tendiendo la ropa, barriendo el salón o remendando la ropa, todas estas actividades surten en el niño un efecto más sugerente que ver a su madre escribiendo una carta. Y del mismo modo, ver al padre cortar leña o lavar el coche es más sugerente que verle haciendo cálculos o leyendo el periódico.

El hecho de que el niño aprende por imitación nos lleva a la conclusión de que el adulto, en presencia del niño, debería comportarse de forma ejemplar. El adulto debería tener esto siempre en cuenta para que, con el tiempo, pueda ser capaz de conseguir que el niño aprenda imitándole y no a base de explicaciones ni órdenes, pues éstas van exclusivamente dirigidas al intelecto del niño, el cual está comenzando a desarrollarse paulatinamente. Los adultos cometen muy rápidamente el error de querer enseñar al niño para que adquiriera un grado de conocimiento que se asemeje más al suyo propio, algo que les resulta mucho más fácil que dar ejemplo, que requiere mucha más disciplina.

LA RELACIÓN JUEGO-TRABAJO

Desde el punto de vista del adulto, juego y trabajo son opuestos; sin embargo, observando más detenidamente y tomando en consideración las leyes de la evolución humana, juego y trabajo se muestran como dos procesos de transformación estrechamente relacionados.

La forma que tiene cada niño de jugar se manifiesta más adelante en la forma de integrarse en la vida. «Un niño que juega despacio, con veinte años será lento y pensará despacio en todos los momentos que se suelen definir como experiencias de vida. Un niño que juega de manera superficial, en un futuro será también superficial¹. Aquel que tenga el don de la observación sabe prever, a raíz de las inclinaciones que suele manifestar el niño en el juego, muchas cosas acerca de su constitución anímica, de su carácter, etc. Podemos descifrar de la manera de jugar de un niño, qué cualidad tendrá su hacer como adulto en un futuro»².

La misma seriedad con la que el niño vive el juego, de adulto podrá aplicarla al trabajo. La única diferencia entre el juego del niño y el trabajo del adulto consiste en que el trabajo tiene que integrarse en la utilidad del mundo exterior, mientras que la actividad del niño se basa en los impulsos que surgen de su interior, de su imaginación, sin tener que responder ante nadie. Tales impulsos siempre están relacionados con la alegría y producen una profunda satisfacción cuando el niño los exterioriza. Siempre que el niño no desee expresarlos con palabras, lo reflejará en su comportamiento armonioso, en su entusiasmo y a menudo en sus chapetas coloradas y en su brillante rostro. Es un error pensar que los niños principalmente tienen que desfogarse en el juego. Alborotar no es ni una condición propia del ser humano ni mucho menos cualquier forma justificada de un juego infantil que, en su forma más pura, se muestra como un equilibrio

¹ Conferencia del 14 de junio de 1920

² Segundo Septenio. El saludable desarrollo de lo físico somático. GA 303. 7ª Conferencia. Rudolf Steiner.

entre las fuerzas creadoras que empujan desde el interior y las circunstancias externas. Sin embargo, se puede observar que los niños revoltosos se alteran cada vez más, luego cuesta más que escuchen al adulto y, si no es con ayuda o con mucha dificultad, no consiguen volver a jugar sosegadamente. El movimiento absolutamente necesario y con sentido del niño no debe confundirse con el alboroto.

Si se observa con detalle las diversas maneras que tienen los niños de comportarse en el juego a cada edad, se pueden distinguir tres etapas.

CÓMO ACTÚAN LAS IMPRESIONES SENSORIALES EN EL NIÑO

Durante los primeros seis o siete años, el niño se entrega de lleno a todas las experiencias que le ofrece su entorno. Todas las impresiones dejan una profunda huella en su organismo e influyen en las funciones y estructuras orgánicas que se están formando en este periodo. Sin capacidad para distinguir entre lo bueno y lo malo, el niño asimila todos los procesos y los hace suyos,

ya sea de forma beneficiosa o perjudicial. El niño todavía no es capaz de comprender nada a través del conocimiento, ya que su cerebro, portador de la conciencia, todavía está en desarrollo. Esto significa que en el interior del niño se están formando los órganos bajo la fuerte influencia de las vivencias externas.

Para que esto pueda producirse con la mayor tranquilidad y fuerza posibles, es necesaria una preocupación consciente, especialmente por los colores, los sonidos, la diversidad táctil y el entorno social. El hecho de pensar que los niños de hoy en día deberían acostumbrarse a todas las cosas lo antes posible, sería lo mismo que cerrar los ojos ante las verdaderas leyes del desarrollo de los niños en crecimiento.

La habitación de un niño con paredes y telas de colores discretos y sin diseños «infantiles» le regala a la vista tranquilidad y le permite al niño apreciar verdaderos colores de calidad. Es fácil comprender lo que se puede conseguir con la voz humana, con el habla o el canto, con el dulce sonido de un instrumento de cuerda como el arpa o la lira. Tan sólo hay que compararlos detalladamente con el sonido de aparatos electrónicos (radio, reproducto-

res de CD, radiocasete) para comprender cómo se puede favorecer o perjudicar la capacidad sutilmente matizada para escuchar y cantar.

Igualmente hay que darle el mayor valor a la calidad de los materiales de los juguetes. Teniendo en cuenta que los órganos del niño se están formando, los objetos provenientes del mundo orgánico parecen ser los más adecuados. No hay nada que pueda pujar más alto que la diversidad de formas y las propiedades de las superficies, así como el peso natural de cada objeto. Esta diversidad supone un verdadero beneficio para la sensibilidad del niño pequeño. Los objetos sencillos también le brindan la posibilidad de trabajar interiormente y de diversas maneras a través de su imaginación. En los próximos capítulos explicaremos esto con varios ejemplos.

Denominamos «juguetes» tanto a los objetos que encontramos en la naturaleza como a los objetos hechos a mano, ya sea con la navaja o con aguja e hilo. Tomando en consideración la importancia de la capacidad imaginativa del niño, estos juguetes se deben hacer de la forma más sencilla y bonita posible.

¿QUÉ JUGUETE? - ¿A QUÉ EDAD?

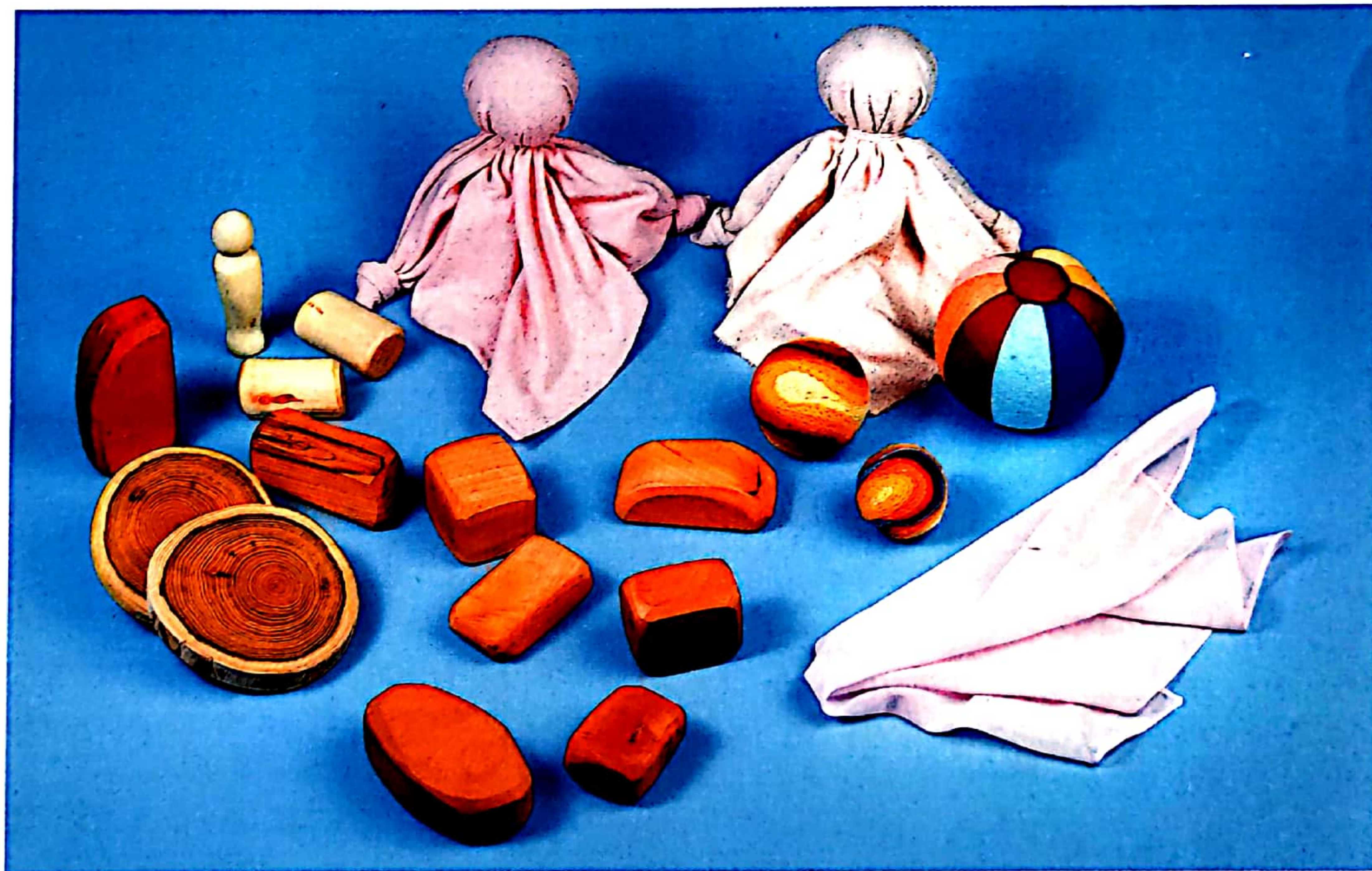
Los juguetes, además de despertar alegría y placer, tienen una función práctica. Démoslos, pues, a los niños para que puedan experimentar con ellos e ir conociendo la diversidad del mundo paso a paso. Debido a que todas las impresiones sensoriales todavía influyen profundamente en los procesos vitales del niño, debemos darle tanta importancia a la apariencia —especialmente a la forma y al color— como a la calidad del material. Hoy en día, debido a que las alergias se producen con mayor frecuencia, la lana hilada y otros materiales no sintéticos se encuentran con más facilidad. Incluso podemos darles a los objetos de madera una protección natural, como por ejemplo cera de abeja o un barniz oleoso.

En relación con cada uno de los juguetes, queremos echarle un breve vistazo respectivamente a algunas de las etapas más importantes del desarrollo del niño y a las diferentes edades y etapas del juego. Asimismo, podremos considerar el valor pedagógico que tienen los diferentes objetos.

EL PRIMER AÑO DE VIDA

Durante el primer año de vida el niño va tomando poco a poco conciencia de su propia corporalidad con toda su voluntad. Podemos observar cómo intenta alcanzar la verticalidad desde la posición horizontal con su cabecita, cómo descubre sus manos en el tercer y cuarto mes y cómo comienza a jugar con sus pies mientras le cambian los pañales. Aproximadamente

en esta época es cuando el niño agarra las cosas que hay a su alrededor, es decir, que no forman parte de su cuerpo, como por ejemplo una telita de gasa o una muñeca (ver pág. 19). Para los adultos no es nada fácil esperar a que sea el niño quien haga el gesto de agarrar algo. Les encanta probar antes a ponerle algo en la mano. Desde el punto de vista del adulto,



podría dar la impresión de que el niño se aburre y que hay que estimularlo a través de las percepciones sensoriales con juguetes móviles o con un arco de actividades para la estimulación motriz del bebé, entre otros. Pero si seguimos el lema de la pediatra húngara y mundialmente conocida Emmi Pikler: «Ayúdame a hacerlo yo sólo»³, entonces no sólo contribuiremos a una sana formación de la voluntad, sino también a la alegría del niño.

Tan pronto como el niño ha aprendido a sentarse, a pasar de la cunita al parque nada más despertarse, el cual le ofrece una sensación de protección mayor que la cuna, necesita tener diferentes objetos que manipular y golpetear, es decir, obtener nuevas experiencias. Emmi Pikler les metía a los niños en el parque un cajón bocabajo y cubierto con una manta de

lana con el objetivo de que, cuando empezaran a gatear, tuvieran la posibilidad de elevarse y de descender. En este momento es también de gran importancia que los niños puedan ver a los adultos a su alrededor en activo. Entre otras cosas, los niños pueden ver en los adultos el andar erguido, el cual intentan imitar de manera infatigable y digna de admiración y sin dejarse desalentar por el fracaso. Una vez el niño ha dado sus primeros pasos, vuelve a entablar una relación totalmente nueva con el espacio. Con la misma fuerza imitativa y con la misma alegría, el niño adquiere la capacidad del lenguaje y, como consecuencia, la capacidad de pensar. En este punto el niño ya ha alcanzado el segundo año de vida, pero, antes de proseguir con el desarrollo, vamos a detenernos con algunos juguetes.

³ Traducción oficial (N. de la T.)

JUGUETES PARA EL PRIMER AÑO DE VIDA

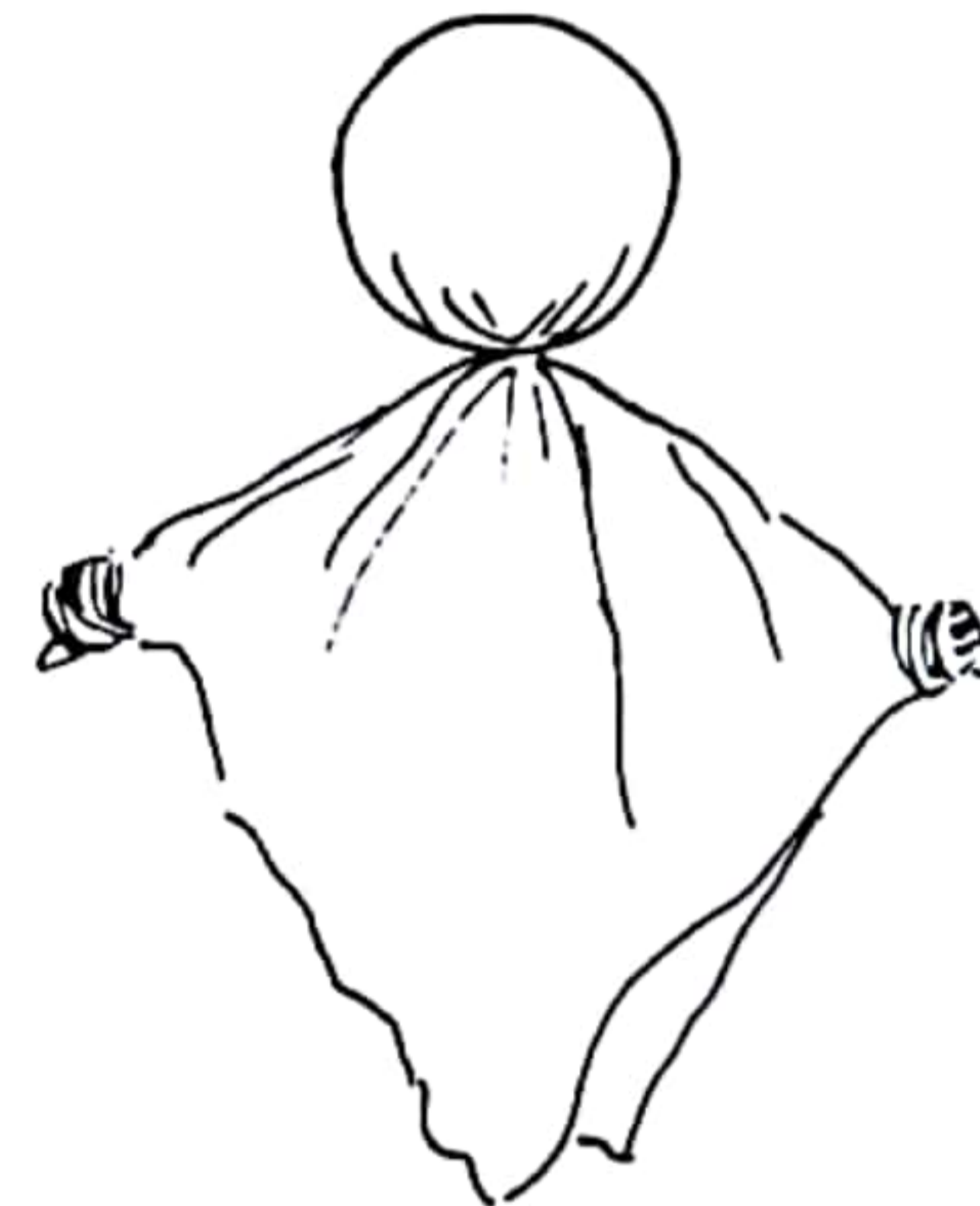
- Telitas suaves (gasa)
- Muñeca para la cuna
- Muñeco de madera
- Pelotas blandas
- Pelotas de fieltro
- Pelotas de punto
- Cuchara de madera
- Bloques de madera sin aristas ni corteza
- Cestitos
- Cajas vacías con tapa
- Telas pequeñas
- En algunas ocasiones un escalón
ver «El primer año de vida»)

MUÑECA PARA LA CUNA

Esta muñeca es uno de los juguetes que podemos poner en la cuna a partir del tercer mes de vida del niño y dejarla allí hasta que el niño la coja, se la acerque y se la lleve a la boca.

Esta muñeca se confecciona del mismo modo que la muñeca hecha con nudos (ver pág. 87), solo que es un poco más pequeña. Para que al niño no le entren

pelusas en la boca, hay que meter toda la lana en la cabeza sin dejar que nada sobresalga por debajo del cuello.



Material:

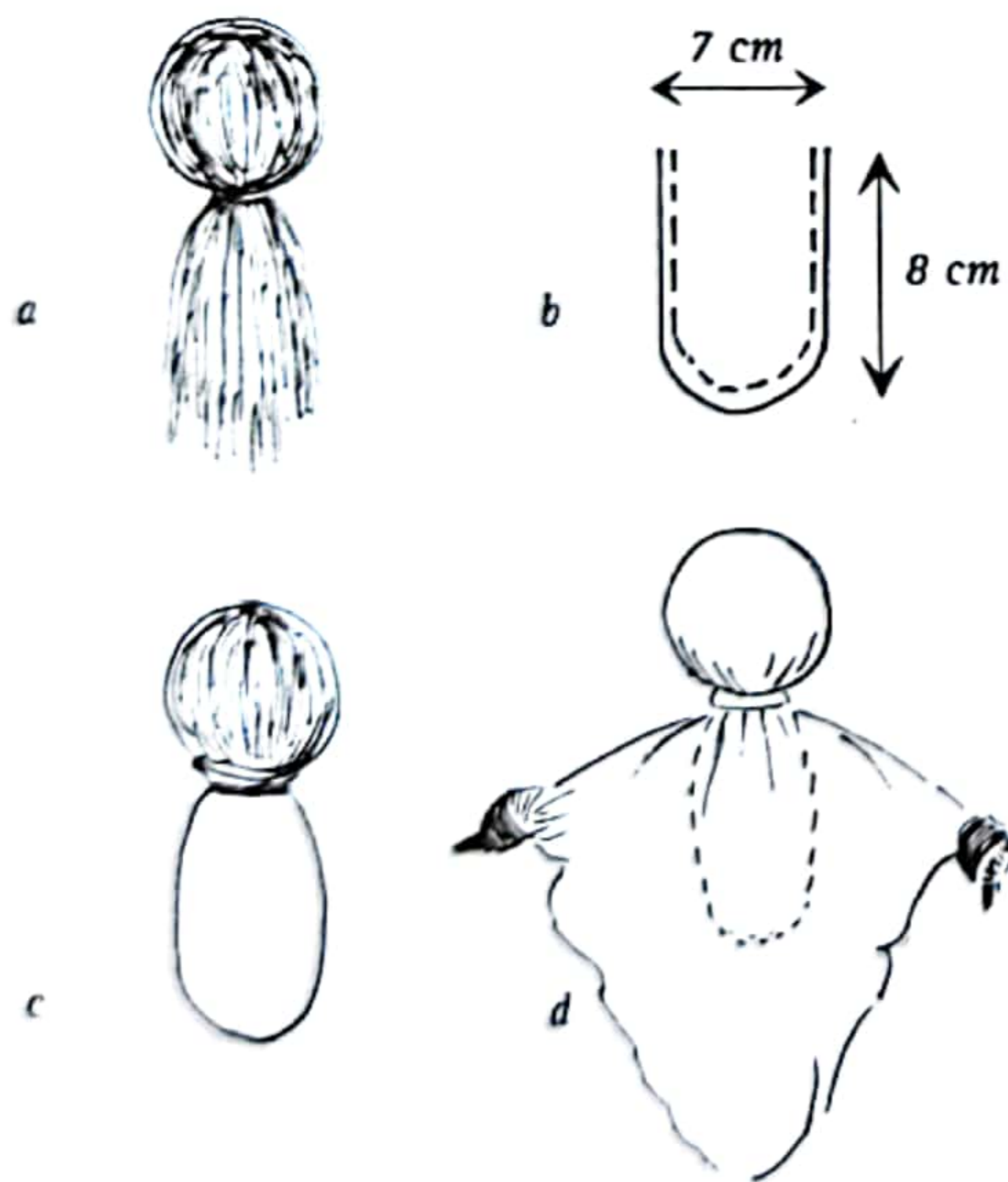
- Seda, tela de forro y de algodón en un tono rosa claro
- Lana cardada

Tela necesaria: 42 x 42 cm aprox.

1. Cubrir una bola de lana de 6 cm de diámetro aproximadamente con la tela con el dobladillo hecho y atarla con un hilo. Las puntas deben ser igual de largas. Para las manos, hacer un nudo con cada

una de las puntas laterales. A esta muñeca no se le ponen los ojos. Se podrán poner cuando se perciba que el niño busca el contacto visual.

2. Si se le quiere dar mayor firmeza, al igual que a la muñeca hecha con nudos, se puede dejar un poco de lana por debajo del cuello y luego meterla en un saquito de seda que coseremos alrededor del cuello con unas puntadas. Después se cubre con la tela de seda, volviéndola a atar alrededor del cuello y dejando la seda suelta.



MUÑECO DE MADERA

Material:

- Rama de abedul de 4 cm Ø y 10 cm de largo aprox.
- Navaja
- Papel de lija



Primero quitarle a la rama la corteza con la navaja. Después tallar la cabeza redondeando un extremo (ver pág. 50 «Figuras de madera»). Cuando la cabeza tenga un diámetro aproximado de 2,5 cm, tallar el cuello. El cuerpo también se puede tallar por delante y por detrás dejándolo recto e insinuando los pies sólo por la parte frontal. Tiene que mantenerse de pie.

Para pulir la madera se le puede pasar la lija. Finalmente, se le puede aplicar una mano de cera de abeja.

PELOTAS BLANDAS

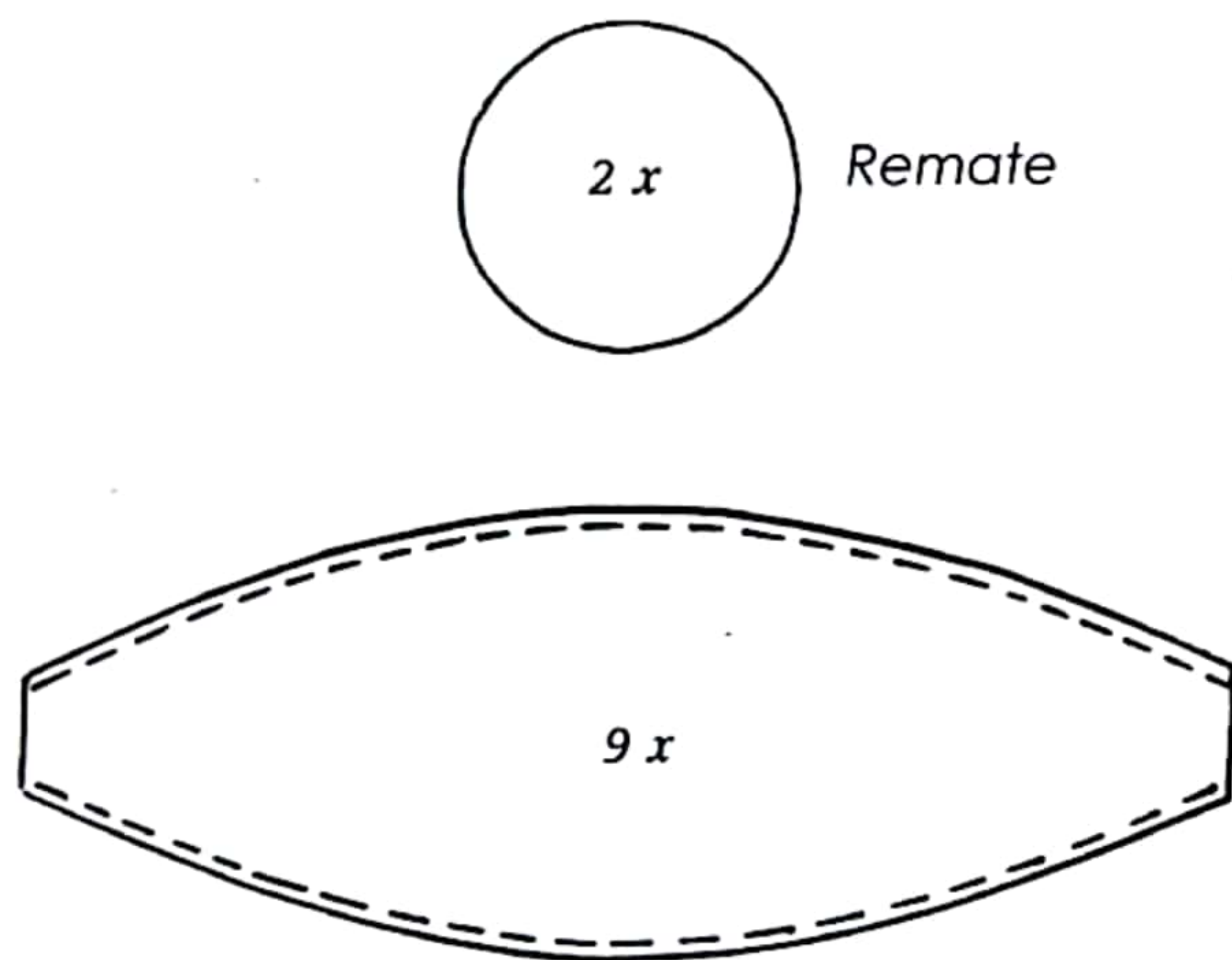
(Ver ilustración pág. 17)

PELOTA DE FIELTRO

Material:

- Fieltro de uno o varios colores
- Lana cardada para el relleno

Siguiendo el patrón que figura abajo, cortar los trozos de fieltro y coserlos unos con otros con pespunte o a máquina. Una vez cosidos todos los trozos, se les da la vuelta con cuidado y se alisan bien las costuras.



Mientras metemos la lana en la funda con una mano, la otra le va dando forma para que la pelota quede bien redonda.

Si fuera necesario, se pueden juntar las puntas con un hilo. Después se cosen los dos remates con punto de ojal. Las puntadas se pueden aumentar al gusto.

PELOTA BORDADA

La pelota bordada con los colores del arco iris es un juguete precioso y adecuado para jugar dentro de casa.

Al coser líneas dinámicas como las de una pelota de tenis o de otra forma (es decir, a veces más anchas, a veces más finas), la pelota adquiere un efecto muy bonito cuando rueda. Sin embargo, no deben formarse ángulos rectos. Procurar que la pelota no resulte demasiado colorida y que los colores escogidos no sean demasiado rabiosos.

Material:

- Tela y Lana cardada
- Hilo grueso
- Tela de punto e hilo de lana de bordar

Cómo hacer la pelota:

Hacer una bola sujetando con un hilo grueso o de lana un puño de trozos de tela y redondearla por todos los lados. Después recubrir la bola con una capa de lana cardada.

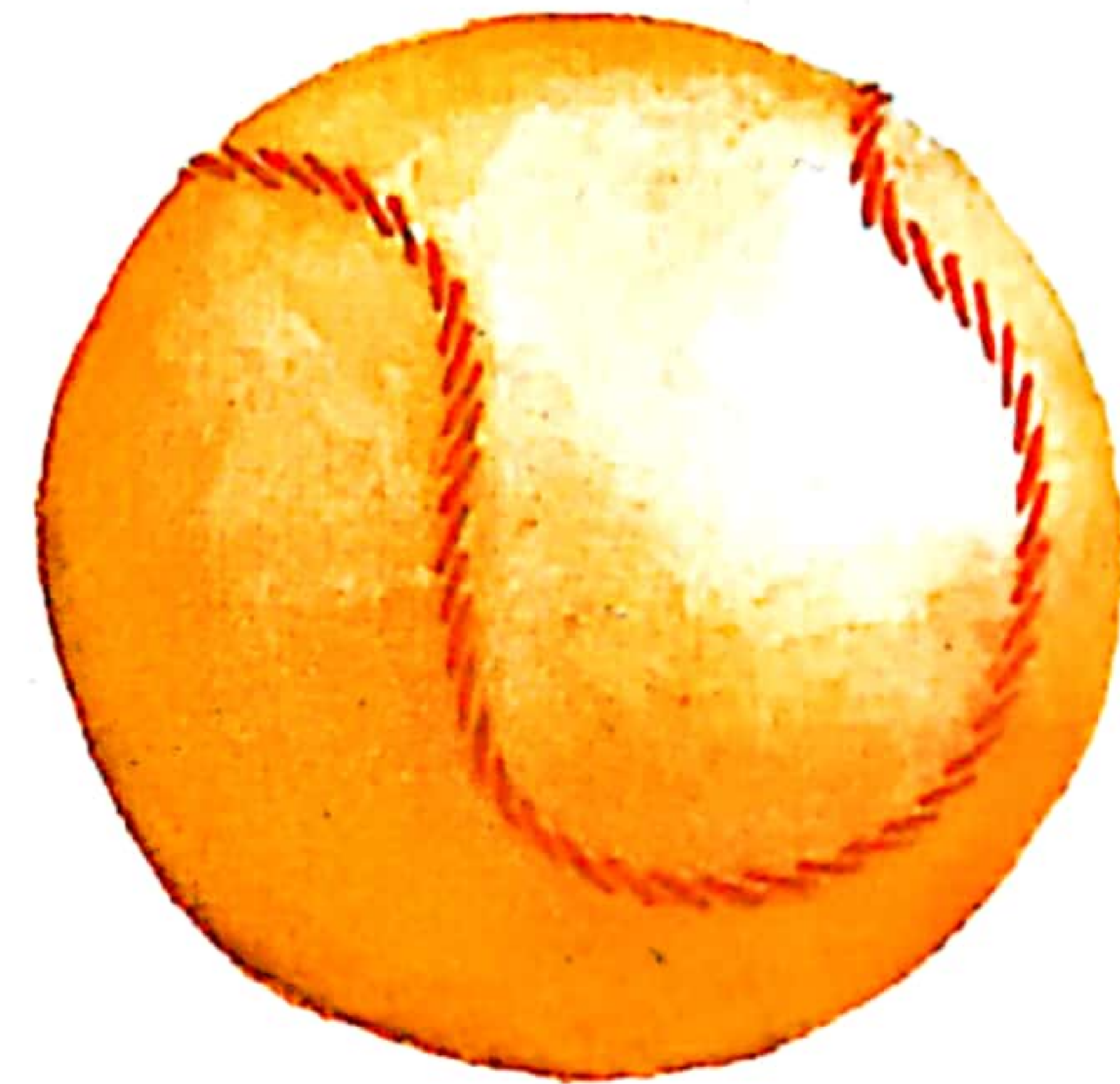
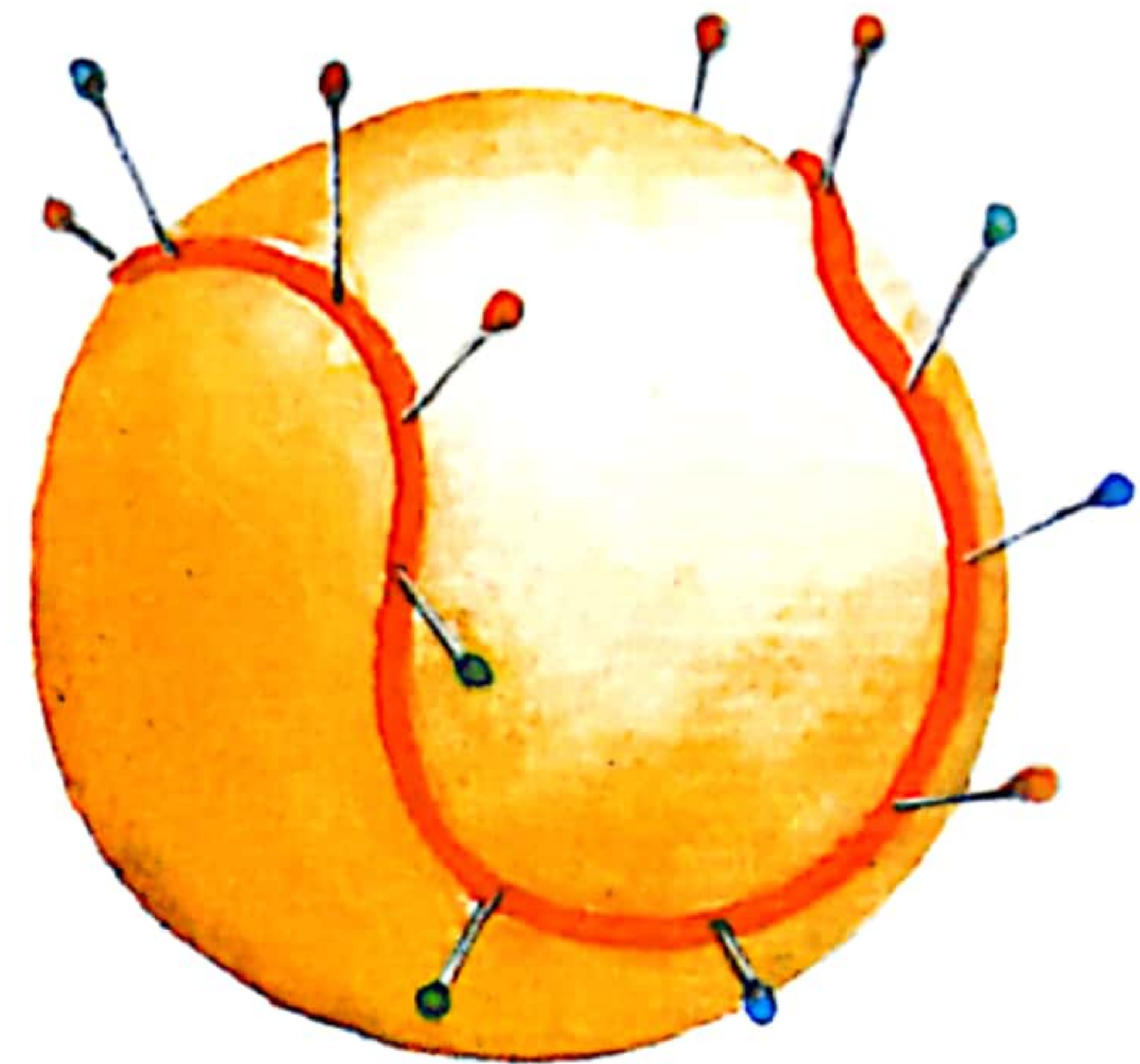
Introducir la bola en un trozo de tela de punto tubular del tamaño adecuado para que la tela quede tirante. Coser las aberturas con un fruncido y luego coserlas hacia dentro. No deberían quedar bultos.

Se podría prescindir de la tela de punto en el caso de que una pelota quedara bien prieta y redonda. Pero para ello no debe aparecer tampoco ningún bulto tras haber atado el puñado de trozos de tela con el hilo grueso.

Cómo bordar la pelota:

La forma de una pelota de tenis son dos lenguas de gato acopladas la una a la otra.

Trazar la forma de una lengua de gato sobre la pelota con un hilo de lana y sujetarlo con alfileres. Sólo será necesario bordar una forma ya que, de este modo, aparecerá la forma de las dos lenguas de gato.



Los alfileres permiten cambiar la forma del hilo hasta que las dos lenguas de gato tengan el mismo tamaño. Marcar la línea del hilo con un lápiz de grafito blando y retirar el hilo. Coser por encima de la línea

con respunte o con punto de cadeneta. Para darle un toque más dinámico, se pueden ir añadiendo líneas con el mismo color o escoger tonos cada vez más claros conforme las líneas estén más cerca del interior de la lengua de gato. Una vez se haya rellenado la primera lengua de gato, rellenar la segunda del mismo modo.

De vez en cuando se puede lavar la pelota con espuma y una esponja.

EL PERIODO DE CERO A TRES AÑOS

En cuanto el niño empieza a andar a duras penas, comienza a descubrir el entorno hogareño más cercano, convirtiéndolo en un entorno poco seguro. Sigue a su madre o a otro adulto y quiere ser partícipe de todo. Se divierte a lo grande haciendo ruido con las cacerolas y las tapas, chapoteando en el agua del fregadero y manejando la escoba. En vez de hacer un montoncito con la basura, esparce aún más la suciedad, pues todavía no comprende el sentido y la finalidad del trabajo del adulto. Todo se rige por el lema «Juan también» o «Yo también». Pero tam-

bién hay momentos en los que el niño disfruta enormemente llenando y volviendo a vaciar los cestos, construyendo y destruyendo torres, arrastrando tras de sí o empujando felizmente un carrito.

El niño atraviesa su primera y verdadera crisis cuando adquiere conciencia de su propio yo y su terquedad comienza a hacerse patente. Su propia voluntad se aprecia cada vez más; sin embargo, el niño debe aprender ahora a estar en armonía con ella. Podemos serle de gran ayuda si fomentamos las buenas costumbres, más la distracción y si le exigimos menos verbalmente.

Otros juguetes:

- Muñeca hecha con nudos (ver pág. 87)
- Carrito
- Cochecito para las muñecas
- Cesto con tronquitos de madera (ver pág. 45)
- Cucharón de madera (ver pág. 106)
- Cesto con castañas
- Balancín

EL PERIODO DE TRES A CINCO AÑOS

Cada vez con mayor frecuencia se puede apreciar en el niño una nueva facultad: la imaginación. La imaginación infantil quiere transformar y crear cosas nuevas, y de este modo, despoja a muchos objetos de su función y convierte en un objeto de verdad cualquier material que le recuerde ligeramente a algo. Por ejemplo, puede convertir un banquito en una camita para las muñecas, en un fogón, en una mesita para el cumpleaños de las muñecas, en un pesebre, en un vagón, etc. También puede convertir un trozo de corteza, por ejemplo, en un barquito, en un tejado colocándolo encima de unas maderitas, en un pez sujetándolo a una cuerda a modo de caña de pescar y en un violín añadiéndole un palo. Un tronquito puede servirle, entre otras cosas, para construir, pero también como cuenco en el rincón de las muñecas o como estetoscopio para auscultar al paciente.

Por tanto, los niños ven cualquier objeto, éste les recuerda ligeramente a algo y su imaginación se encarga del resto del trabajo, es decir, va más allá de la materia

existente y hace de ella algo más. Sin embargo, el niño debe haber visto estas cosas anteriormente en algún lugar, aunque sea en las imágenes de un cuento, ya que, si nunca ha visto un barco, tampoco lo podrá recrear.

Para esta edad también es muy típico que el niño cambie de juego constantemente, por lo que se podría pensar que no está concentrado en el juego. No obstante, en este caso la concentración se basa en la continuidad del juego. El juego pleno puede parecer incoherente debido a que las cosas que rodean al niño y que entran constantemente en su campo visual despiertan su imaginación. Por ejemplo, si una madre está lavando la ropa a mano, el niño de cuatro años coge un cesto vacío, le echa unas pocas bellotas y castañas (como si fuera el detergente) y «lava» un par de telas. Al poco rato, el niño mete bellotas y castañas en una tela y la lleva como un saco al hombro. Entonces el niño le ofrece «patatas» a su madre. Luego extiende la tela sobre el cesto y lo convierte en una «bañera» para la muñeca, una castaña se transforma en una pastilla de jabón y, más tarde, un tronquito en biberón.

Esta fuerza y cualidad que tiene la imaginación, la cual proporciona a los niños una y otra vez la sensación de felicidad de haber hecho algo «de verdad» —pues lo verdaderamente importante es el proceso, el trabajo interior—, necesitan la posibilidad de estar continuamente activas para fortalecerse. Esto quiere decir que deberíamos darles a los niños el menor número posible de juguetes acabados y la mayor cantidad de material transformable posible. Antes de enumerar el material, hay que subrayar una vez más que en particular los niños preescolares aprenden por imitación y quieren conocer el mundo de forma activa. Los adultos, con sus más diversas actividades, son para los niños el modelo impulsor. Aspiran a ser como ellos, y siendo inconscientes de su esfuerzo, ellos solos, o con un poco de ayuda del adulto, pueden hacer cualquier cosa que sea necesaria.

JUGUETES

- Todos los materiales que aparezcan enumerados en los siguientes apartados: «Rincones de juego», «Construir en el suelo o encima de las mesas», «La tienda», «El rincón de las muñecas»

- Diferentes cestos (nunca son demasiados), como por ejemplo con conchas, piedras, cortezas, plumas, piñas o lana cardada
- Nanas (ver pág. 96)
- Cubiertos para las muñecas (ver pág. 102-103)
- «Hamaca de ganchillo» (ver pág. 99)
- «Cojines de juego» (ver pág. 41)
- «Banquitos» (ver pág. 41)
- «Alfombras de lana» o de piel de oveja (ver pág. 42)
- «Juguetes de jardín» (ver pág. 153)
- Carretilla

Para momentos concretos como, por ejemplo, para distraer o calmar al niño, los siguientes juguetes son los más adecuados:

- Matrioska*
- Conjunto de dos figuras de madera que se deslizan y golpean sucesivamente otro trozo de madera
- Juguete de las gallinitas
- Buenos libros ilustrados
- Muñequito «volteretas»

* Juguetes importados de países de Europa del Este

EL PERIODO DE CINCO A SIETE AÑOS

Alrededor del quinto año ya no son tanto los objetos externos los que estimulan el juego en el niño, sino que, cada vez más a menudo, estos estímulos provienen del interior del niño. Esto significa que los niños ya tienen una imagen interior de acontecimientos pasados que son capaces de incorporar a su juego, independientemente del lugar, del tiempo y de las personas que le rodeen. Debido a que los niños pueden recordar e imitar fielmente cualquier acción, el juego es cada vez más duradero.

Los temas preferidos de juego que se repiten una y otra vez suelen ser los siguientes: el restaurante, los bomberos, la ambulancia con sirena, la consulta del médico, la mamá y el bebé, hacer construcciones en el suelo y teatrillos breves con historias inventadas por los propios niños. De ellos depende que consigan reunir todas las cosas posibles pertenecientes, por ejemplo, a la consulta del médico o a un restaurante. En estos casos es probable que una telita doblada con mucha des-

treza se convierta en una «riñonera», a modo de monedero debajo del «delantal» o que un enorme tronco con alguna rama se transforme en un «barril de cerveza» de verdad, que contiene la bebida que uno desee. En el «médico» también hay «jeringuillas», «vendas», un «estetoscopio» y un «espejo cóncavo».

Los niños no necesitan juguetes exclusivos, ya que el material de juego anteriormente nombrado puede acompañar al niño en su crecimiento; sin embargo, la relación con el juguete en cuestión cambia ostensiblemente.

En primer lugar, el niño se imagina un espejo cóncavo y quiere tener uno igual. Entonces se pone manos a la obra hasta que encuentra entre el material habitual algo que se le parezca. En estos momentos es cuando sale a socorrerle su imaginación que tanto se ha enriquecido previamente. La sensación de felicidad y de profunda satisfacción de haber encontrado o creado algo «de verdad» hace que el esfuerzo valga la pena. Además, el esfuerzo ayuda a fortalecer la voluntad.

Del mismo modo puede aparecer una técnica en el juego, y los niños la pueden imitar, siempre y cuando la comprendan

en la imagen que tengan previa al juego. Entonces aparecen, por ejemplo, funiculares, ascensores y grúas junto a edificios en construcción. ¡Qué alegres se ponen los niños cuando «funciona»! Por lo tanto, se trata, en primer lugar, de idear los procedimientos técnicos *por sí solos* y de ponerlos en práctica después con sus *propias* fuerzas. De este modo los niños están constantemente «concentrados», tanto interna como externamente, entusiasmados y, al mismo tiempo, tranquilos y en equilibrio. Los juguetes electrónicos más sofisticados, aquellos que solamente funcionan si pulsas un botón y que convierten al niño en un mero espectador, no ejercen el mismo efecto beneficioso sobre el desarrollo del niño. A esta edad, con desbordante alegría y perseverancia, los niños ya comienzan a imitar trabajos manuales o de otro tipo. Con una destreza que va en aumento, hacen punto y cosen cosas concretas para sus muñecas u otros juguetes mientras que, poco tiempo atrás, utilizando también aguja, hilo y tela, conseguían, por mera casualidad, algo parecido a una figura.

Teniendo en cuenta los ya mencionados juguetes que «acompañan al niño en su

crecimiento», podemos añadir a la lista los siguientes:

- Costurero o cestito de manualidades con tijeras, alfilerero, dedal, ovillos de hilo y trozos de tela y fieltro bien bonitos
- Marionetas (ver pág. 135)
- Telas de seda

PERSPECTIVA GENERAL

Seguramente, algunos padres se preguntarán asombrados cómo se las arreglarán con los juguetes que acabamos de enumerar. Hay que decir al respecto que no son más que propuestas y que cada uno puede considerarlas libremente. En los jardines de infancia Waldorf es fácil mantener este tipo de juguetes sin ningún problema; sin embargo, esto es algo más complicado de mantener cuando familiares y amigos de los padres traen regalos para los niños. Ante estas circunstancias, sería de gran ayuda hacerles saber a tiempo qué juguetes quiere uno para su hijo y pedirles disculpas explicándoles, por un lado, lo que puede surgir en el juego con los juguetes en cuestión y, por el otro,

en qué medida estos juguetes pueden estimular, fomentar, alimentar y fortalecer el desarrollo del niño. Posiblemente, se mostrarán comprensivos ante la buena calidad de los materiales, pues éstos dan la sensación de ser muy importantes, debido a las tan precisas, diversas y profundas impresiones que transmiten al niño. Además, les encantará escuchar más adelante lo que ha sucedido con sus regalos mientras los niños jugaban con ellos. Los nuevos conocimientos adquiridos ayudarán a que estas personas — familiares y amigos— comprendan y confíen en nuestros deseos.

CÓMO PODEMOS ESTIMULAR EL JUEGO EN EL NIÑO

Es evidente que ya no todos los niños pueden jugar dichosamente y que cada vez son más los que necesitan las instrucciones adecuadas para jugar. Aquel que intente, por un lado, familiarizarse con las respectivas etapas de juego según la edad y, por otro lado, ser más activo e

imaginativo interiormente, muy pronto encontrará la manera de conducir a su hijo hacia el juego.

En la primera etapa, hasta los dos años y medio o tres aproximadamente, cuando hay un desarrollo sano, solamente suele haber problemas cuando el niño se ve constantemente enfrentado a impedimentos que entorpecen la conquista impulsiva de su entorno más próximo, como pueden ser los toqueteos, manoseos y sobeteos. Podemos sacarle provecho pedagógico al hecho de que los niños le dedican enseguida toda su atención a cada nueva impresión que reciben, desviando su atención a lo que sí les está permitido hacer. Esto exige que el adulto piense y actúe constantemente con anticipación, pero si le dedicamos todo nuestro esfuerzo, garantiza un desarrollo sano de la voluntad.

A menudo pueden surgir otros problemas en esta primera etapa. En primer lugar, como consecuencia de la utilización por parte de los niños de ordenadores y aparatos electrónicos de lo más diverso cuyas funciones no comprenden, que sólo despiertan un breve estímulo en los sentidos y que tienden a un desarrollo

intelectual muy precoz. Más adelante les resulta más difícil, si se da el caso, el integrarse en un juego imaginativo.

Por el contrario, revivir acontecimientos del día a día que son evidentes para el niño, contárselos de forma vívida, tiene un efecto fortalecedor. ¡Qué cantidad de cosas puede contar uno sobre, por ejemplo, el señor cartero y su mujer o sobre la agricultora que siempre nos vende en el mercado —que no intenta vender a toda costa, sino que conversa con la gente mientras trabaja con pasión interior y mostrando una actitud reservada.

El niño encuentra una profunda satisfacción cuando le permitimos participar en el trabajo el mayor tiempo posible. Es posible que con un «ayudante» así el trabajo se alargue, pero al mismo tiempo hemos realizado un trabajo pedagógico. Mientras tanto, y en la proximidad inmediata del adulto, el niño también está ocupado, y esta ocupación se irá transformando poco a poco en un juego con mucha imaginación.

En la segunda etapa, aproximadamente entre los tres y cinco años, es de gran ayuda que el adulto, según cada juguete, haga referencia a ellos como por ejem-

plo: la gente ya está esperando al tren: quieren ir a Santander; escucha, la muñeca está llorando, seguro que tiene hambre; es el cumpleaños de una muñeca, hay que envolver los regalos y decorar la mesa; el pastor quiere pasar con sus ovejas a la pradera del otro lado del puente; el pescador quiere salir a pescar con su barca.

En la tercera etapa, después de los cinco años, se puede proseguir con lo anterior e, incluso, ampliar las descripciones. A partir de este momento podemos hacerle al niño propuestas más complejas, como construir un albergue. Se le puede pedir la «carta» (utilizando una tela doblada), y el «camarero» tomará nota y luego servirá los platos más deliciosos. O uno puede «llamar» al «médico» y pedirle que nos vende el pie lesionado o que pase consulta a la muñeca que estamos cuidando porque está enferma.

En este tipo de juego, el adulto es un jugador más y, en ciertos momentos, también se encuentra en el centro del acontecimiento, pero en lo esencial permanece al margen haciendo su trabajo. El arte de estimular el juego en los niños consiste en que, además de la atención que le

dediquemos a nuestro trabajo, les acompañemos en su juego de una forma totalmente abierta e interesada, notemos cuando nos debemos retirar y cuándo nos parece necesario —aunque sea en breves momentos— participar en el juego. De este modo el niño siempre tiene a su alrededor a un adulto que trabaja persiguiendo un objetivo y al que puede imitar tanto como le permita su edad. Su reciente o continua alegría por el juego inspirará a la imaginación del adulto.

JUGAR Y RECOGER

Jugar es inherente a recoger, así como lo es aspirar a espirar y dormir a estar despierto. Por esta razón es de gran utilidad dedicarle siempre unos minutos a recoger, a volver a poner en orden todos los juguetes que el niño ha desperdigado para poner en práctica sus ideas, después de haber estado jugando largo rato o de pasar todo el día con la familia. Si conseguimos que estos minutos tengan la misma importancia que cocinar, comer o dar un paseo, entonces recoger más ade-

lante ya no será una carga, sino una costumbre más. Sin embargo, ¿cómo puede producir esto alegría y satisfacción?

Durante el primer año y medio del niño, el adulto es el único que se ocupa de recoger y lo hace cada vez más a menudo en presencia del niño. En cuanto el niño aprende a andar, quiere estar en todo. Recoge y guarda las cosas en los cestos con todo su empeño —aunque todavía no es del todo seguro que las guarde en el cesto correspondiente— y disfruta volviendo a sacar las que acabábamos de colocar en su sitio. Por ejemplo, si la madre cubre con toda tranquilidad el cesto con una telita y dice «ya está durmiendo», entonces el niño se acostumbra a no tocar más ese cesto. Con niños de esta edad hay que restringir las tareas de recoger a las más esenciales, aunque dejaremos que los niños vean habitualmente que cada cosa tiene su sitio.

Si los juguetes están guardados en cestos y colocados en estanterías, no sólo les resultará más fácil encontrarlos, sino también volver a colocarlos en su sitio. Los niños aprenden enseguida dónde se encuentra cada cesto y cada cosa exactamente. Sin embargo, no es aconsejable



bras a la práctica y que, además, invite a los niños a conducir el tren a la estación, a llevar los barcos a puerto, a que el transportista ponga las sillas al lado de la mesa y a que el leñador guarde la madera en el cesto. Pero, como el tren, entre otros, primero tiene que tomar un desvío, el transportista tiene que ponerse la silla sobre la cabeza y el leñador primero prepara un mecanismo con un trozo de corteza

tener una caja en la que se guarden todos los juguetes juntos y luego se cierre y se quede en cualquier lugar. Esto no induce ni a cuidar ni a ordenar las cosas, pues conlleva un desorden con el que el niño se verá confrontado al día siguiente cuando vaya a jugar.

Entre los tres y cinco años aproximadamente, el niño relaciona el tiempo de recoger con el juego, ya que la imaginación siempre está presente en todo quehacer. Por ello es aconsejable que, cuando el adulto diga «¡A recoger!», lleve estas pala-

muy largo que coloca sobre el cesto, para que cada tronquito caiga rodando dentro, se pondrá la paciencia del adulto muy a menudo a prueba. Es posible que, al mismo tiempo, otros niños, mientras doblaban las telas, hayan tenido la idea de utilizar una «plancha». Así que lo que hacen es doblar las telas y pasarlas entre la superficie del asiento de dos taburetes.

Estos ejemplos evidencian que la recogida no debería producirse con prisas. Por otro lado, habrá que sopesar atentamente cuándo la recogida empieza a perderse en

el juego. Naturalmente, también les pediremos a los niños que realicen tareas concretas durante la recogida, aun así deberíamos evitar hacerles preguntas, pues a una pregunta pueden contestar con un «no», y entonces tendríamos que aceptarlo.

A los niños entre cinco y seis años les encanta recoger cosas concretas y previsibles como, por ejemplo, el rincón de las muñecas o la tienda con todos los juguetes correspondientes. Tienen una representación exacta del aspecto que deben tener al final y por ello son capaces de llevarla a cabo. Sin embargo, todavía necesitan una mirada cariñosa y participativa, una palabra alentadora o quizá la mano benefactora del adulto.

Normalmente, no deberíamos interrumpir a los niños durante el tiempo de juego para recoger. En algunos lugares se acostumbra a los niños a recoger antes de comenzar a jugar con otra cosa. Pero esto significa volver a empezar cada vez desde el principio. Como consecuencia, las ideas espontáneas y abundantes se olvidan y se obstaculiza un juego en constante cambio. Si hay muchas cosas desperdigadas por el suelo, uno mismo puede ir recogiendo unas cosas y otras al pasar.

Para concluir, quisiera recordar que los adultos nos alegramos cuando se ha restablecido el orden y que esta alegría puede motivarnos cada día a la hora de recoger. Genera las ganas y la voluntad de tener las buenas costumbres que tanto necesitan los niños.



Rincones de juego

A los niños de casi todas las edades les encanta construir casas, tiendas de campaña, viviendas, barcos, vehículos, etc. Cubrirse con telas, paños y capas, esconderse debajo y asomar la cabeza forma parte de la necesidad del niño. Cubren con telas (ver pág. 35) las mesas, las sillas, los taburetes, los caballetes y los banquitos entre otros y, en casa, en ocasiones también utilizan los cojines del sofá y del respaldo de las sillas, mantas y cortinas viejas. Todas las nuevas posibilidades que surgen y que van cambiando mientras los niños construyen son especialmente satisfactorias para la sed de actividad creadora (ver «Jugar significa estar en un proceso» pág. 10).

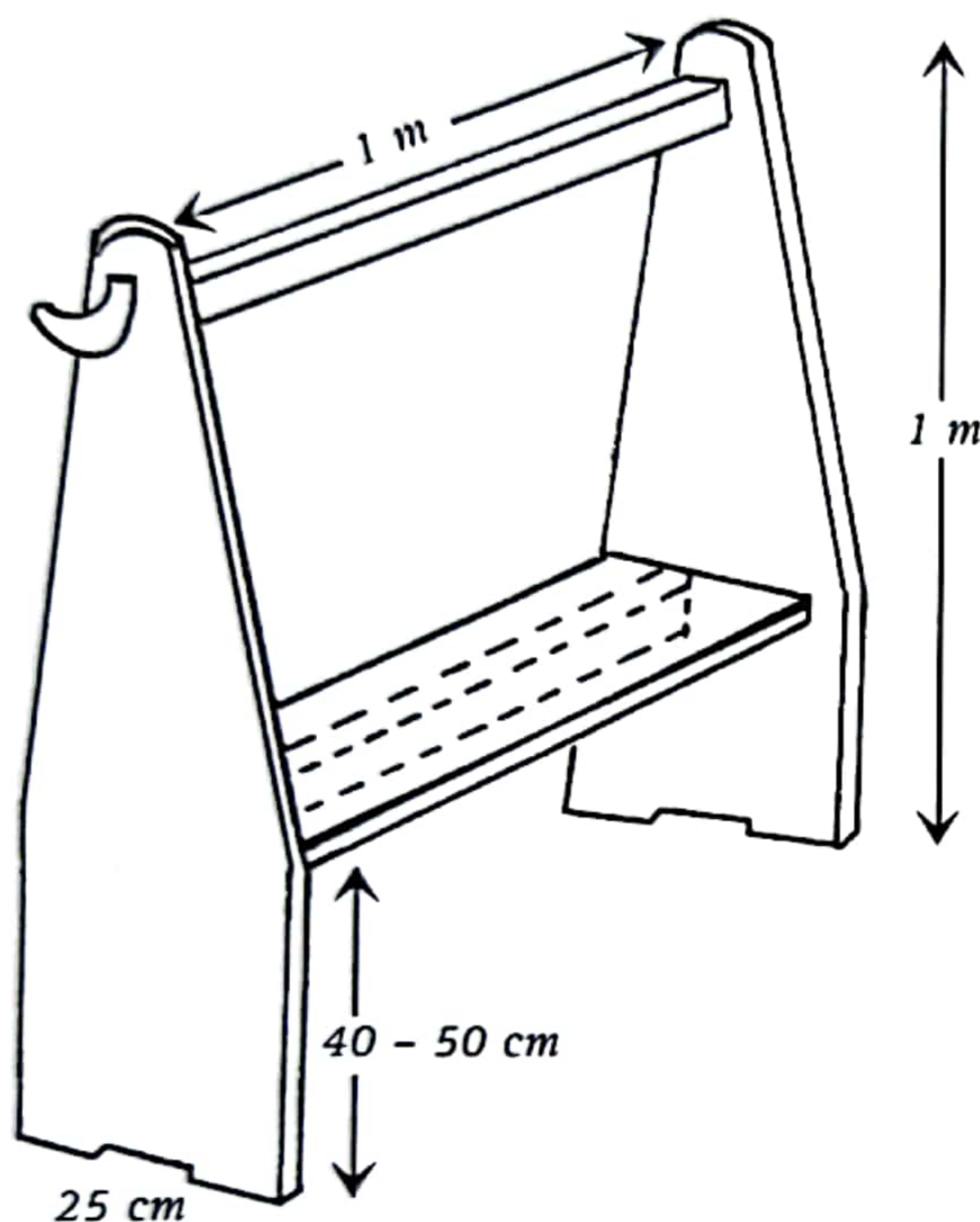
Para que las telas no se caigan, pueden sujetarse con pinzas de tender la ropa y se les puede poner saquitos de arena encima para hacer peso. Así no se estropean los muebles, y también se evita que los niños se hagan daño en el caso de que se resbalara una tela y se cayera el saquito al suelo. Si en vez de un saquito de arena utilizáramos un tronco de madera, éste sí podría causar daños.

Los materiales más importantes que podemos facilitarles a los niños para que levanten sus construcciones son caballetes, telas para las construcciones (ver pág. 35), saquitos de arena (ver pág. 37), pinzas de tender la ropa de madera, alfombras de lana, piel de oveja o mantas viejas, cintas para coronas (ver pág. 38), cordones (ver pág. 39) y piezas de madera para hacer construcciones (ver pág. 45).

CABALLETES

Los caballetes pertenecen a los muebles que todos desearían tener en la habitación de sus hijos. Son prácticamente imprescindibles debido a la enorme utilidad que se les puede dar.

Con dos caballetes cubiertos con una tela ya tenemos un tenderete o un rincón de las muñecas muy acogedor. Si corremos las telas hacia los laterales podemos, entre otras cosas, hacer un pequeño teatrillo (ver «Muñecas verticales» pág. 54); si colocamos sobre la tabla del caballete una alfombra de lana y un cojín (ver pág. 41) y colgamos las telas a ambos lados del caballete, tenemos una acogedora cami-



ta con dosel. También se puede colgar una hamaca (ver pág. 99) o una cesta sujeta con cordones al travesaño superior para columpiar o mecer a la muñeca.

En el dibujo anterior aparecen dadas algunas medidas que se suelen utilizar que, sin embargo, cada cual puede variar a su antojo y según sus necesidades. Si el travesaño superior del caballete es desmontable, podemos colgar una tela con

un dobladillo ancho a modo de cortina. Los extremos del travesaño pueden tener forma de gancho o una clavija donde colgar una campana o los lazos que hacen de «puerta».

Las aristas deberán estar redondeadas. Eventualmente, en vez de una sola tabla sobre un travesaño, se pueden colocar dos.

Para unir dos caballetes se pueden construir dos arcos de madera y cubrirlos con una tela y así tener un precioso tejado (ver pág. 69).

TELAS PARA LOS CABALLETES

Material:

- Las telas grandes son las más adecuadas para cubrir los caballetes. Las telas finas de algodón quedan siempre más bonitas, como por ejemplo las de tela de batista en tonos suaves. Las telas deben colgar 5 cm por encima del suelo y estar ligeramente arrugadas. También se pueden colgar dos telas del mismo caballete para que el niño pueda correr las dos cortinas hacia los lados para establecer contacto con su madre mientras éste juega.

Las puertas:

Con dos caballetes o con uno solo y otro mueble se puede montar una «puerta» que hay que abrir para poder entrar. Consta de un trozo de tela de aproximadamente 70 cm de ancho a la que le añadiremos una lazo a cada una de las dos esquinas superiores para colgarla.

El tejado:

Las medidas para la tela del tejado dependen de la altura de los arcos de madera que pongamos. No es necesario que la tela llegue hasta el suelo.

para transportar castañas, piñas, etc., dobladas a lo largo como soporte para un tren (ver «Trenes hechos con troncos» pág. 46) o, dobladas y enrolladas a lo largo, como manguera de bombero.



TELAS PARA JUGAR

Las telas de un solo color son uno de los juguetes más importantes que podemos darles a los niños para jugar. Se puede hacer casi todo con ellas. Sirven para construir casitas colgándolas por encima de las mesas, de los caballetes y de las sillas colocadas unas junto a otras. También sirven como base para colocar las piezas de madera para las construcciones (como si se tratara de una pradera, de un lago, de un campo de cultivo, etc.), como saco

Son ideales para cualquier tipo de disfraz. La imaginación de los niños no tiene límites y el uso las telas induce a su imaginación a tener ideas cada vez más brillantes. Para que las telas no se caigan de la mesa, por ejemplo, se pueden utilizar saquitos de arena para hacer peso.



Material:

- Tela de bandera (de algodón liso) de colores distintos pero no demasiado chillones

Tela necesaria:

- Posibles medidas:
80 x 150 cm, 100 x 150 cm y 150 x 220 cm

SAQUITOS DE ARENA

Los saquitos de arena sirven principalmente para que las telas no se resbalen de las mesas ni de otros muebles cuando los niños hacen grandes construcciones. Al ser blandos y no tener esquinas, al contrario que los troncos y otros objetos duros, no supone ningún peligro para los niños que los saquitos se caigan.

Pero los saquitos no sólo son apropiados para hacer peso. La imaginación de los niños convierte un saquito, atado a una cinta, en un peso de un sistema de poleas o en un pez que ha mordido el anzuelo; en una almohadilla para impregnar los sellos para jugar a la oficina de correos o en el cargamento de un tren.



Material:

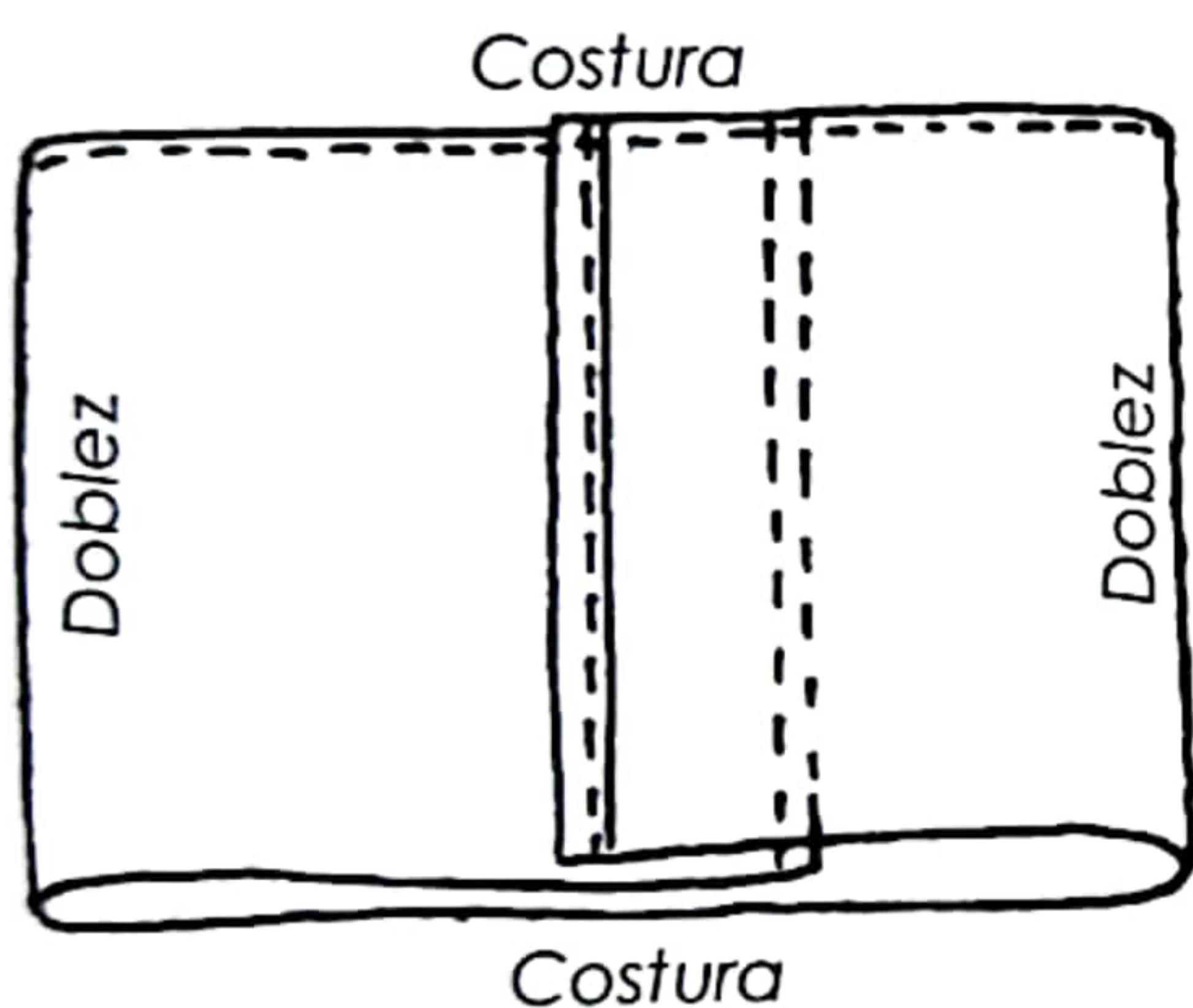
- Tela gruesa por cuyos agujeros no se pueda colar la arena, como la tela de una funda de edredón
- Tela fuerte y de un solo color para la funda
- Aprox. 350 g de arena por saquito

Tela necesaria:

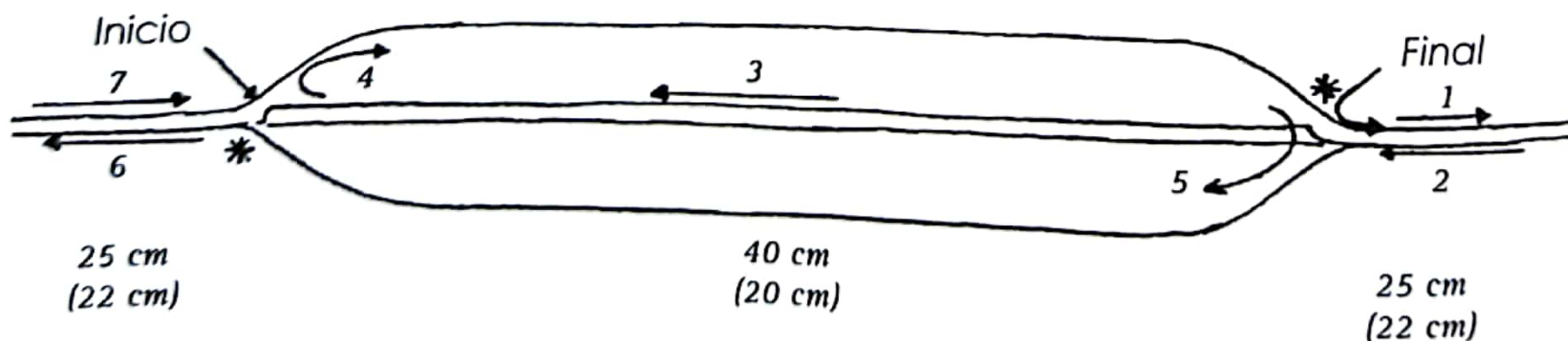
- Tela gruesa: 20 x 15 cm (tamaño final 18 x 13 cm)
- Funda: 15 x 48 cm

Coser un saquito de tela gruesa por tres lados, llenarlo con arena y cerrar el cuarto con pequeñas puntadas.

No es necesario cerrar la funda; se puede coser de manera que se pueda introducir el saquito o coserle un botón normal o un botón automático.



Primero se les hace un dobladillo a los lados más estrechos, después se dobla la tela ajustándola al tamaño deseado para el saquito y con el lado izquierdo hacia



fuera, se cierran con alfileres y luego se cosen las aperturas de los lados más largos con punto de zigzag. Finalmente se le da la vuelta y se plancha.

CINTAS PARA CORONAS

Estas cintas son muy prácticas para sujetarse las telas alrededor de la cabeza (ver pág. 35), de la cintura o sobre los hombros. Pero a los niños les encanta utilizarlas para envolver a las muñecas.

Al igual que los cordones (ver pág. 40), si las atamos a un palo, sirven de caña de pescar o, muy bien enrolladas, se pueden colgar en la «Casita de muñecas» (ver pág. 107) haciendo de lámpara.

Material:

- Hilo de lana gruesa
- Aguja de gachillo correspondiente al grosor de la lana

Las medidas que aparecen entre paréntesis son para cintas para muñecas. Es fácil modificar el tamaño según el diámetro de la cabeza.

Comenzar haciendo con ganchillo 25 cm (22 cm) de punto de cadeneta (flecha 1) y hacer la siguiente vuelta con punto enano (flecha 2), es decir, introducir la aguja, recoger la hebra y pasarla a través del punto y del anillo que hay ya en la aguja. Para la parte central, hacer 40 cm (20 cm) de punto de cadeneta (flecha 3), seguidamente dar la vuelta, hacer un punto de cadeneta, un punto bajo¹, un punto medio² y hacer puntos altos³ (flecha

4) hasta dos puntos antes de llegar al asterisco. Siguen un punto medio, un punto bajo y un punto de cadeneta.

Dar la vuelta; el segundo lado (flecha 5) se hace como se indica a continuación: punto enano, punto medio y al final un punto de cadeneta.

Para el segundo cordón: 25 cm de punto de cadeneta (22 cm) (flecha 6) y volver con punto enano (flecha 7). Rematar bien la lana por los dos extremos.

¹ Pasar la aguja por debajo de las dos lazadas de un punto de cadeneta, coger la hebra y pasarla por debajo de las lazadas; volver a coger la hebra y pasarla por los dos lazos acumulados en la aguja (N. de la T.)

² Coger la hebra, meter la aguja por el tercer punto de cadeneta por debajo de las dos lazadas, volver a coger la hebra, pasarla por la cadeneta, coger la hebra una vez más y pasarla por los tres lazos que se han acumulado en la aguja (N. de la T.)

³ Coger la hebra, meter la aguja por debajo de las dos lazadas de la cadeneta, volver a coger la hebra y pasarla por las dos lazadas (hay 3 lazos acumulados en la aguja); volver a coger la hebra y pasarla por los dos primeros lazos acumulados en la aguja, volver a coger la hebra y pasarla por los dos lazos restantes (N. de la T.)



CORDONES

Los niños nunca parecen tener suficientes cordones de lana gruesa y blanda. Sirven para atar prácticamente cualquier cosa: una tela alrededor de la cintura como si fuera una falda, trozos grandes de madera (ver pág. 45) y banquitos para hacer un tren. Sirven también de tendadero, para colgar una hamaca para las muñecas, para atar un palo colocado horizontalmente sobre dos sillas como si fuera una línea divisoria o para atarse un cojín a la espalda como si fuera una mochila.

Es aconsejable no hacer los cordones demasiado finos porque, por experiencia, enseguida se hacen muchos nudos y, especialmente a los niños mayores, les resulta más fácil quitarlos si el cordón es más grueso.



Se pueden guardar en un cesto abierto al que los niños puedan acceder en cualquier momento y donde se puedan colocar fácilmente después de jugar.

Material:

- Lana gruesa y resistente
- Aguja de ganchillo correspondiente al grosor de la lana

Con hilo triple o quíntuple hacer aproximadamente 80 cm de punto de cadena y un nudo en los dos extremos. Algunos cordones pueden ser aún más largos.

COJINES DE JUEGO

Los cojines rellenos de lana de oveja bien blandita constituyen un juguete de un uso muy diverso para niños de todas las edades. Por ejemplo, pueden servir para sentarse en el suelo, de almohada para descansar, atada con cordones a la espalda, de mochila, y de columpio para las muñecas colgado de un cordón. A los niños también les encanta hacerse un sofá con varios cojines sobre una alfombra

de lana o colocarlos sobre una tela doblada por la mitad para hacer un tren. Cojines de 30 x 40 cm de tamaño son los más adecuados.



Material:

- Muselina u otro tipo de tela que sirva de forro para la lana
- Aprox. 120 g de lana cardada
- Tela de algodón resistente de un solo color para la funda. La pana de terciopelo queda muy bonita
- Botones, botones automáticos o cremallera

Coser tres lados del forro, llenarlo bien con la lana hasta en las esquinas y coser el cuarto lado.

Después coser la funda añadiendo 1 cm más a cada lado.





Además de los objetos anteriormente mencionados que puede hacer uno mismo, a excepción del caballete, se pueden recomendar como complemento uno o dos banquitos, alfombras de lana y varios cestos. Asimismo son regalos muy bonitos que a uno le gustaría que regalaran los padrinos o familiares a los niños.

CONSTRUIR EN EL SUELO O ENCIMA DE LAS MESAS

¿A qué niño no le invade una y otra vez el entusiasmo cada vez que saca todo el material de construcción para erigir con todas las piezas un reino con sentido práctico? Todos los acontecimientos acaecen siempre alrededor del ser humano. El niño, cuando juega a ser un marinero, necesita un barco y además un río o un mar en el que poder recoger almejas; cuando juega a ser pastor, una pradera con ovejas y una casa para su mujer y sus hijos; cuando juega a la granja, un establo con animales, un caballo y un carro; cuando juega a ser maquinista, un tren de pasajeros o de carga. Cuanto más perciban los niños con

sus propios sentidos de la diversidad de su entorno o reciban cierto estímulo a través de una historia, más acentuadamente se manifestará esta diversidad en sus construcciones. Ejemplos que muestran esta diversidad son, por ejemplo, un bosque con cuevas individuales con un pesebre para cada animal o una montaña con una cueva habitada por numerosos enanitos.

Los juguetes más sencillos, tallados en madera o cosidos a mano, incitan al niño a rodearlos de innumerables cosas que encontramos en la naturaleza a gran escala: raíces, piedras, conchas, cortezas, piñas y frutos como castañas y bellotas. Una de las características más fundamentales que tienen estos objetos es que dejan el mayor número posible de variadas impresiones en la sensibilidad del niño. Esta característica es igualmente aplicable a los colores sutilmente armonizados, a las formas plásti-



cas y a las diferentes cualidades de los materiales como las de la piedra, la madera, la lana, la corteza y las telas (ver «Cómo actúan las impresiones sensoriales en el niño» pág. 15).

Hay que tener en cuenta que los niños pequeños de hasta cuatro años de edad



todavía no son capaces de hacer una pradera u otra cosa de forma concreta. La mayoría de las veces se limitan a colocar todas las cosas juntas en un espacio muy reducido y terminan tan pronto como el cesto esté vacío.

PIEZAS DE MADERA PARA CONSTRUCCIONES

Las piezas hechas con troncos con corteza incitan al niño jugar a las construcciones con toda su imaginación, pues la diversi-

dad de formas le brinda al alma del niño una y otra vez nuevas oportunidades de asimilar los movimientos de las líneas y las superficies y de dejar que éstos dejen su huella en él. Y cuando la mirada del niño acaricia las formas, la imaginación entra en juego y en ese preciso instante hace de las figuras algo que el niño ya conoce, como por ejemplo una cafetera. Seguidamente después o al día siguiente, el niño puede ver en esa misma figura algo totalmente distinto que le haga recordar algo y, como consecuencia, le da una nueva forma, por ejemplo forma de fuente. A la hora de utilizar las piezas de madera para construir

casas, faros, garajes o establos, éstas no se sujetan pulsando simplemente un botón o atornillándolas, sino que ponen a prueba y ejercitan la actividad interior de las fuerzas estáticas y del equilibrio.

Material:

- Ramas de abedul y de otro tipo de árbol (con corteza) de un diámetro de 2 a 15 cm aprox.

Cortar las ramas, según el grosor, en trozos de entre 2 y 15 cm. Dejar siempre parte de las pequeñas ramificaciones. Cortar también algunas ramas a lo largo y serrar rodajas de todos los tamaños de entre 2 y 4 cm de grosor.

Lijar bien los bordes y las superficies irregulares para que no queden cantos afilados. A continuación darles cera de abeja o aceite de linaza puro y sacarles brillo. De este modo la madera está protegida y se puede limpiar con facilidad (ver pág. 162).

En particular los cestos de mimbre son muy apropiados para guardar las piezas de madera.

También se pueden guardar en sendos cestos cortezas, piñas, piedras, conchas, lana de oveja, plumas, telitas para las construcciones, figuritas de seres humanos y animales, barquitos de corteza y trenes.

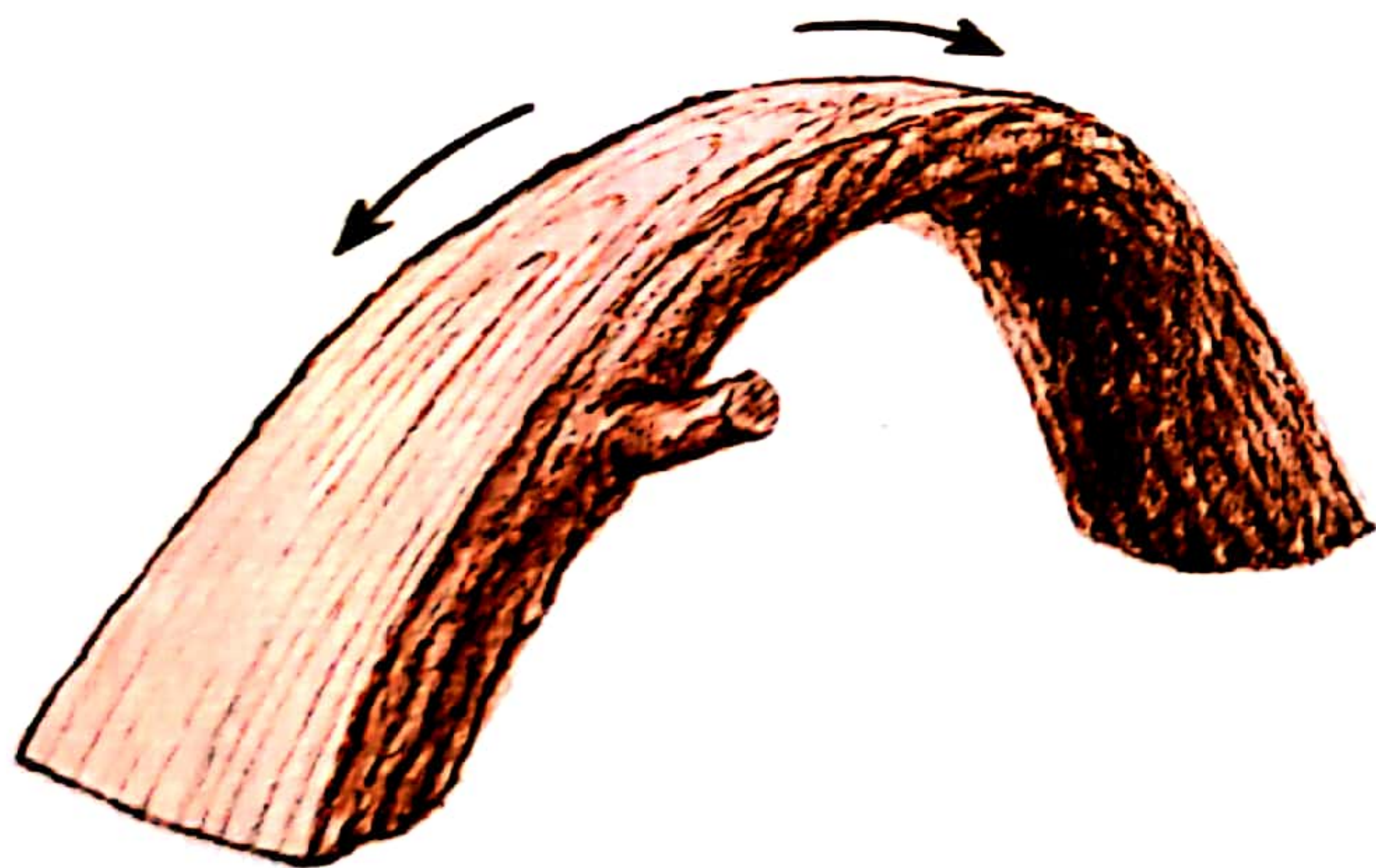


PUENTES HECHOS CON TRONCOS

Material:

- Ramas más o menos curvas y no demasiado finas con corteza, por ejemplo: madera de abedul, castaño, arce y todo tipo de madera de árboles frutales (de los cuales es preferible retirar la corteza)

Tallar la superficie superior del puente con una pequeña hacha o con una gubia en dirección de las flechas que se ven en la ilustración. También se puede igualar la superficie con una lima normal o gruesa. Redondear las esquinas y serrar los extremos en diagonal para que el puente se sostenga en el suelo.

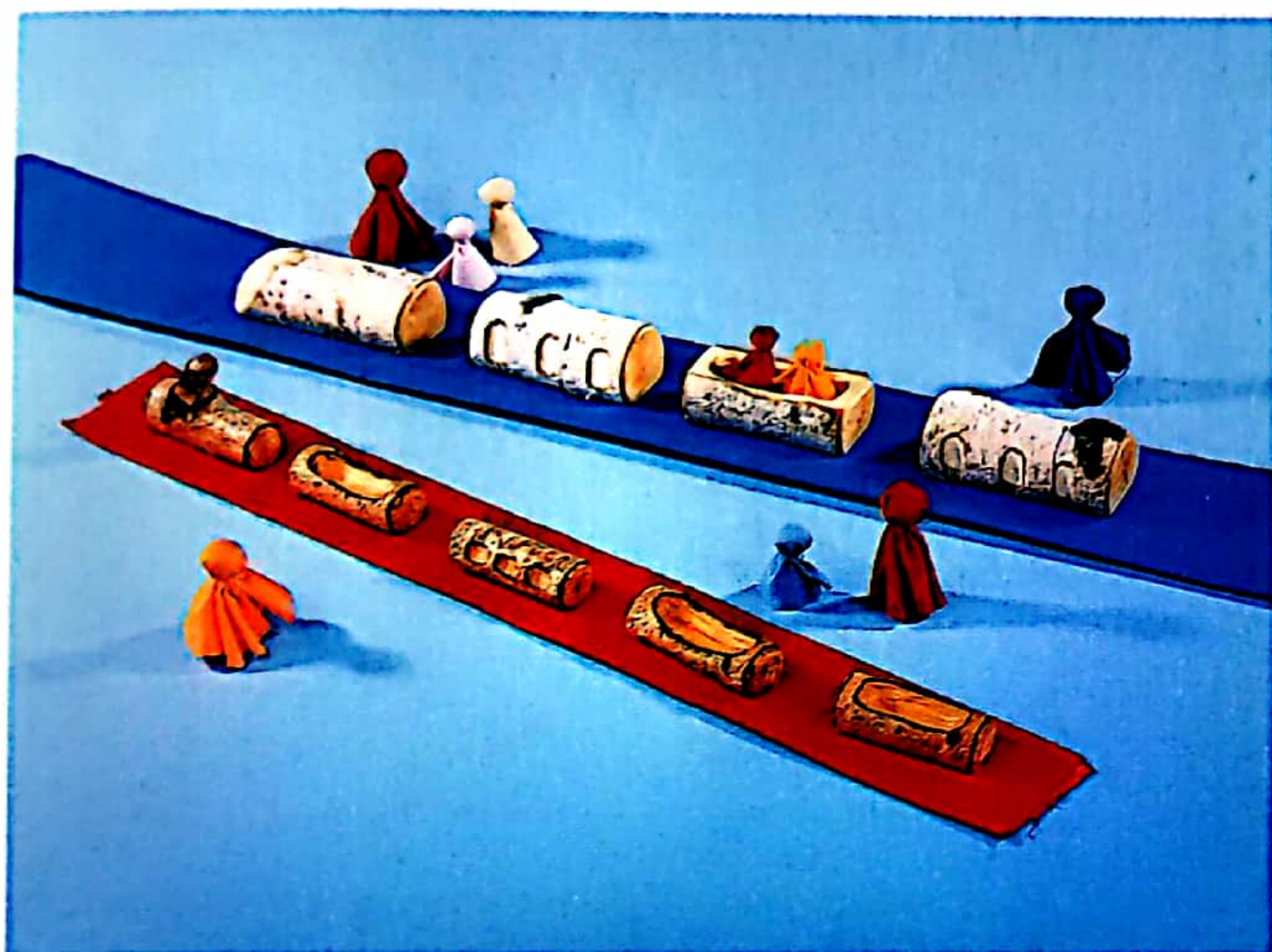


TRENES HECHOS CON TRONCOS

Material:

- Se recomienda madera de abedul

Este tren tan sencillo no necesita ruedas. Cada vagón se coloca sobre una tela doblada a lo largo hasta quedar bien estrecha. Cuando el tren se va a desplazar, hay que tirar de la parte posterior de la tela. Por experiencia, los niños construyen trenes verdaderamente originales con otros trozos de madera y cuenquitos y cada día vuelven a construir uno nuevo.



Además incorporan al tren campanillas, pasajeros o cargamento que cogen de entre el resto de juguetes. Si el cuarto de los niños tuviera moqueta, sería necesario un trozo de tela deslizante para utilizar como base, como tela de satén o de forro.

Cortar las ramas a la medida deseada y alisar la cara inferior. Tallar en la corteza con una gubia plana las ventanas y las puertas. Alisar la cara superior de los vagones que vayan a ir descubiertos y tallar como un cuenquito.

TELITAS PARA LAS CONSTRUCCIONES

Telas pequeñas de diferentes colores y tamaños son imprescindibles para construir encima de las mesas o en el suelo (ver pág.43), para la casita de muñecas o para los teatrillos. Son muy enriquecedoras y útiles para hacer un lago, un río, una pradera, una montaña o una cueva, o para situaciones en las que, de repente, falta un animal en una historia, y hay que hacerlo haciéndole un nudo a una tela. Son también idóneas para disfrazarse o para complementar a las telas para jugar (ver pág. 36), ya sea para usar como abrigo, como capa o para colocarse en la cabeza y hacer de enfermera, de bombero, de abuelita, de princesa o de novia.



A diferencia de las telas para las muñecas, a estas telitas no hace falta hacerles dobladillo y se guardan en un cesto aparte. De este modo es más fácil ordenarlas a la hora de recoger. Por experiencia, hay que lavarlas más a menudo que las de las muñecas.

Material:

- Tela de un solo color (algodón)

Tamaño utilizado:

- 30 x 40 cm, 40 x 50 cm, 50 x 60 cm

BARQUITOS DE CORTEZA

Los barcos siempre son juguetes bien recibidos, pues complementan y dan alegría a los paisajes que a los niños tanto les gusta crear en el suelo o encima de las mesas (ver pág. 43). Los niños pequeños reconocen en cualquier trozo de corteza un barco, por muy poco que se le asemeje. Pero, si un adulto talla durante un paseo un barquito de corteza y luego lo deja en un charco o en un riachuelo, la alegría que esto le producirá tanto a él como al niño será enorme. Ya encontrará el barquito su sitio en casa en el rincón de juego.



Material:

- La corteza de los siguientes árboles es especialmente fácil de tallar: pino, chopo y sauce
- Corteza fina de abedul para hacer las velas del barco
- Un palo para el mástil
- Un cuchillo de tallar o una navaja

Se puede, bien tallar la corteza sutilmente o bien darle verdadera forma de barco. Hacer un agujero en la corteza para meter el mástil, al que se puede adherir un trozo de corteza fina, una hoja verde, un trozo de papel o un trozo de tela a modo de vela.

PAJARITOS HECHOS CON PIÑAS

Material:

- Piñas de abeto rojo
- Cáscara del hayuco para hacer la cabeza
- Plumas de pequeño tamaño (las plumas del pecho son las más adecuadas)
- Pegamento
- Un palo
- Hilo de lana

En primer lugar pegar la cáscara de hayuco en la punta de la piña con pegamento y luego anudar el hilo de lana a la piña. Será necesario probar varias veces hasta encontrar el lugar donde atar el hilo; es preferible que la cabeza vaya hacia arriba, es decir, que quede suspendida por encima del resto del cuerpo y no por debajo.

Pegar dos o tres plumas a cada costado. Elegir para la cola plumas pequeñas pero lo más rectas posibles.





FIGURAS TALLADAS EN TRONCOS

Material:

- Ramas de abedul, chopo o avellano de entre 5 y 12 cm de largo como máximo y de entre 2 y 3,5 cm de diámetro
- Cuchillo de tallar o navaja

Redondear el extremo superior de la rama con un cuchillo de tallar. Marcar en la madera aproximadamente una cuarta parte de la rama para hacer el cuello, el cual tallaremos preferiblemente con hendiduras grandes y no con pequeñas muescas. No es necesario insinuar la cara.

Existen dos posibilidades para hacer el resto del cuerpo:

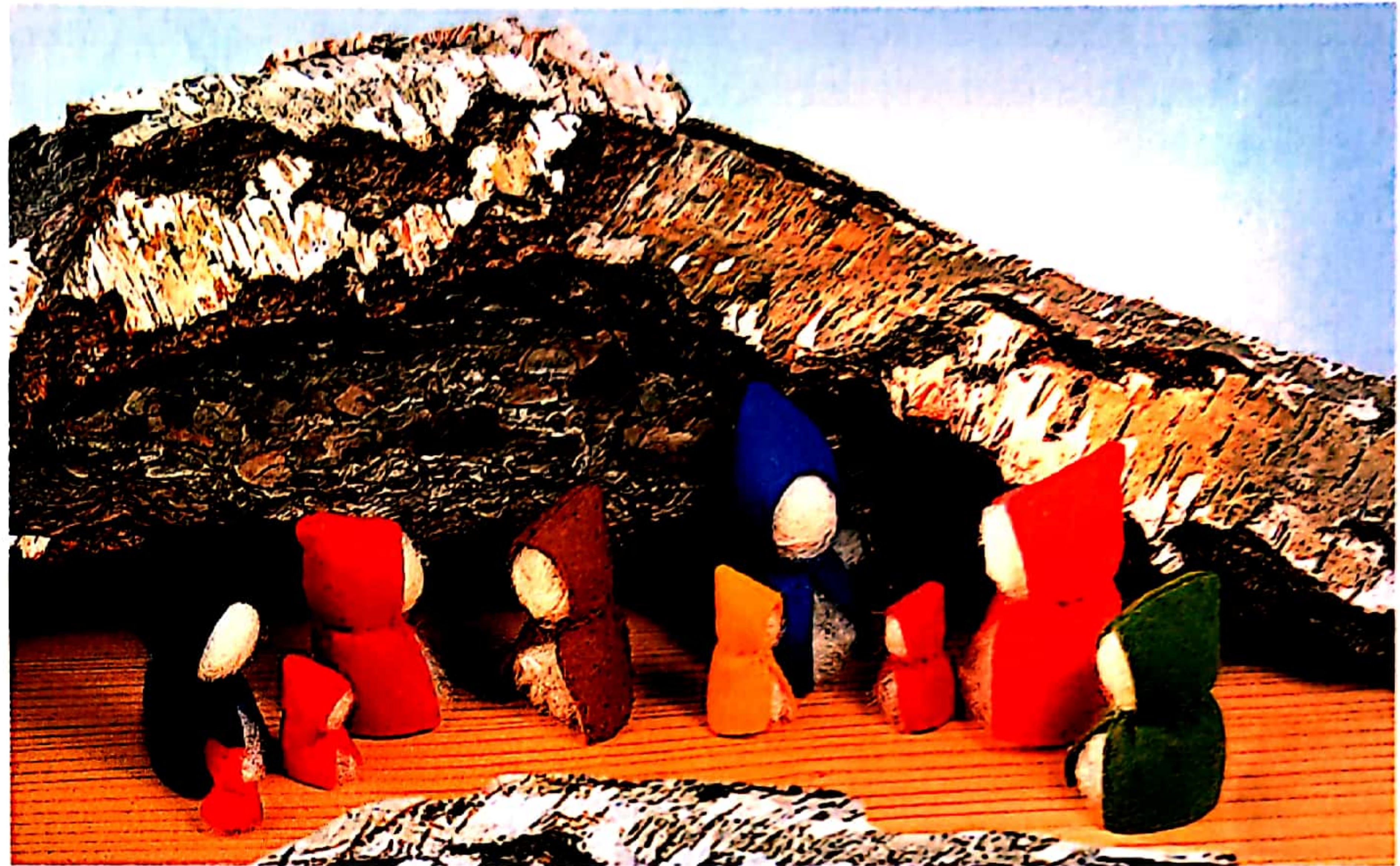
1. Tan sólo retirar la corteza por la parte frontal de la figura, dejando como una abertura vertical de forma que la corteza restante parezca una capa.
2. Retirar toda la corteza y tallar ligeramente el contorno de los brazos.

Las figuras adquieren una apariencia llena de vida cuando se le dejan las marcas de la navaja, aunque es evidente que también se pueden lijar.

Para finalizar, darles cera o aceite.

ENANITOS

En general, los niños todavía mantienen una relación natural con todos los seres que nos rodean de los diferentes reinos de la naturaleza. Oyen hablar de enanitos, elfos y ondinas en los cuentos e historias y, por momentos, cuando están profundamente sumidos en el juego al aire libre, comparten mágicos instantes con ellos. Requisito para ello es que los adultos desarrollen una actitud consciente y veraz para con estos seres. También, en ocasiones, los niños hacen aparecer a estos seres. Quizá, un par de mechones de lana de colores sacados del cesto de las lanas sean suficientes para hacer de ellos un enanito por tan sólo un instante. Raíces, piedras y todo tipo de piñas son su reino, aunque también puede vivir en una cueva o en un rincón muy especial de una granja como un espíritu bueno que guarda la casa.



Se pueden hacer enanitos de diversas formas. Pero aquí nos ceñiremos a hacer enanitos pequeños de fieltro. Se pueden hacer en presencia de los niños, y ellos mismos también pueden coser enanitos con trozos de fieltro imitando al adulto.

Material:

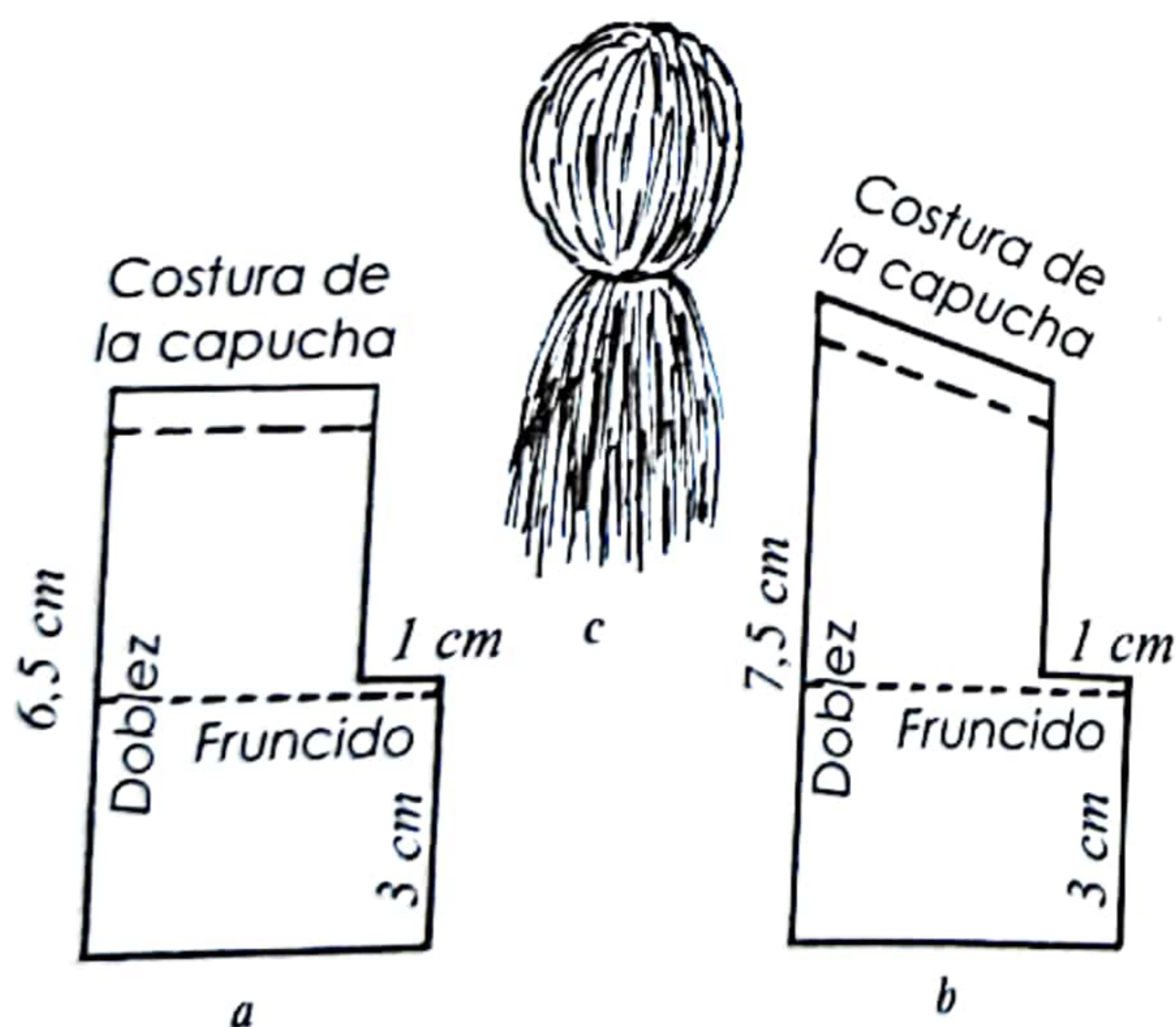
- Fieltro de varios colores
- Lana cardada

Se pueden hacer enanitos de varios tamaños. Las proporciones no varían demasiado. Hay que poner atención en que la cabeza sea lo suficientemente

grande para que no parezca un niño con capucha. Cortar la capa del enanito siguiendo el patrón *a* o *b*, cerrar la costura y darle la vuelta. Hacer un fruncido sobre la línea marcada.

Hacer una pequeña tira de lana y hacer la forma de la cabeza atando un hilo alrededor de la lana (*c*). Introducir esta «figura» en la capa y ajustar un poco el fruncido; coser la parte frontal del cuello. También se le puede poner barba.

Para que el enanito se mantenga de pie, cortar la lana que sobresale por la parte inferior. Los enanitos se pueden ordenar cuidadosamente en un cesto, el cual colocaremos junto al resto de los juguetes.



MUÑECAS VERTICALES

Las muñecas verticales son muy apropiadas para añadir a los paisajes que crean los niños, valiéndose de toda su imaginación, con materiales naturales en el suelo o encima de las mesas. Muy a menudo, estas muñecas son la causa que motiva a los niños a construir casas, establos, praderas con animales, puentes y ríos. Naturalmente también juegan con ellas a los cuentos y pequeñas historias. Son fáciles de manejar para los niños y, conforme estos van creciendo, a partir de los cuatro años, a menudo les encanta inventarse sus propias historias.

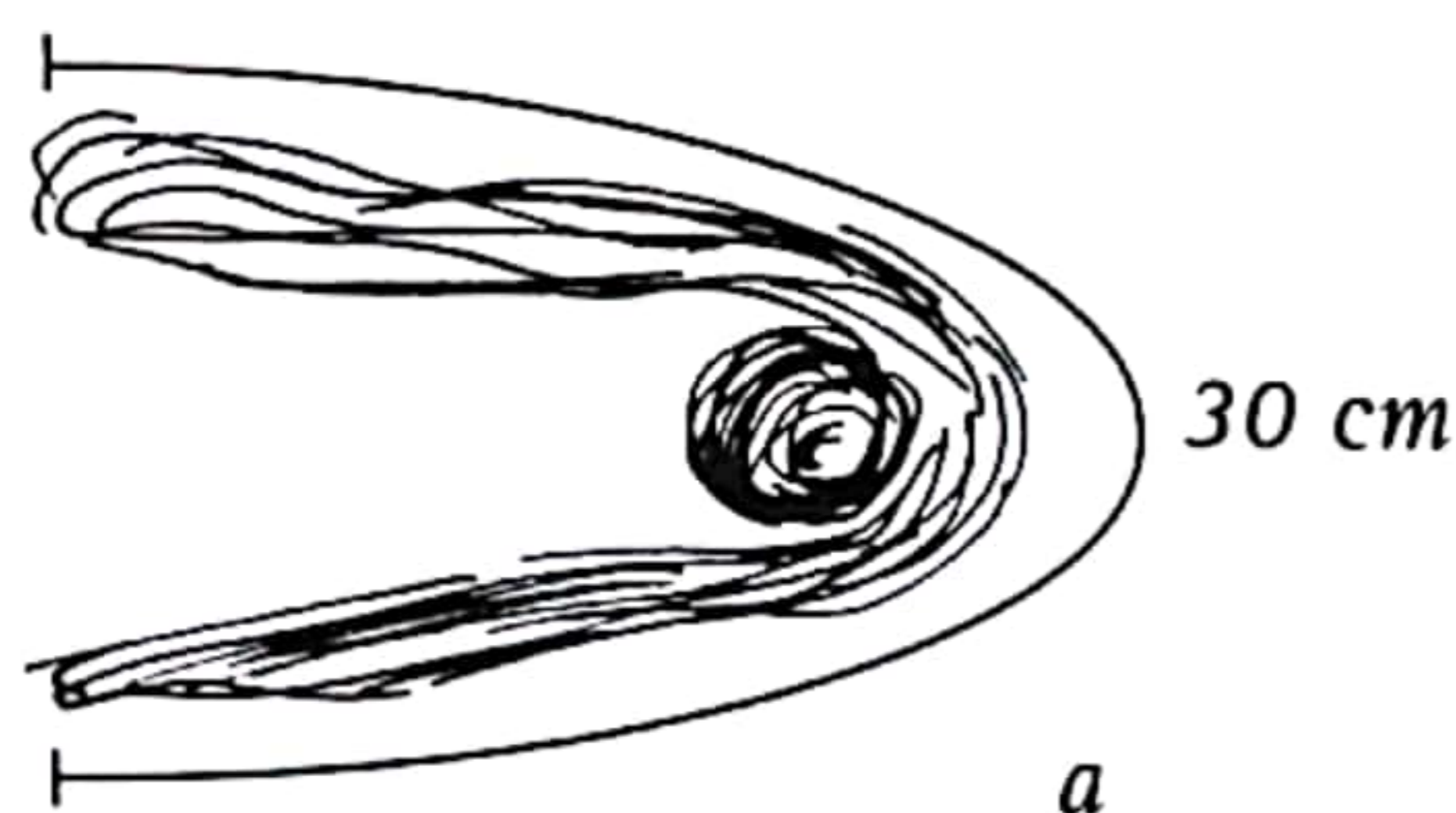
Material:

- Lana cardada: blanca para el relleno y amarilla y marrón para el pelo
- Tela gruesa y de un solo color, lino o algodón
- Tela fina y lisa: tela de batista, tela de algodón o lana fina para la cabeza, capas y mantos
- Tela de punto fina de color carne
- Fielto

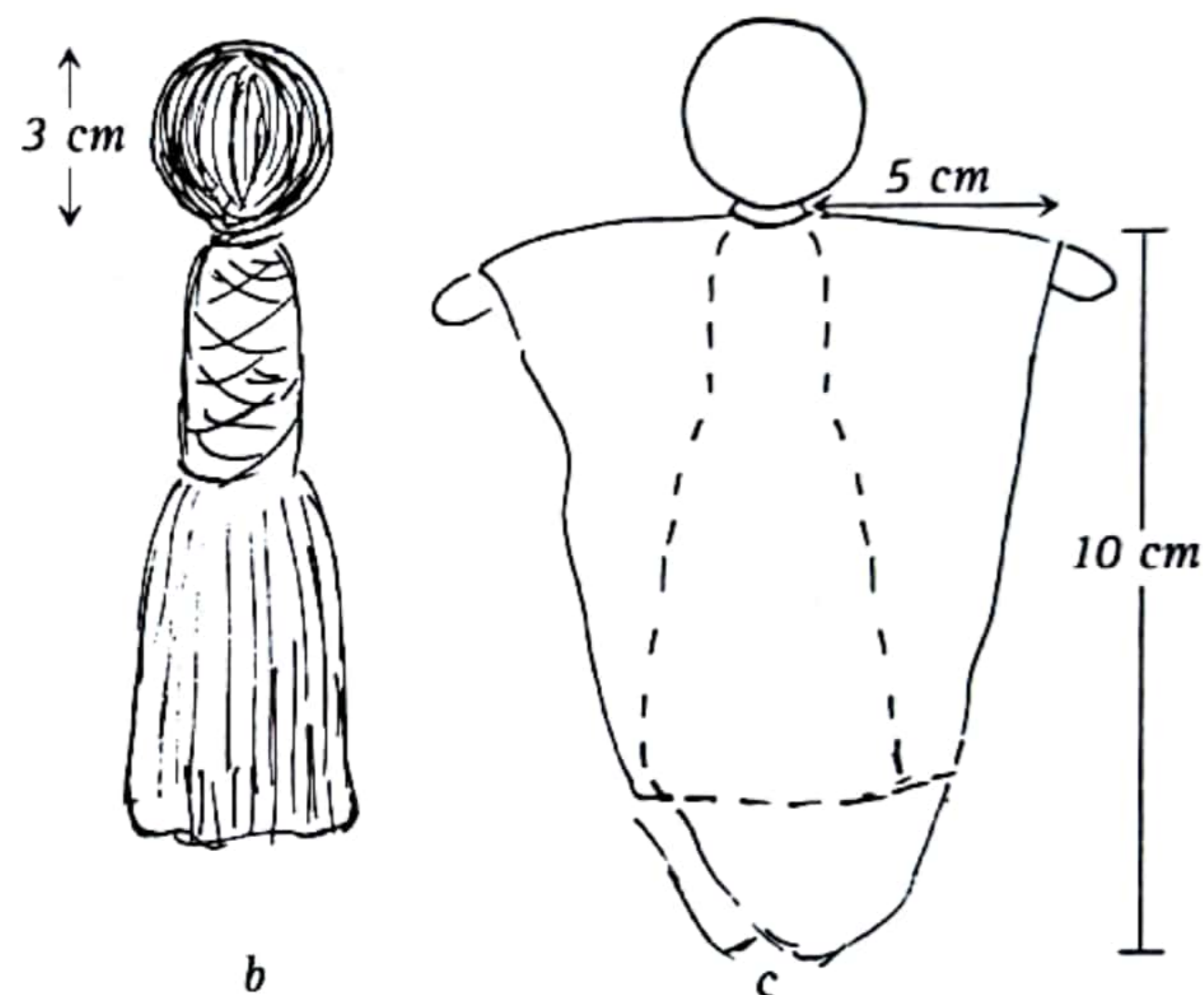
Las muñecas verticales se pueden hacer de diferentes maneras:

1. Cabeza sólo de lana (aprox. 3 cm de diámetro) Ver fotografía p.54

Colocar una bola de lana prieta de entre 2 y 3 cm de diámetro aproximadamente en el centro de una madeja de unos 30 cm de largo. La madeja debe estar bien prieta y tener el grosor de un dedo gordo. Doblar la madeja por la mitad alrededor de la bola, cubriéndola bien por todos los lados. Atar la cabeza con un hilo de lana fino (a).



esquinas dobladas. Atar con un hilo de lana la parte del tronco de la madeja de lana para que la muñeca no quede demasiado flácida (b).



La ropa:

Hacer una pequeña abertura en el centro de un trozo de tela de 20 x 20 cm aproximadamente. Pasar la cabeza de lana por la abertura y sujetarla dándole unas puntadas al cuello. Doblar las puntas laterales hacia dentro; las mangas deben medir 5 cm. Hacer las manos con un poco de lana, dándoles forma ovalada, y coserlas a las mangas. Se pueden cortar las

Cortar las puntas inferiores de la tela y de la madeja de forma que la muñeca se mantenga bien de pie y que el largo del vestido mida alrededor de 10 cm, tres veces el tamaño de la cabeza (c). Los brazos adquieren un bonito gesto con una capa o un manto para los hombros. Un par de puntadas bastarán para sujetarlos.

Para finalizar, para hacer el pelo, coser a la cabeza una pelusa de lana de color ligeramente deshilachada.



cubrir con tela de punto, dándoles forma ovalada. El vestido, de unos 20x20 cm, se hace como en 1. El tronco del cuerpo, esencial para que la muñeca se mantenga de pie, consiste en un mechón de lana de unos 10 cm de largo que rodea la tela restante de la cabeza sujeta con un par de puntadas. Enrollar la parte del tronco con un hilo alrededor.

2. Cabeza cubierta con tela de punto tubular

Cubrir la cabeza de unos 3 cm de diámetro con una tela de punto de color carne de 16 x 16 cm aproximadamente. Al colocar la tela sobre la cabeza, el hilo de la tela debe ir en vertical y las arrugas deben estirarse lo más posible hacia la parte de atrás de la cabeza. Se pueden marcar sutilmente los ojos y la boca sobre la malla con lápices de colores. Los rotuladores no son lo más adecuado. Las manos también se pueden

3. Cuerpo de fieltro

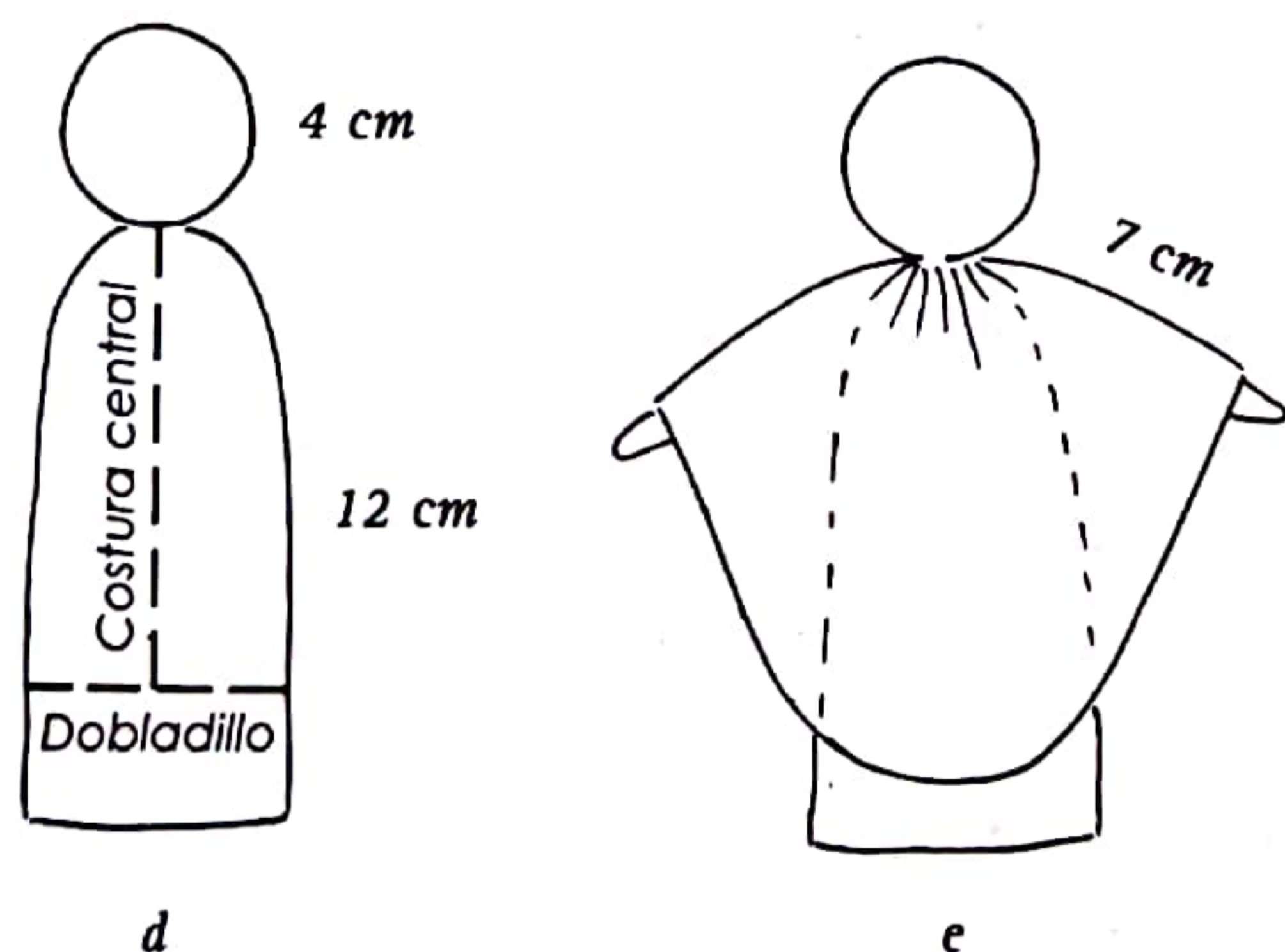
Hacer la cabeza como se indica en 2, pero con un diámetro de unos 4 cm. Por consiguiente, la tela de punto deberá medir unos 18x18 cm. Coser una columna con un trozo de fieltro de 18x20 cm aproximadamente. Cerrar la costura trasera. Para conseguir un mejor sostenimiento, hacer un dobladillo en la parte inferior del fieltro, de manera que el largo resultante, que va desde el cuello hasta la base de la muñeca, mida unos 12 cm (tres veces el tamaño de la cabeza).

Hacer un dobladillo de tan sólo medio centímetro en el borde superior y hacerle un fruncido. En el caso de que el fieltro escogido fuera más grueso, en vez del dobladillo sólo se le haría un fruncido. Coser la columna de fieltro al cuello (d) y rellenarla con no demasiada lana.

Hacer de un cuadrado de tela fina de unos 22x22 cm una blusa larga del mismo modo que el vestido en 1. La abertura debe ser lo suficientemente grande para que pase por la cabeza. Hacerle un fruncido alrededor del cuello (e). Redondear las puntas posterior y trasera con las tijeras de forma que la blusa sea más corta que el cuerpo de fieltro.

Las mangas deberán medir unos 7 cm.

En este ejemplo, el manto cubre la cabeza y está cosido a los lados del cuello.



De este mismo modo también se pueden hacer figuritas para el belén.

4. Ropa sólo de fieltro

La cabeza y el cuerpo se hacen como en 3. Esta muñeca se cubre con una funda de fieltro muy sencilla, también con una capa o un manto sobre los hombros, por lo que no es necesario hacerle brazos ni manos.

Sería necesario prescindir de prendas más sofisticadas como, por ejemplo, un delantal, pues no son apropiadas para éstas, sino para muñecas con brazos y manos.

Medidas:

Cabeza:	padre y madre	4,5 cm
	niños	3 cm
Largo del vestido:	padre	12,5 cm
	madre	11,5 cm
	niño	7,5 cm
	niña	6,5 cm
Ancho del vestido:	padre	19 cm
	madre	19 cm
	niño	13 cm
	niña	13 cm
Diámetro del sombrero:		10,5 cm
Borde del sombrero:		2 cm

5. Muñeca sólo de lana cardada de colores

Este tipo de muñecas no es muy resistente, por ello es aconsejable guardarlas en un cesto para ocasiones especiales, por ejemplo, para cuando los niños acaban de hacer un bonito paisaje o una casita de muñecas.

Para los niños, ver a un adulto sentado junto a ellos haciendo esta clase de muñecas o animalitos, tiene un efecto muy sugerente. La mayoría de las veces ellos también sienten ganas de hacer algo con la lana, y a menudo, las figuras que



hacen resultan ser realmente originales. Asimismo les encanta crear pequeños paisajes con la lana.

Material:

- Lana cardada blanca y de colores

El cuerpo:

Doblar una tira de lana por la mitad y colocar en el dobléz una bolita de lana para hacer la cabeza; redondearla bien y atarla con una hebra sacada de la misma lana. Sacar un poco de lana de los costados de la columna de lana (por debajo de la cabeza) para hacer los brazos. Las muñecas y la cintura se pueden volver a hacer igualmente con una hebra de lana.

El vestido:

Hacer una túnica con lana de color estirándola ligeramente. Hacerle una abertura en el centro y pasarla por la cabeza de la muñeca. Adherir la lana de color a toda la figura y sujetarla a la cintura con un «cinturón» que quede suelto.

También se puede hacer todo el vestido de lana de colores. Para ello habría que hacer el tronco que va unido a la cabeza más estrecho y cubrirlo, de la cabeza para abajo, con lana de color. Luego se sujeta al cuello con una hebra. Los brazos se vuelven a hacer sacando la lana de los costados y la cintura se marca levemente con una hebra. Antes de hacer las manos, habrá que cubrirlas hasta las muñecas con un mechoncito de lana blanca.

El pelo:

Para hacer el pelo sólo hay que estirar un poco un pedazo de lana y cubrir con él la cabeza.

ESCENARIO PARA JUGAR CON MUÑECAS VERTICALES

Por experiencia, si a los niños desde edad muy temprana se les acostumbra a

ver teatrillos, tanto en casa como en el jardín de infancia, serán ellos mismos quienes creen sus propios escenarios y se inventen el cuento o relaten uno de memoria. Es posible que, alguna vez, monten un escenario para darle una «sorpresa» a su madre por su cumpleaños y luego le pidan que ella lea al cuento.

Es posible que los niños menores de cinco años aporten más material de lo necesario para contar el cuento y que incluso se les olvide cuál era su propósito inicial. Los niños siempre tienen nuevas ideas cuando están en contacto con materiales naturales.

Los niños más mayores de cinco años suelen ser más perseverantes a la hora de construir estos escenarios. Son capaces de recordar cada vez con más precisión los movimientos y recorridos de las manos, y mucho más si han tenido la oportunidad de ver el teatrillo varios días seguidos.

Material:

- Telas lisas: una grande como base y varias pequeñas
- Piezas de madera (ver pág. 45)
- Materiales naturales: cortezas, piñas, piedras, conchas, etc.



Para alentar a los niños a construir un teatrillo con materiales naturales, los adultos debemos construir uno antes para que ellos lo vean. Y la segunda vez que lo construyamos, algunos niños queirán ayudarnos.

En primer lugar, extender una tela grande y lisa sobre la mesa. Después, utilizar los diferentes materiales naturales que correspondan al cuento en cuestión

para crear lugares como una casa, una pradera para el pastor y sus ovejas, un río con un puente y un barco o un establo con un caballo. Para finalizar, añadir las muñecas al teatrillo que luego iremos moviendo por el escenario.

PASTORES

Los pastores se pueden hacer bien de lino grueso (a) o bien de fieltro. En lugar de una capa de fieltro, pueden llevar un abrigo de piel (b). La tercera opción (c) es un abrigo de fieltro con una vuelta, a la que se coserán las manos, y con un forro exte-



rior de piel. El procedimiento sigue los mismos pasos que las muñecas verticales 3. o 4. El vestido es aproximadamente 2 cm más largo que el diámetro de la cabeza multiplicada por tres.

Medidas

Cabeza	4,5 cm
Largo del vestido	15,5 cm aprox.
Ancho del vestido	22 cm aprox.

Sombrero:

El sombrero consiste en un trozo redondo de fieltro de un diámetro de entre 11 y 12 cm. Fruncir un círculo a 3 cm del borde de

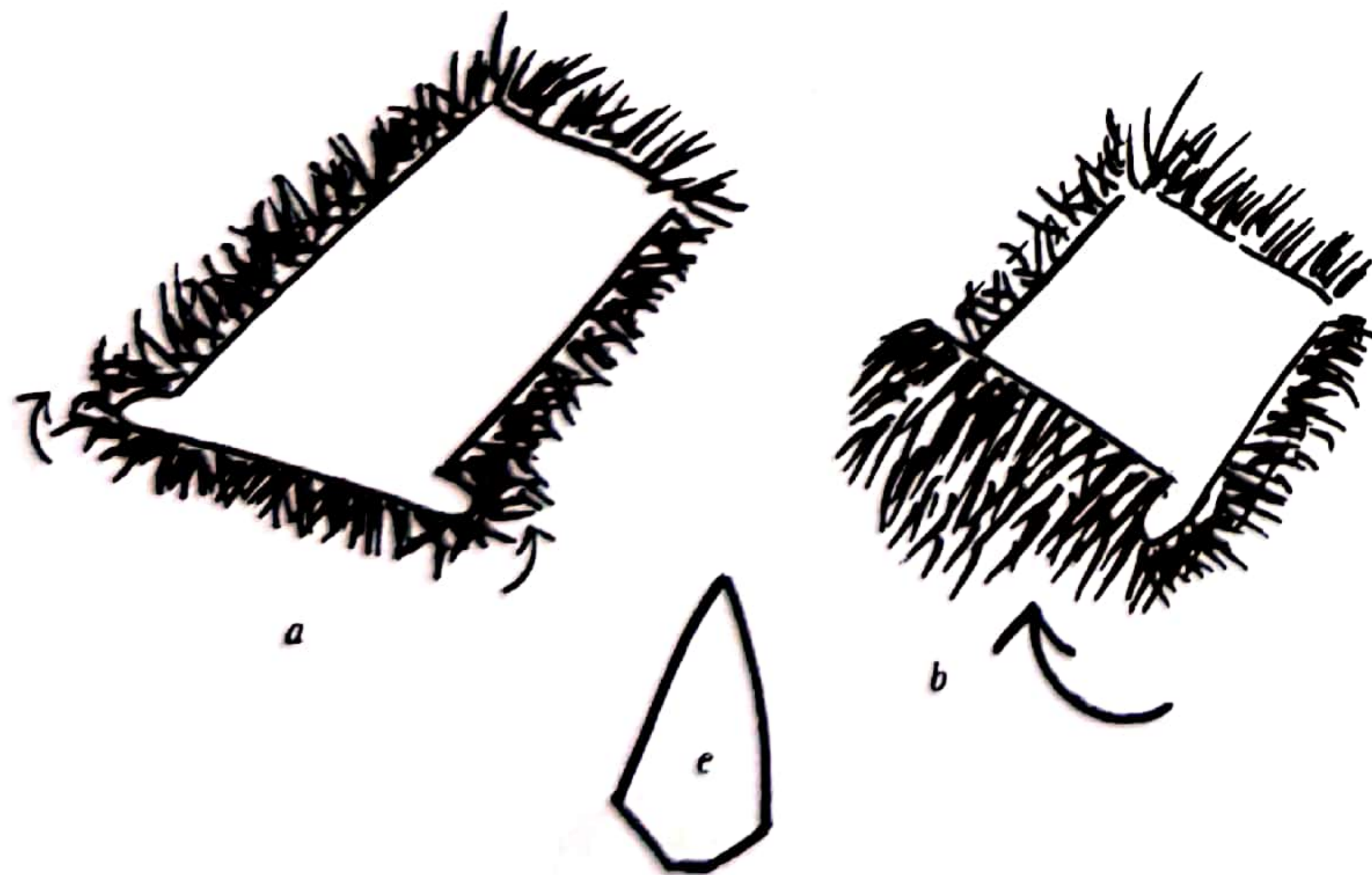
la tela de manera que el borde del sombrero quede ondulado. Coser el sombrero a la cabeza del pastor sobre la línea del fruncido con un par de puntadas; debe quedar ligeramente inclinado hacia atrás.

OVEJAS DE PIEL

Este tipo de ovejas son muy resistentes y apropiadas para paisajes, reinos o para la granja.

Material:

- Pequeños trozos de piel de oveja
- Hilo
- Aguja para coser piel



- Pequeños trozos de cuero para las orejas

Cortar un trozo cuadrado de piel de oveja. Doblar un poco dos de los lados hacia dentro (a) y luego enrollar la piel (b).

Coser el dobléz con un par de puntadas grandes; éste debe quedar hacia abajo. Si el rollo de piel nos pareciese demasiado gordo, se puede acortar un poco el largo de la piel.

Con el mismo hilo con el que hemos cosido el dobléz, anudar un tercio aproximado del rollo para hacer la cabeza (c).

Con las tijeras, cortar la piel dándole forma de oveja. La cabeza debe ser más estrecha que el resto del cuerpo y la parte



superior de la cabeza más ancha que el hocico que debe apuntar hacia abajo. El cuerpo debe quedar bien redondito (d).

Cortar dos trocitos de cuero blando del tamaño correspondiente para hacer las orejas (e). Con una sola puntada, darles a las orejas forma de cucurucho y coserlas a la cabeza pasando la aguja por dentro de la cabeza de un lado a otro (f). Al igual que el hocico, las orejas también deben apuntar hacia abajo.



OVEJAS DE LANA CARDADA

Estas ovejas se pueden hacer tranquilamente en presencia de los niños. Después de observar un ratito, ellos mismos cogen un poco de lana y, sin demasiada ayuda, con-

siguen darle cierta forma, siendo las orejas las que hacen que parezca una oveja.

Hay que decir que estas ovejas no son especialmente resistentes, por lo que habrá que renovarlas una y otra vez si se les da un uso frecuente. Después de deshacer los puntos de la oveja, lavar y ahuecar la lana (ver pág. 163), ésta se puede reutilizar como relleno.

La mejor forma de guardar las ovejas es en un cesto en que haya suficiente espacio entre unas y otras.

Material:

- Lana cardada
- Hilo de algodón fuerte
- Aguja de zurcir de ojal grande

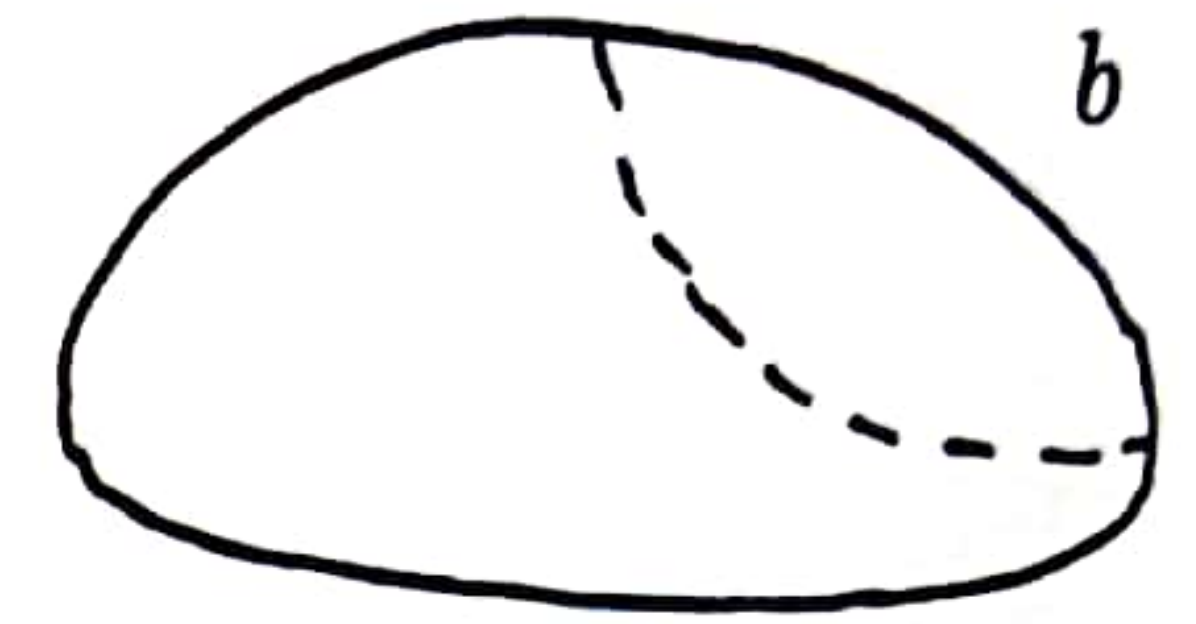
De la siguiente manera, coger un puñado de lana y darle forma de un sombrero de seta ovalado: colocar el sombrerito sobre la punta de los dedos de una mano y, con la otra, estirar la lana hacia abajo y, a la vez, meter los bordes hacia dentro.

Coser los dos lados más largos con puntadas grandes de manera que quede una forma de huevo y con la cara inferior plana (a).

Tejer un hilo de lana muy fino con las manos y atar con él la cabeza (b). Un par



Para hacer liebres en vez de ovejas, estirar las orejas hacia arriba y hacia atrás. Al final, atar el rabito con hilo muy fino (c).



de intentos serán suficientes para averiguar a qué altura hay que atar el hilo.

Zurcir las orejas a la cabeza con la aguja de zurcir, estirarlas hasta conseguir el largo adecuado e inclinarlas de soslayo hacia abajo. Darles forma con la punta de los dedos.

OVEJAS (ALAMBRE Y LANA CARDADA)

Este modelo de ovejas no es demasiado apropiado para el juego, sobre todo para niños menores de seis años. Son idóneas para colocar en el belén durante el Adviento. Los niños más habilidosos de la 2ª y 3ª clase ya pueden ayudar en su elaboración.

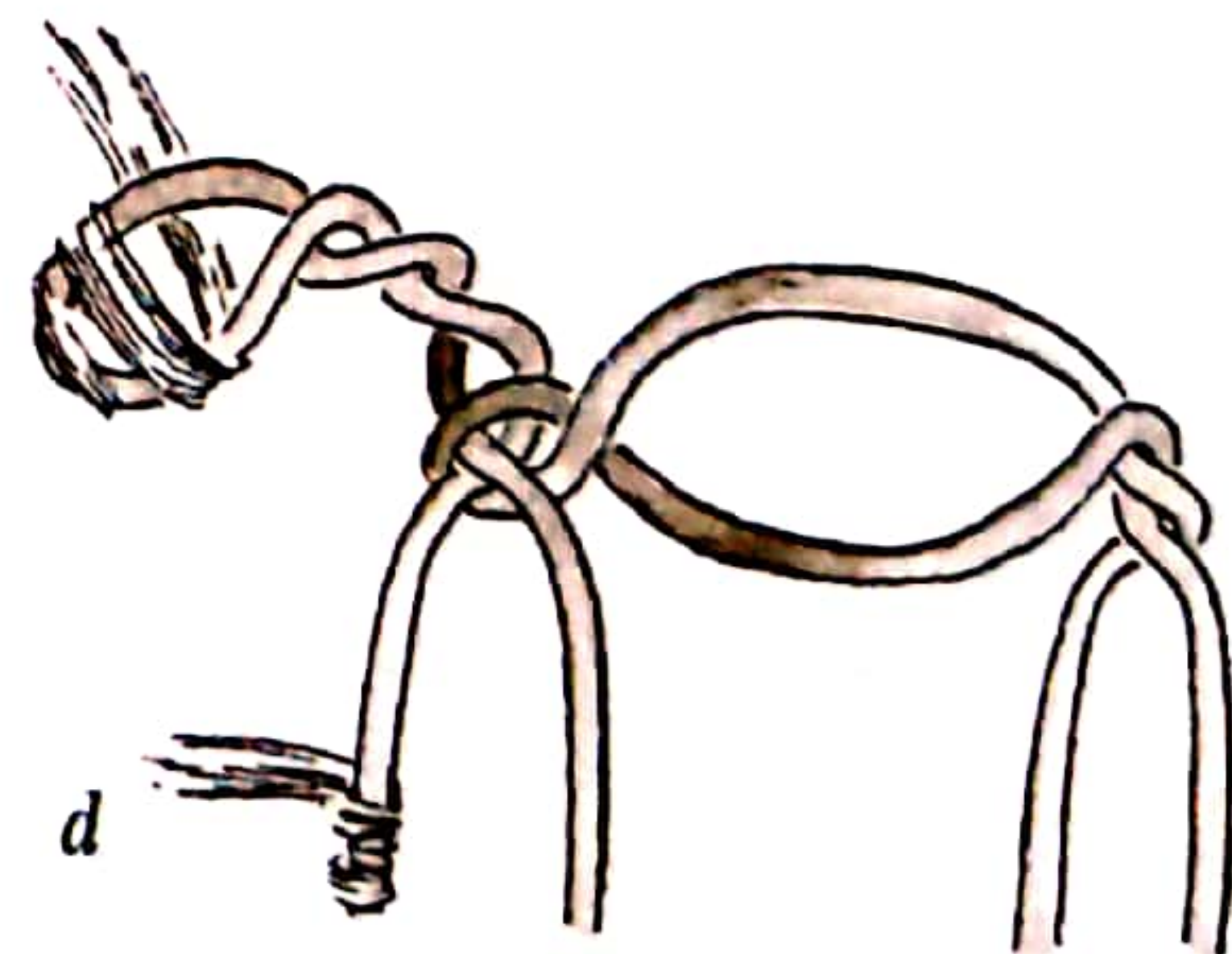
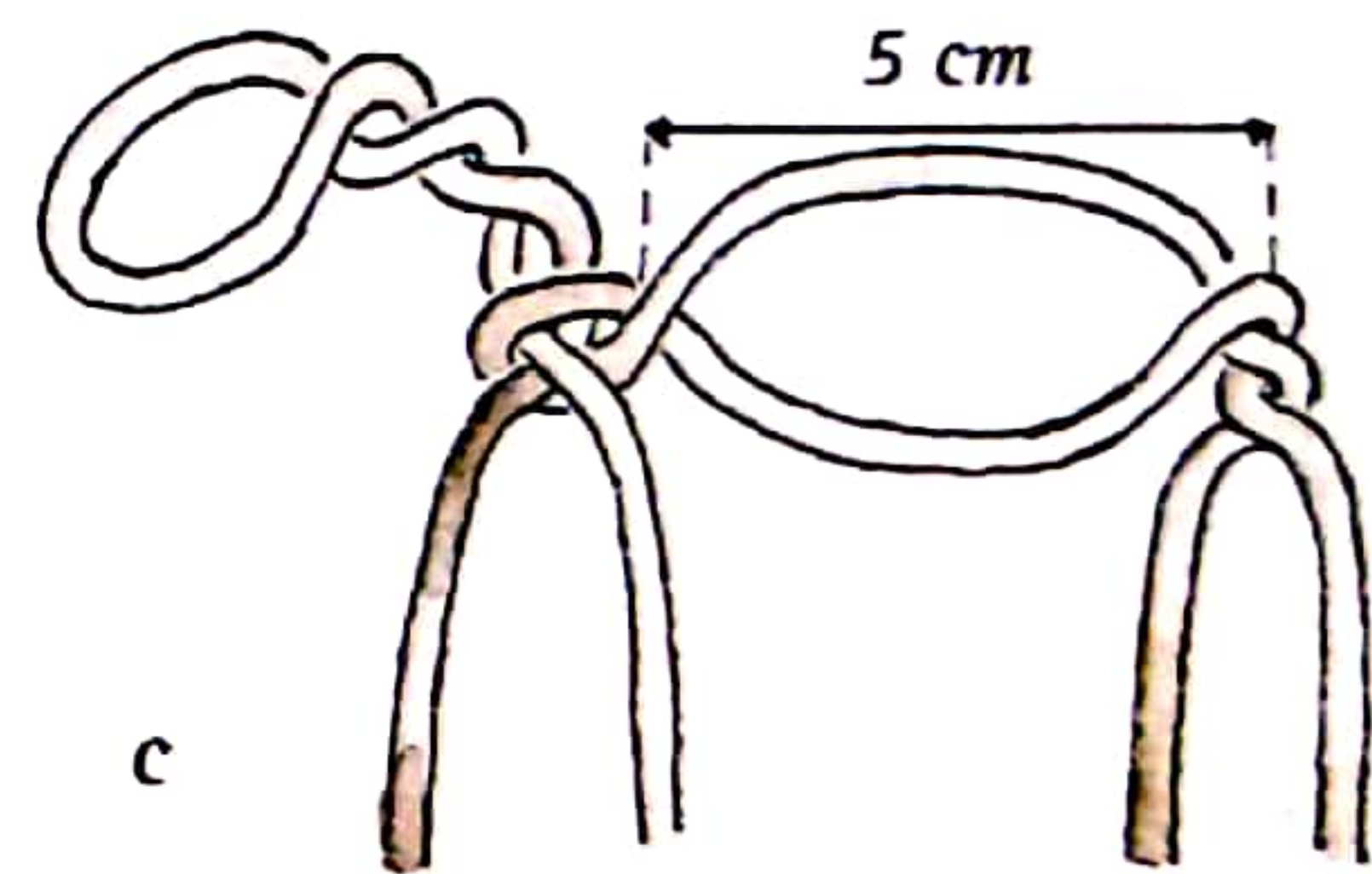
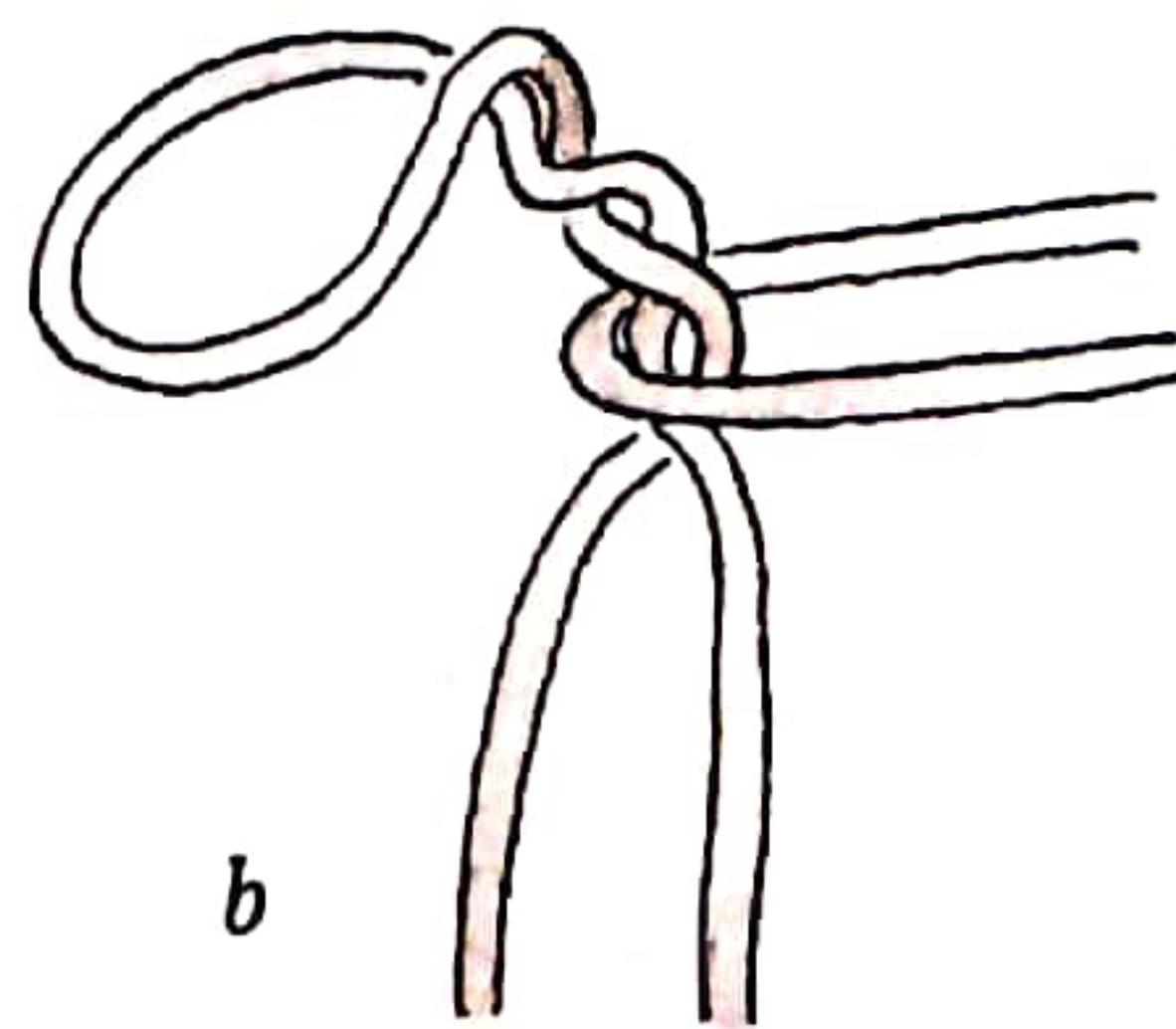
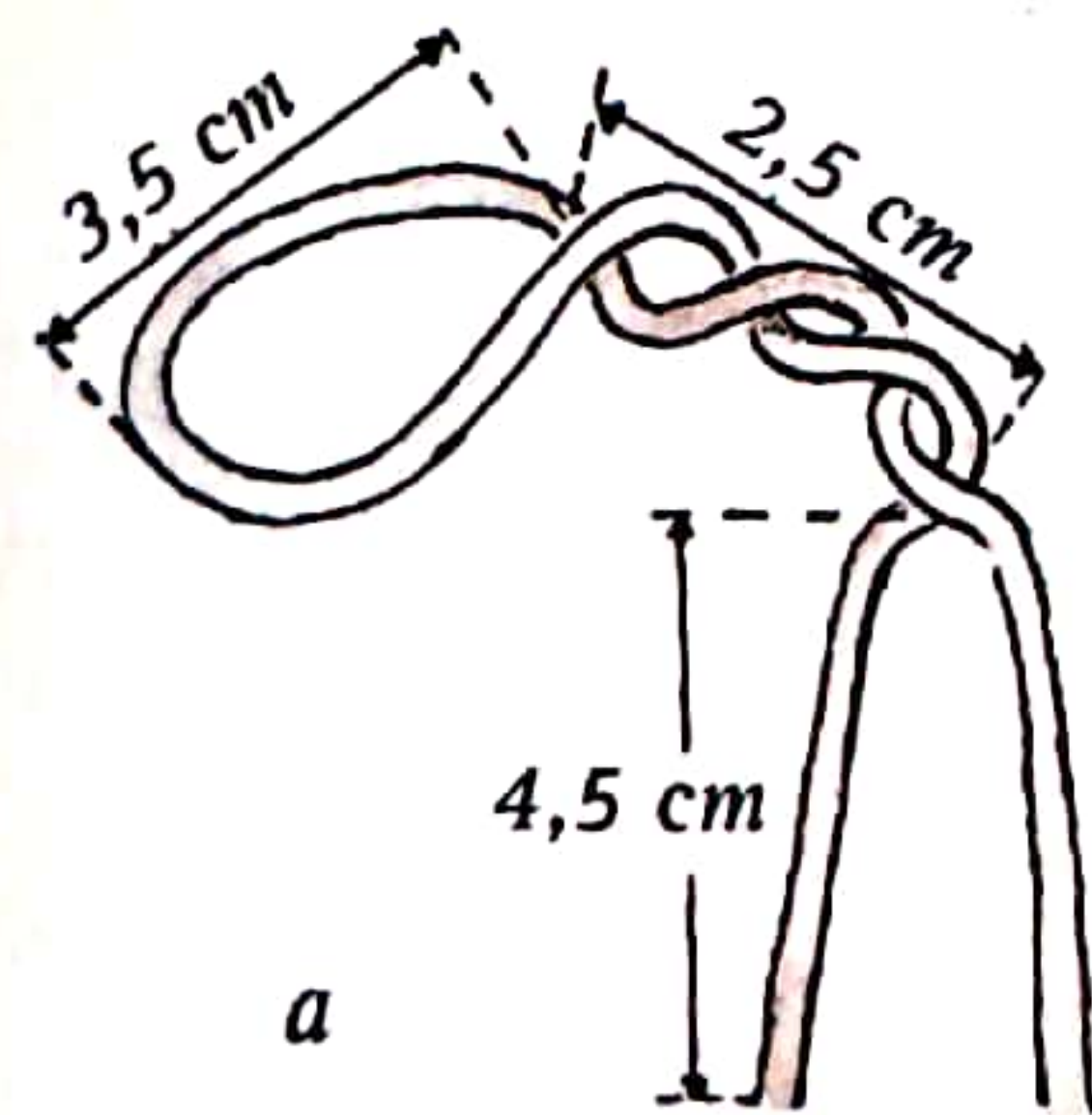


Material:

- Limpia pipas
- Lana cardada y peinada; si es posible en madeja
- Aguja de zurcir o aguja gorda de lana con ojal grande

Para hacer una oveja se necesitan dos limpia pipas del mismo tamaño, de 16 cm cada una, por ejemplo. El tamaño de la oveja dependerá del largo del limpia pipas. La cabeza y las patas delanteras se forman con un limpia pipas y el vientre y las patas traseras con el otro. Moldear los alambres para conseguir la postura deseada.

Doblar el primer limpia pipas por la mitad y enroscar las dos mitades a unos 3,5 cm de distancia del dobléz. Darle a la cabeza forma ovalada. Después de darles tres vueltas a las dos mitades del limpia pipas para



hacer el cuello, separar los extremos que constituyen las patas delanteras (a).

Doblar el segundo limpia pipas por la mitad alrededor de la parte superior del cuello (b). Darle una o incluso dos vueltas bien apretadas para que no quede suelto. Hacer la forma del vientre y el lomo con las dos partes del limpia pipas, volver a darles vuelta y media y separar los extremos que constituyen las patas traseras (c). Las medidas indicadas son sólo orientativas. No se tarda mucho en adquirir una idea de las proporciones exactas.

Comenzar a enrollar una madeja de lana muy fina alrededor de las patas. Cuanto más fina sea la lana, mejor se ceñirá (d). Una vez estén todas las patas envueltas, seguir envolviendo la cabeza, el cuello y, por último, el vientre, respectivamente con el grosor necesario.



Las orejas:

Hilvanar un pequeño trozo de lana y pasar la aguja por la zona correspondiente de la cabeza. Estirar la lana hasta conseguir el largo de las orejas y darles forma.

La cola:

Coger un pellizco de lana y hacerlo rodar entre dos dedos hasta alcanzar el largo y grosor adecuados. Al igual que las orejas, la cola también se puede sujetar al cuerpo con una aguja.

MUÑECAS Y ANIMALES

HECHOS CON NUDOS

En diversas ocasiones y en presencia de los niños, el hecho de hacerle nudos a una tela de forma concreta puede ser de gran utilidad. Los niños siempre se interesan por todo lo que sucede a su alrededor y especialmente por aquello que hacen las personas. Una telita puede ser muy oportuna en el caso de que una madre o una jardinera de infancia tengan que consolar, tranquilizar o distraer a un niño. En cuanto comienza a hacerle un nudo tras otro y a darles forma con toda tranquilidad, el niño centra toda su atención en el proce-

so de creación. Lo ideal sería recitar un verso o contar una pequeña historia de invención propia mientras se pasea a la muñeca por el regazo.

Los niños que ya han visto a su jardinera de infancia hacer una muñeca así, acuden a ella a mitad del juego con una telita de color en la mano y le piden que les haga alguna figura. En ocasiones, el color de la tela es más importante que la propia figura mejor o peor conseguida. Por ejemplo, una tela de color verde con un nudo ancho puede pasar por rana sin lugar a dudas. Una vez un niño me pidió que le hiciera un trol; al parecer al niño le habían contado un cuento en el que aparecía un trol. Yo nunca había hecho uno y por un momento me sentí totalmente desconcertada. Pero, gracias a la confianza que tenían los niños, me puse rápidamente manos a la obra y dije: «Vamos a ver...». Hice el primer nudo y me paré a pensar cómo seguir. Entonces el niño cogió la «figura», me dio las gracias y se fue. No me esperaba tal éxito y me quedé muy aliviada. Entonces pensé: «En realidad es algo estupendo, pues cada uno puede ver en ese nudo su propio trol». Esta modestia surge cuando los niños no están saturados

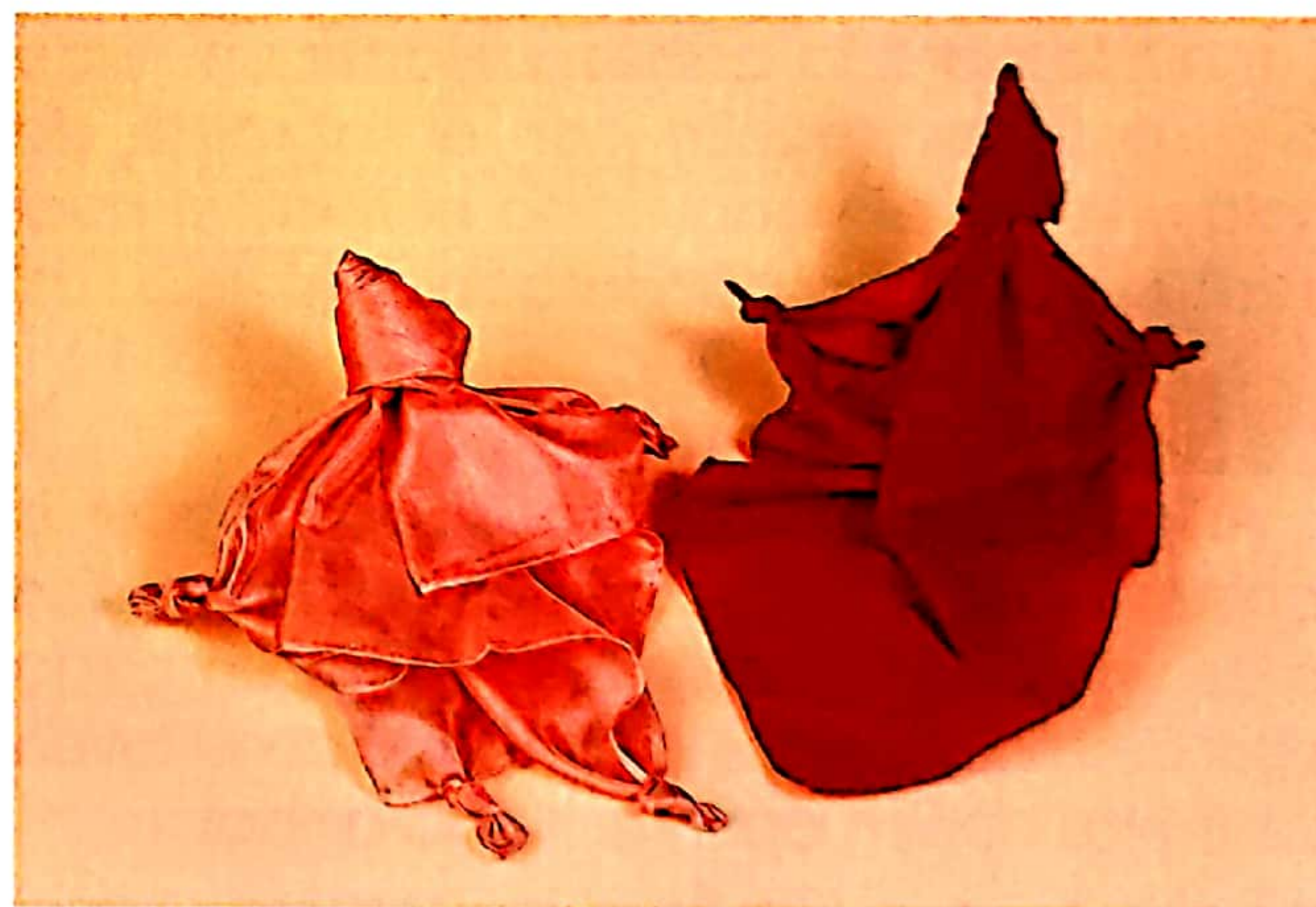
de juguetes prefabricados y cuando se acostumbran a utilizar su imaginación.

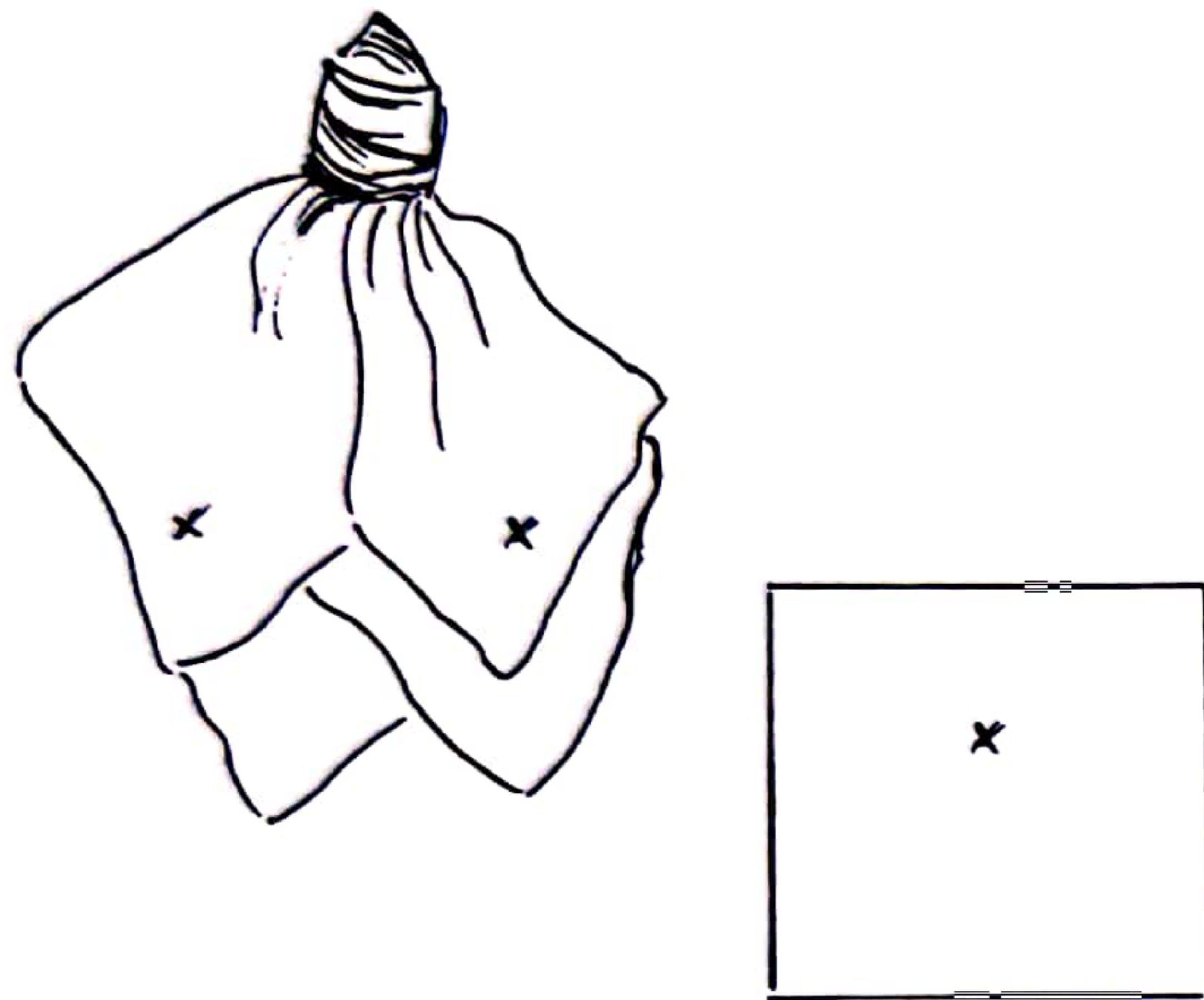
Material:

- Varias telas, a ser posible, lisas: pañuelos, camisetas aterciopeladas, telas de algodón o de seda de tamaño pequeño y mediano

FIGURAS HUMANAS

Coger una tela suave que no sea demasiado pequeña y hacerle un nudo en la zona marcada en el dibujo con una (x) para la cabeza. Tomando también como referencia las dos (x) del dibujo, hacerle un nudo a cada una de las puntas más cortas para hacer las manos.





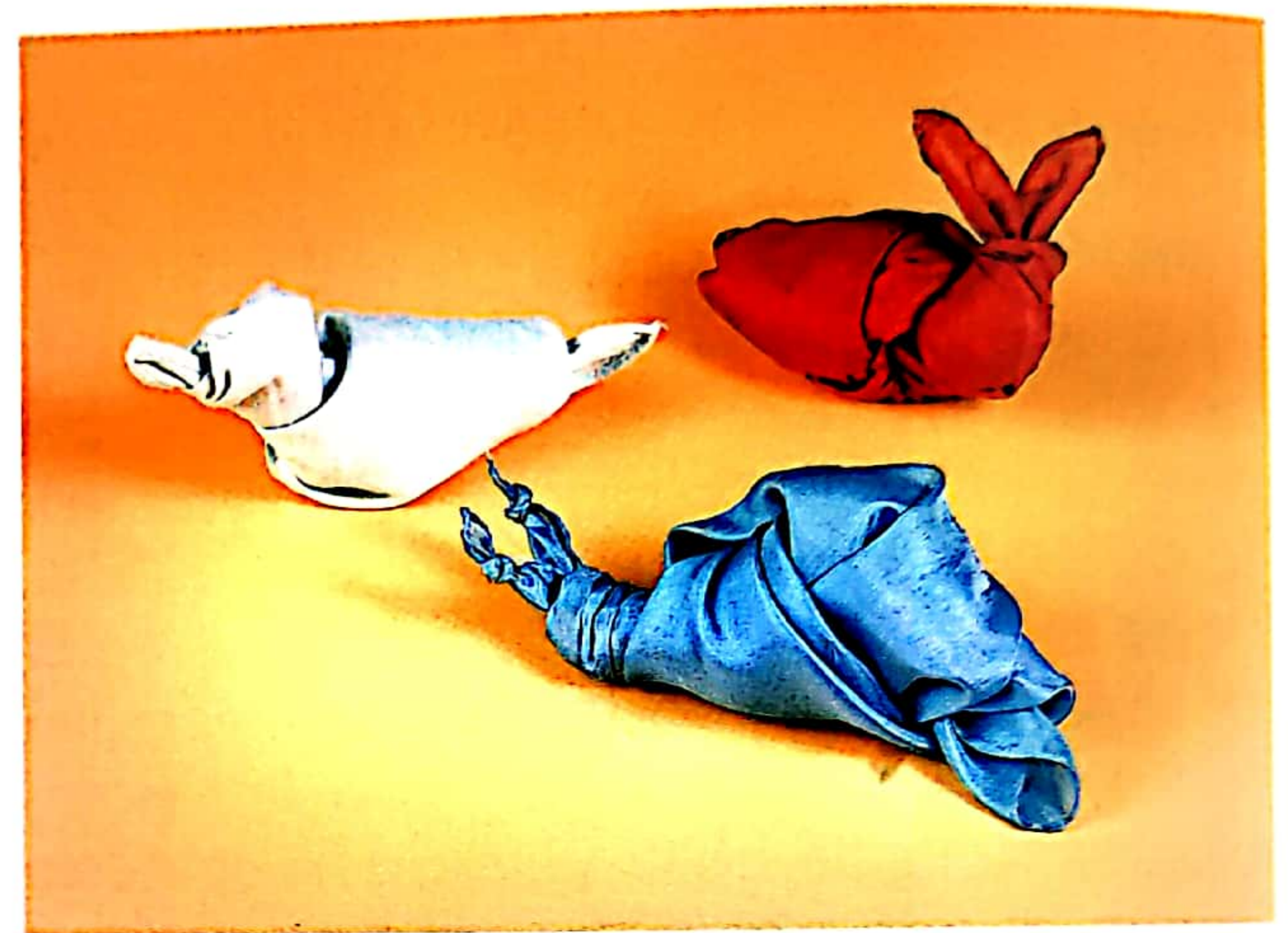
FIGURAS ANIMALES

Caracol:

Hacer un nudo en dos puntas de la tela. Luego coger las dos puntas con sus respectivos nudos y atarlas juntas para hacer un nudo para la cabeza. Hacer un nudo más grande y suelto con el sobrante de tela y llevar el nudo hasta el final, el cual será el cascarón del caracol (a).

Liebre:

Al igual que con el caracol, para hacer la cabeza, coger dos de las puntas y hacer con ellas un nudo, pero sin los nuditos en cada una de ellas. Las dos puntas que constituyen las orejas deben apuntar hacia arriba.



Volver a hacer un nudo grande con la tela sobrante o, en el caso de que la tela fuera demasiado grande, hacer el nudo con dos vueltas, pues el rabito de las liebres es muy pequeño.

Darle forma al nudo grande para que la liebre se sostenga (b).

Pato:

Hacer sólo un nudo en una de las puntas para la cabeza y girarlo hasta que la punta parezca el pico del pato. Hacer el nudo grande para el resto del cuerpo de manera que la cabeza y la colita apunten ligeramente hacia arriba (c).

MUÑEQUITOS VERTICALES

Éstas son las muñecas verticales más fáciles de hacer y que, además, a los niños les encanta colocar en sus escenarios, en el barquito, en el tren o en el carruaje. Cuando madres o jardineras de infancia hacen estos muñequitos en presencia de los niños, éstos enseguida sienten ganas de jugar con ellos. A algunos niños de entre cuatro y medio y cinco años de edad les encanta incluso sentarse también un rato e intentar hacer un muñequito igual con sus propias manos. ¡Qué gran desafío supone ejercitar la destreza de los dedos!

Material:

- Tela de colores lisos
- Hilo del mismo color que la tela
- Lana cardada



Cortar la tela en pequeños cuadrados y colocar en el centro una pequeña bola de lana (a). Juntar las cuatro esquinas y atar un hilo justo por debajo de la cabeza (b). Cortar las puntas inferiores para que el muñeco se mantenga de pie (c).

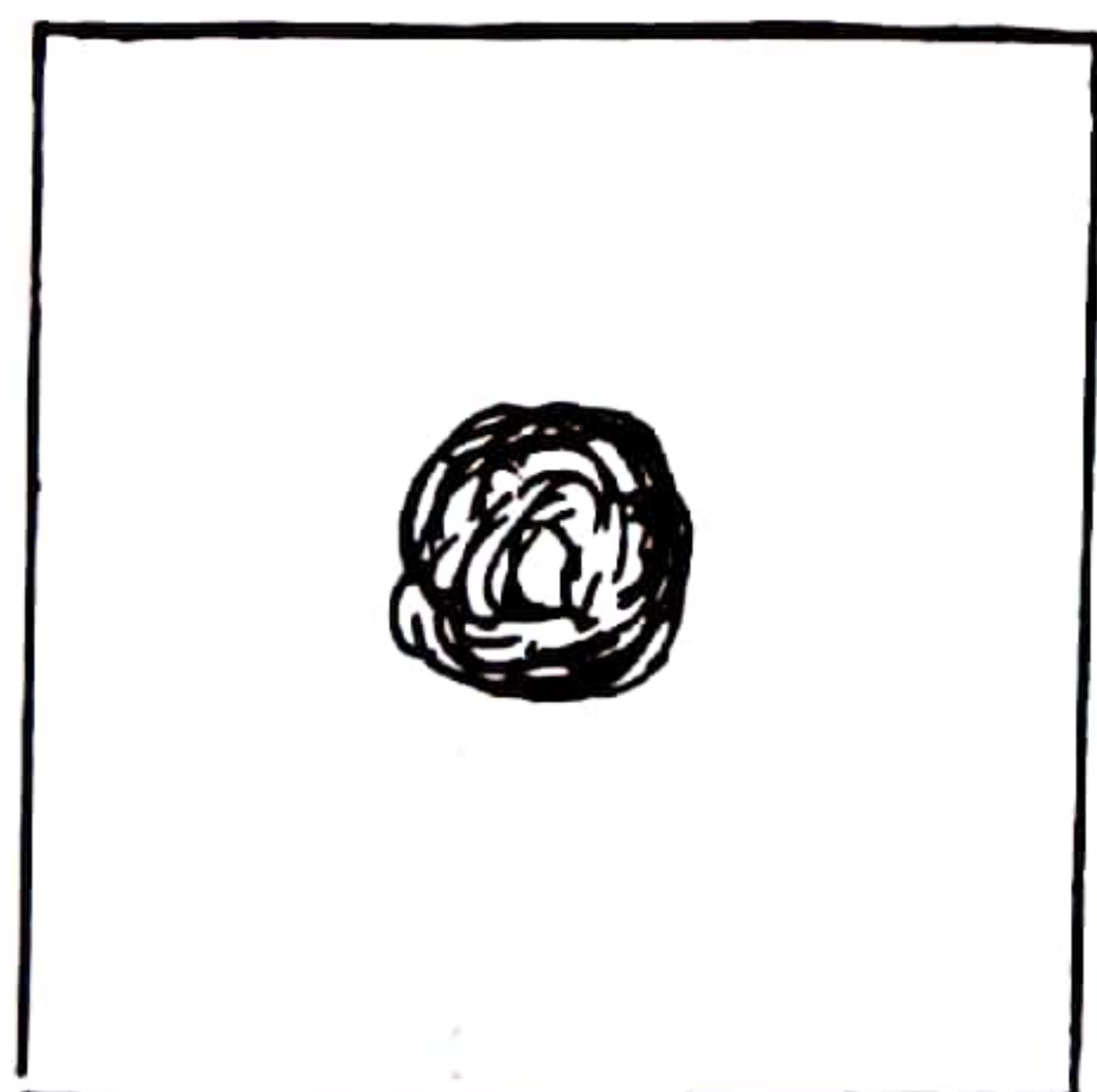
Medidas aproximadas:

Tela

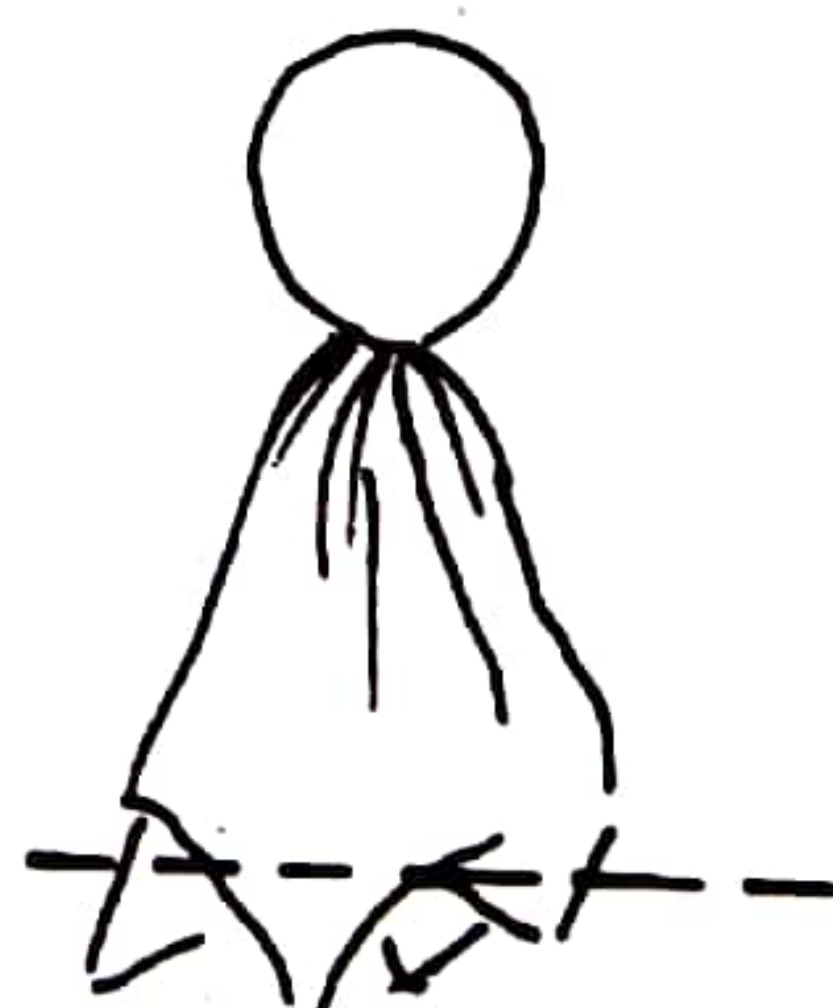
15 x 15 cm

12 x 12 cm

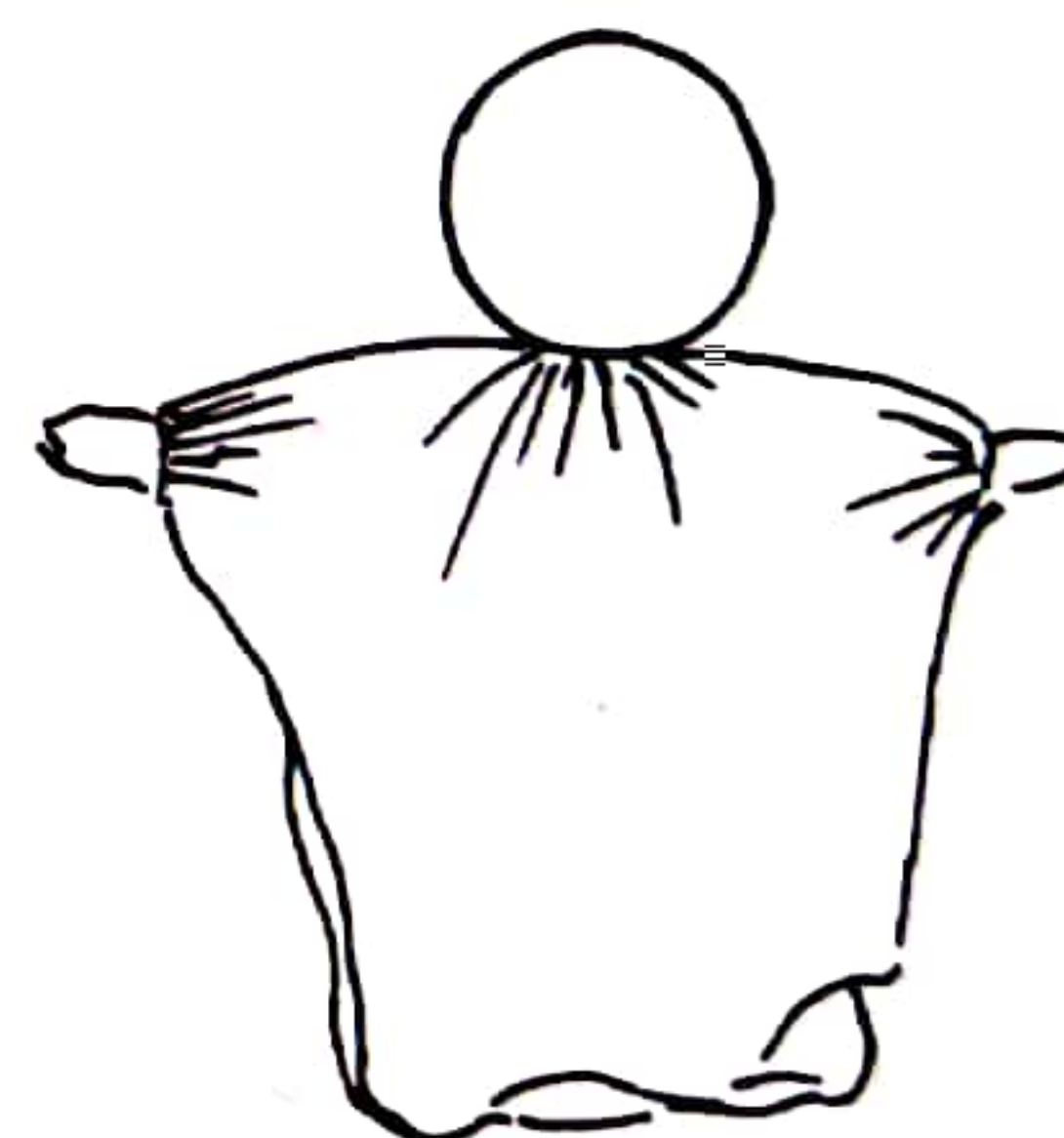
10 x 10 cm



a



b



c

Diámetro de la cabeza		
2,5 cm	2 cm	1,5c m
Altura total del muñeco		
8 cm	6,5 cm	5 cm

En el caso de haber utilizado una tela muy fina, se pueden hacer las manitas a los lados (c).

El rincón de las muñecas

Bien con dos caballetes (ver pág. 34), o bien con uno solo y una estantería, se puede hacer en la habitación de los niños un cuartito para las muñecas. Los niños pueden transportar los caballetes con facilidad y así pueden amueblar el cuartito de diferentes maneras o incluso hacer uno más con otros muebles.

En el rincón de las muñecas los niños pueden emular los acontecimientos de la vida cotidiana en familia y en el hogar. Si prescindimos de juguetes prefabricados, lo que en la mayoría de los casos supone un gran esfuerzo para los padres, les ofrecemos a los niños la posibilidad de volver a descubrir una y otra vez cosas «auténticas» entre todo el material del que disponen.

Así, un día un cesto y otro día un banquito del revés pueden ser una bañera, dos discos de madera pueden servir de fogón, de tapa para cubrir un cesto que, a su vez, hace de cacerola, o de gofrera. Un tronquito puede convertirse en un vaso, en un secador de pelo y en muchas más cosas; una concha puede usarse de plato y de cuenco. Estas ideas surgen antes si los adultos seguimos su juego con interés y afecto, si nos alegramos de cada una de sus invenciones, si les hacemos alguna sugerencia de vez en cuando y si por una vez visitamos en persona el rincón de las muñecas. Aquí lo más importante son las muñecas, juguetes con los que los niños emulan su día a día (ver abajo).

Las muñecas necesitan pañales (ver pág.92), vestidos (ver pág. 91), cintas para coronas (ver pág. 38), cordones de lana (ver pág. 40) y un poco de lana de oveja para que cada niño, según su edad y experiencia, vista y arregle a su propia muñeca. Cualquier tipo de cesto, nanas (ver pág.96), hamacas (ver pág. 99), una alfombra de lana (ver pág. 42), un banquito o un carrito de muñecas sirven para que puedan dormir las muñecas. Cuenquitos y cucharas de madera de diferentes tama-



ños (ver pág. 102), artículos de la tienda (ver pág. 105), jarroncitos, candelabros y un arpa pueden resultar muy enriquecedores para el juego, un juego alegre pero a la vez serio.

LA MUÑECA, UNO DE LOS JUGUETES MÁS IMPORTANTES

Así como el juguete estimula las fuerzas de la imaginación del niño y, además, le transmite impresiones orgánicas y vivas (de aquí un tronco de madera y no maderas de construcción de figuras geométricas), lo mismo sucede con la muñeca pero de una forma más especial. La muñeca es el reflejo del ser humano, y para todo niño en crecimiento es el juguete que más estimula y aviva su devenir hacia el ser humano a través de su imaginación. Por esta razón es importante no privar a los niños de jugar con muñecas, sustituyéndolas por peluches.



Debemos prescindir, en beneficio de las fuerzas de la imaginación del niño, de todo tipo de características técnicas que puedan tener otras muñecas, como por ejemplo el movimiento de párpados, la posibilidad de mojar los pañales y «hablar». Estas fuerzas quieren estar en activo y a menudo se atrofian debido a que ya no encuentran trabajo suficiente. Al igual que los músculos del ser humano se fortalecen al tensarse, lo mismo ocurre con las fuerzas de la imaginación. Estos refinamientos técnicos le exigen al niño mirar más y no exigen ningún esfuerzo interior. Y como consecuencia de su constante repetición, el niño cae rápidamente en el aburrimiento y se vuelve más exigente. Una muñeca, hecha por la madre o por cualquier otra persona querida con buenos materiales y con los elementos constitutivos ligeramente esbozados, es para el niño algo muy especial y mucho más valioso que cualquier muñeca prefabricada



comprada en la juguetería. Todo el esfuerzo y cuidado que exige hacer una muñeca, establece una estrecha relación de cariño y un lazo íntimo entre quien la hace, la muñeca y el niño obsequiado (ver «Muñeca hecha con nudos» pág. 87).

Los pequeños escolares que han visto a sus hermanos mayores o a un adulto coser, a menudo sienten el impulso de coser o hacer algo de punto para sus muñecas. Sin embargo, necesitan ayuda con las tijeras, por ejemplo, pues el vestidito que cosan al final debe caberle a la muñeca. La alegría que desencadena el logro no sólo motiva al niño a jugar con la muñeca, sino que también fomenta la iniciativa y la habilidad del niño.

A continuación se describe amplia y detalladamente cómo elaborar diferentes tipos de muñecas.

MUÑECA ARTICULADA

La muñeca con extremidades está pensada como patrón, es decir, que los niños pueden, según sus necesidades, ponerle pañales como si fuera un bebé o vestirla con ropa de «mayon». Las medidas dadas corresponden a una muñeca de unos 32

cm (48 cm) de tamaño, partiendo de una medida para la cabeza de 8 cm (12 cm) de diámetro. Las medidas entre paréntesis corresponden a una muñeca de mayor tamaño.

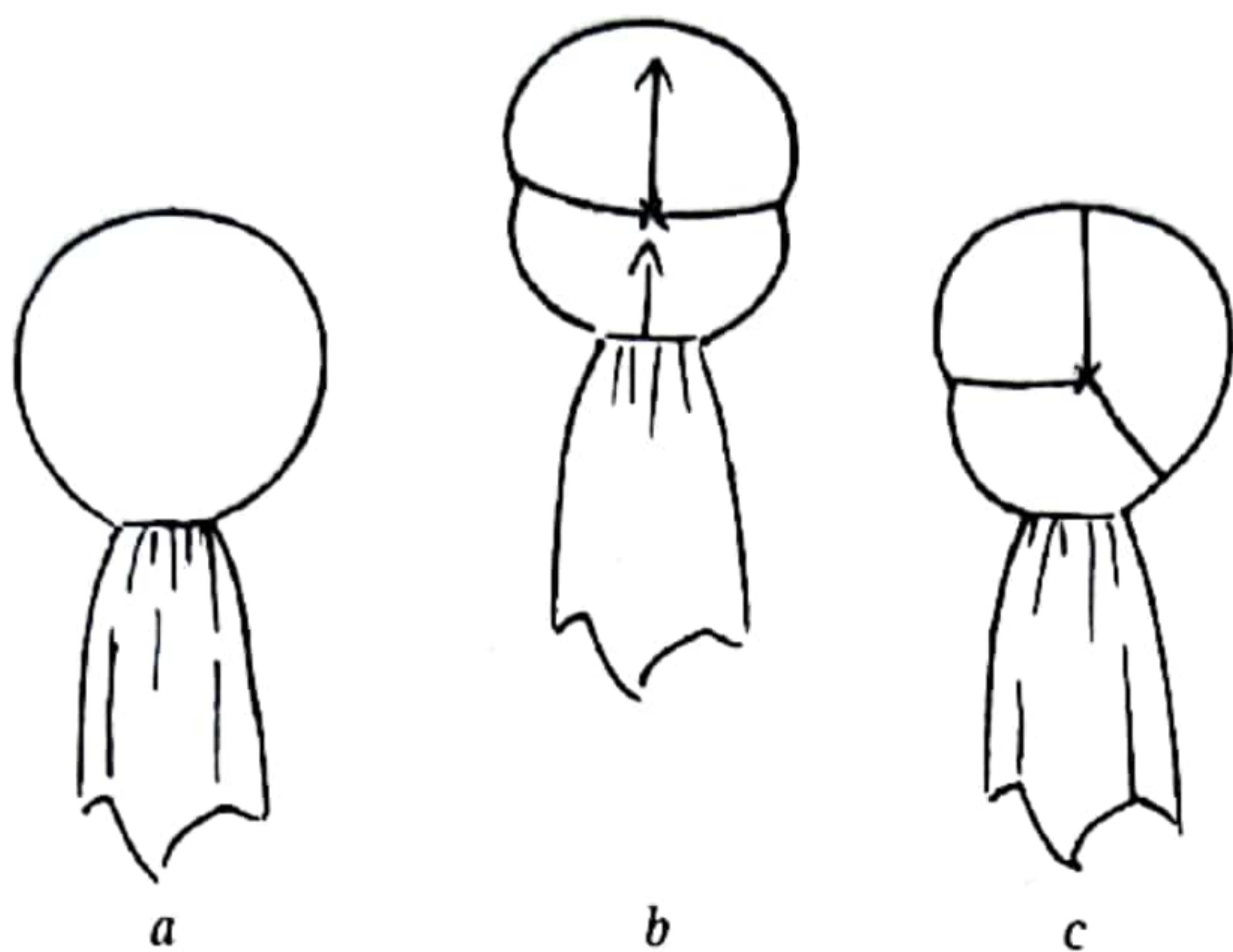
Ya que las proporciones de la muñeca se deducen del diámetro de la cabeza, éstas se pueden ir adaptando al tamaño de la cabeza en cuestión. Las medidas dadas son sólo orientativas pues en cada caso hay que tener en cuenta la mayor o menor elasticidad de la tela.

Material:

- Tela de punto blanca y lisa (por ejemplo, una camiseta interior vieja)
- Tela de punto de color rosado
- Lana de oveja cardada
- Hilo de algodón blanco y resistente
- Lana hilada para hacer el pelo
- Hilo para bordar la boca y los ojos

La cabeza:

El diámetro de la cabeza es de 8 cm (12 cm). Hacer una bola con unos 20 g (60 g) de lana cardada y recubrirla con un vellón de unos 10 g (20 g). El cuello está formado por el vellón que sobra por debajo de la cabeza.



Cubrir la cabeza de lana con la tela de punto o camiseta interior de unos 24 x 24 cm (30 x 30 cm) bien estirada y tener cuidado de que no se formen arrugas por la parte frontal de la cabeza. El hilo de la tela debe ir verticalmente desde la coronilla hasta el cuello. Si se forman arrugas, posteriormente no se podrán disimular con la otra tela de color rosado.

Darle dos vueltas bien prietas con el hilo al cuello y, después de haber comprobado una vez más el diámetro de la cabeza, hacerle un nudo bien fuerte (a).

A continuación se le da forma a la cabeza con un hilo resistente (si es necesario, coger el hilo doble). Sujetar el hilo a la altura de una oreja, donde el hilo de la tela discurre de manera horizontal, y entre

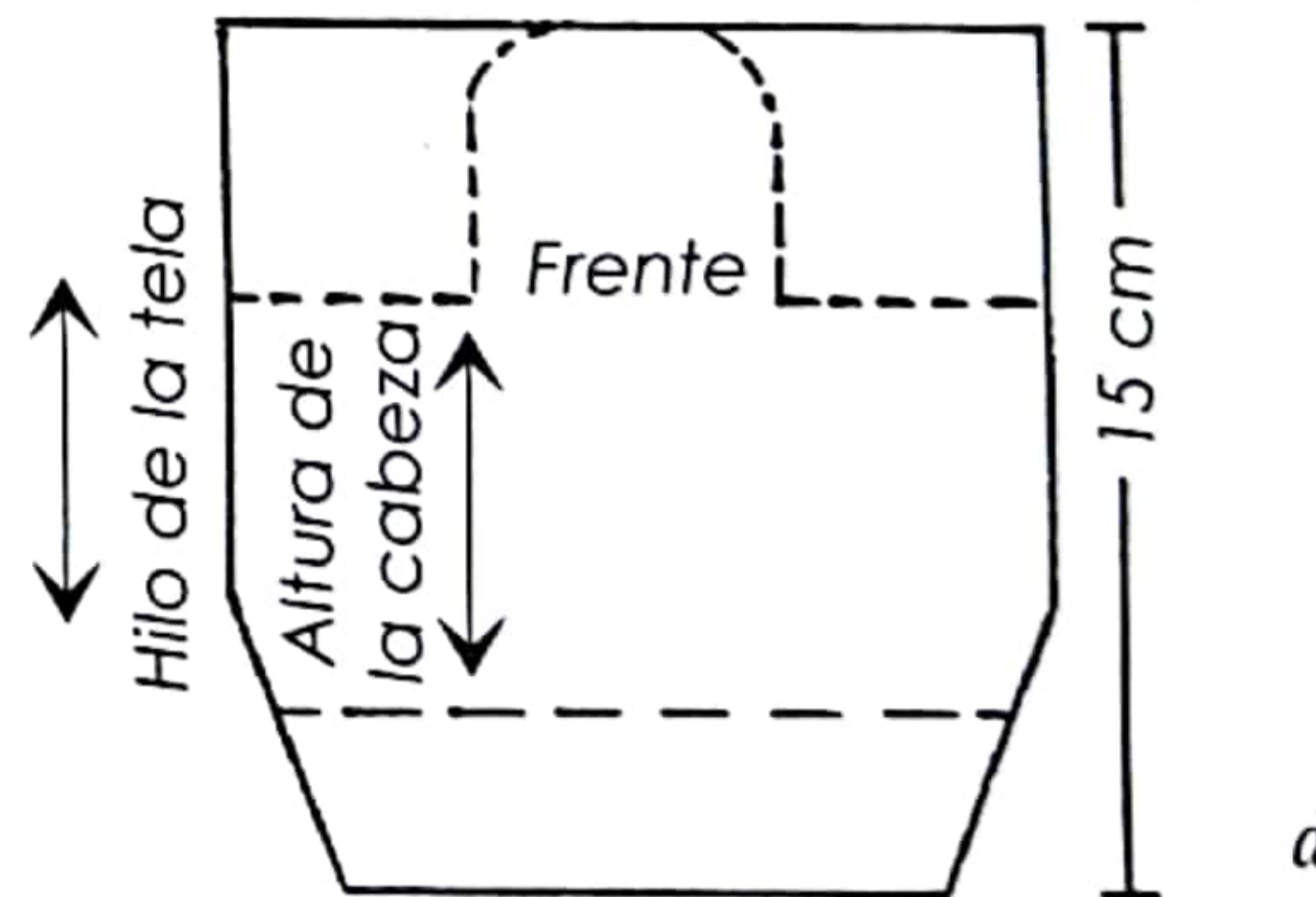
2 y 3 mm por debajo de la mitad de la cabeza, es decir, entre la coronilla y el hilo del cuello (b). Dar con el hilo dos vueltas alrededor de la cabeza en horizontal y tensar bien el hilo. Anudar el hilo en el mismo punto de partida. Volver a darle otra media vuelta hasta la otra oreja para que no se destense.

Pasar el hilo por encima de la cabeza y por el cuello sin tensarlo demasiado. En caso de que sea una muñeca de gran tamaño, también se puede pasar el hilo por la parte delantera del cuello. Sujetar bien los puntos donde se cruzan los hilos.

Bajar el hilo posterior de la cabeza hasta que quede aproximadamente 1,5 cm por encima del hilo del cuello (c).

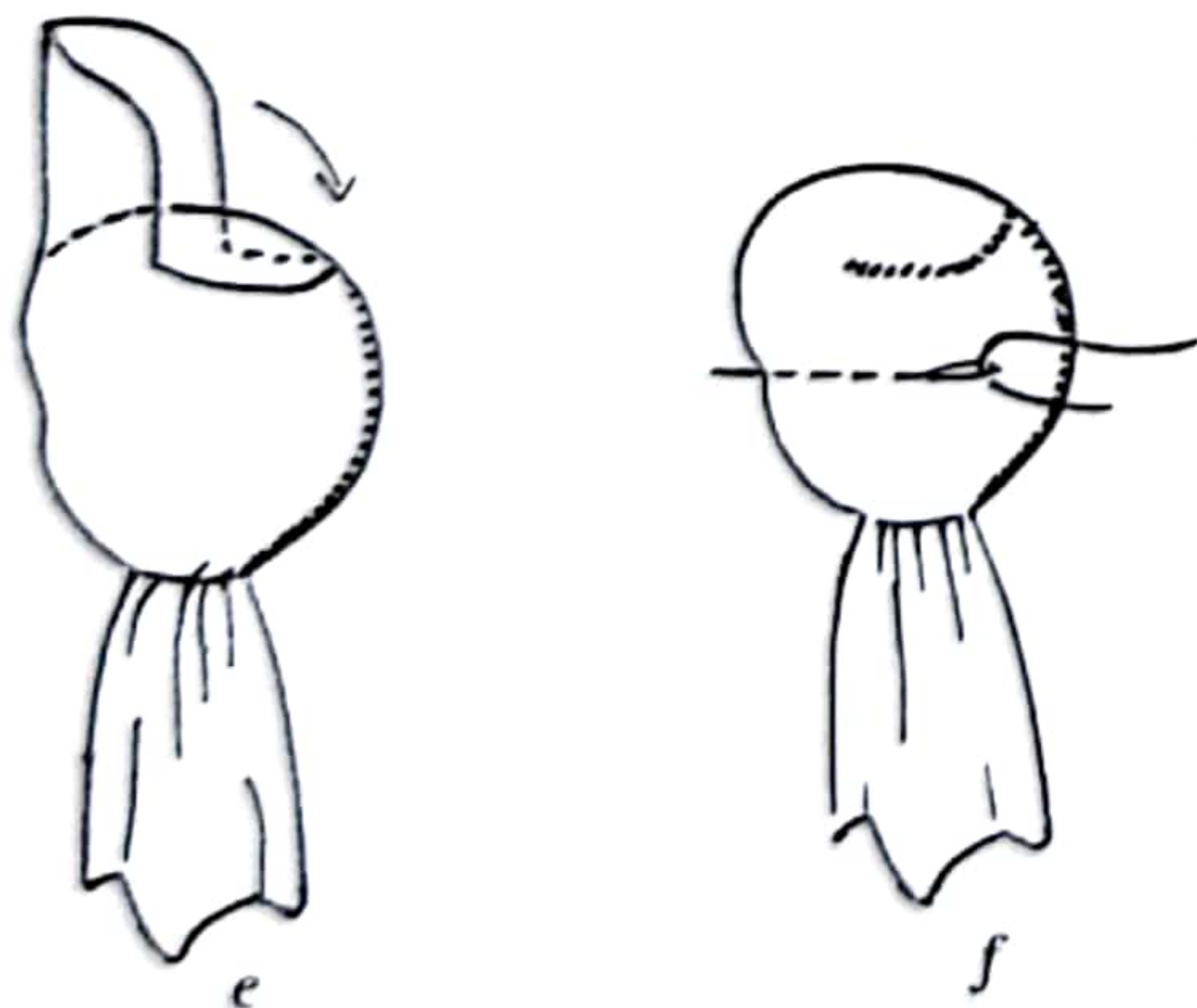
Cortar la tela de punto rosa según el siguiente patrón (d).

Circunferencia de la cabeza 23 cm (30 cm)



Colocar la tela rosada sobre la cara con el sentido del hilo en vertical, ajustarla bien sobre la línea de los ojos, sobreponer los dos bordes en la parte de atrás de la cabeza y sujetarlos con alfileres. Estirla y coserla también por el cuello para que no se formen arrugas en la barbilla.

Sujetar fuertemente la tela con un hilo alrededor del cuello. Para que éste no se suelte, se le pueden dar unas puntadas alrededor de todo el cuello. Recortar las esquinas superiores como aparece en el dibujo (e) dejando una lengüeta del mismo ancho que la frente aproximadamente. Doblar la lengüeta hacia atrás, fijarla con alfileres y, finalmente, coserla. Cerrar también la costura de la parte posterior de la cabeza (f).



La cara:

La cara de la muñeca tiene una expresión amable y neutral. De este modo el niño tiene la oportunidad de darle la expresión que desee a través de su imaginación.

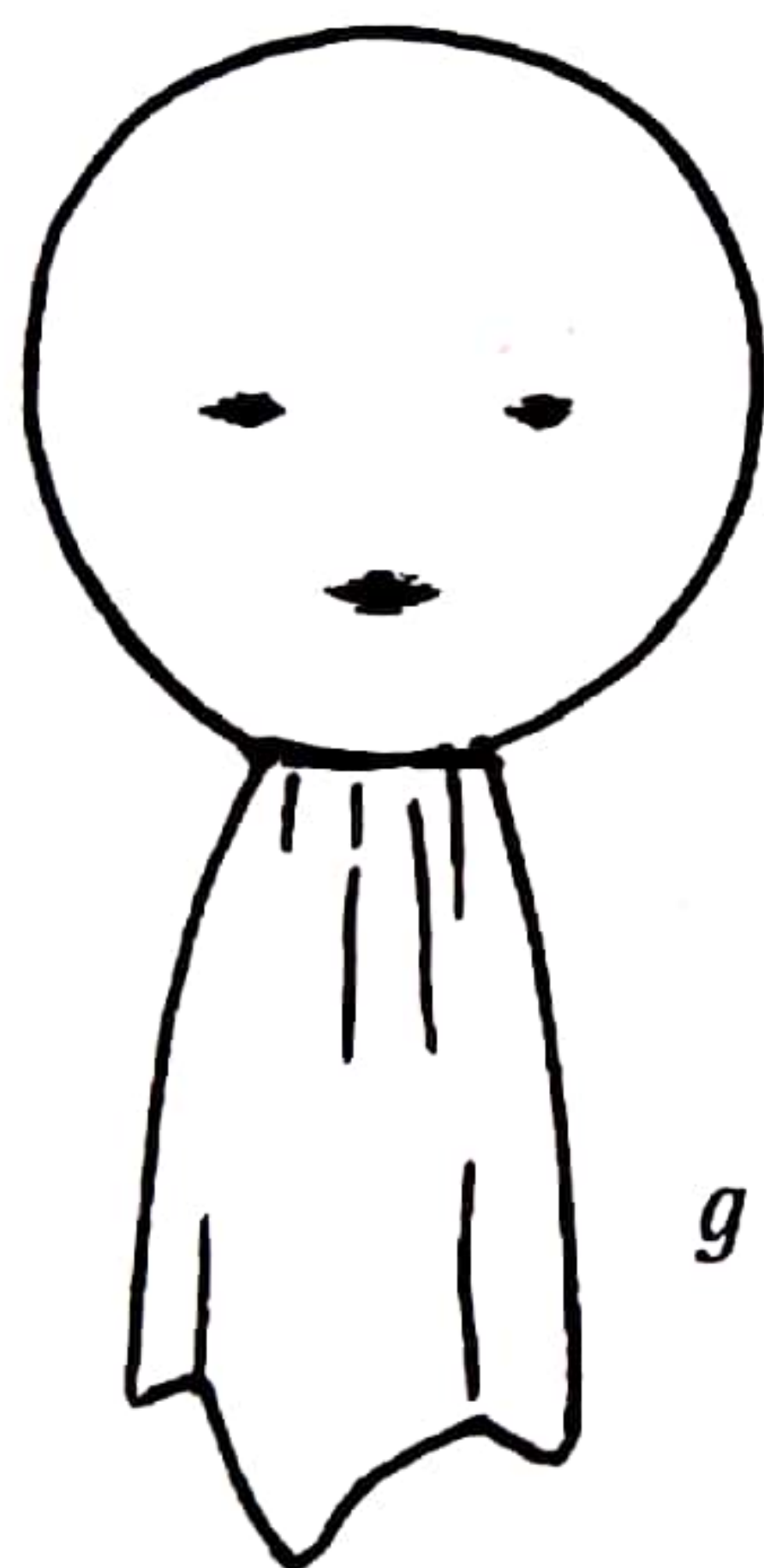
- *Los ojos:* Marcar los ojos con dos alfileres sobre la línea ocular. Primero habrá que probar para encontrar la separación adecuada entre los ojos. Deben estar más separados que juntos.

- *La boca:* La boca y los ojos deben formar aproximadamente un triángulo equilátero (g). Introducir una aguja fina y larga por los lados de la cara y sacarla a unos 2 mm de los alfileres que sirven para marcar los ojos y la boca. Coser los ojos y la boca con un hilo de bordar o de seda dando entre dos y tres puntadas largas en el centro y una o dos más cortas arriba y abajo (ver g).

Es recomendable probar primero en un trozo de tela aparte. También se pueden coser los ojos con un hilo blanco doble y pintarlos posteriormente con un lápiz de color no muy intenso, sino más bien suave. La boca sólo haría falta pintarla después de haber probado antes (g). (Ver fotos h, k, n, l, o).



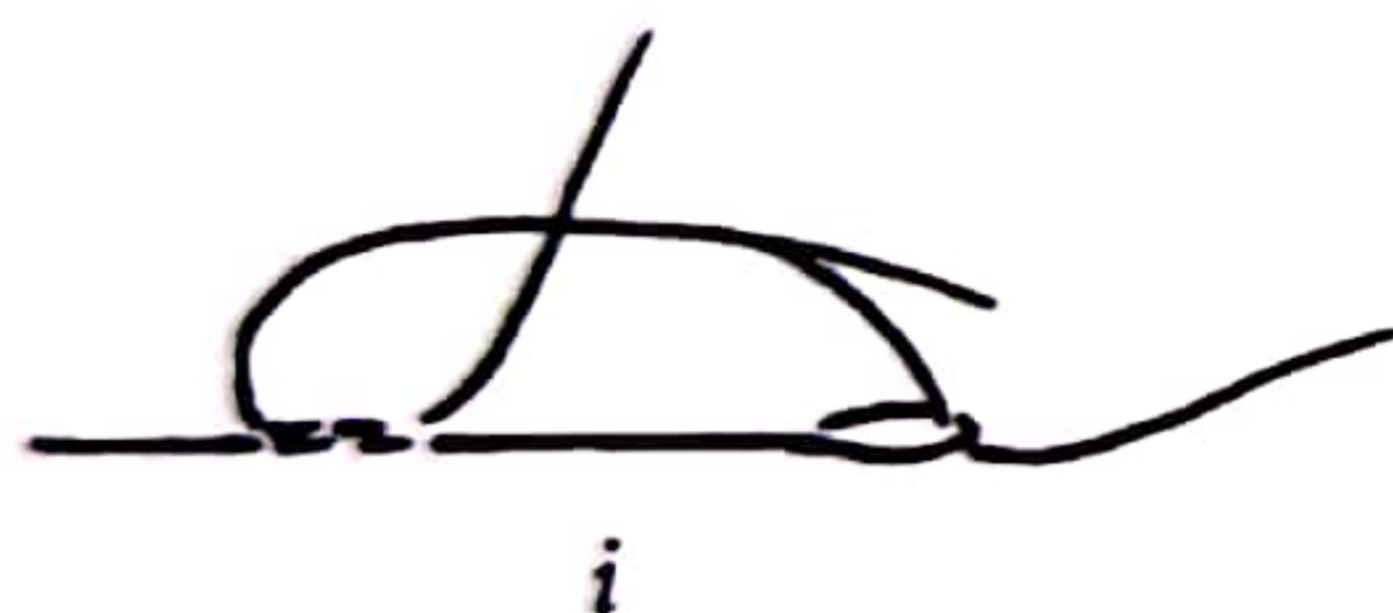
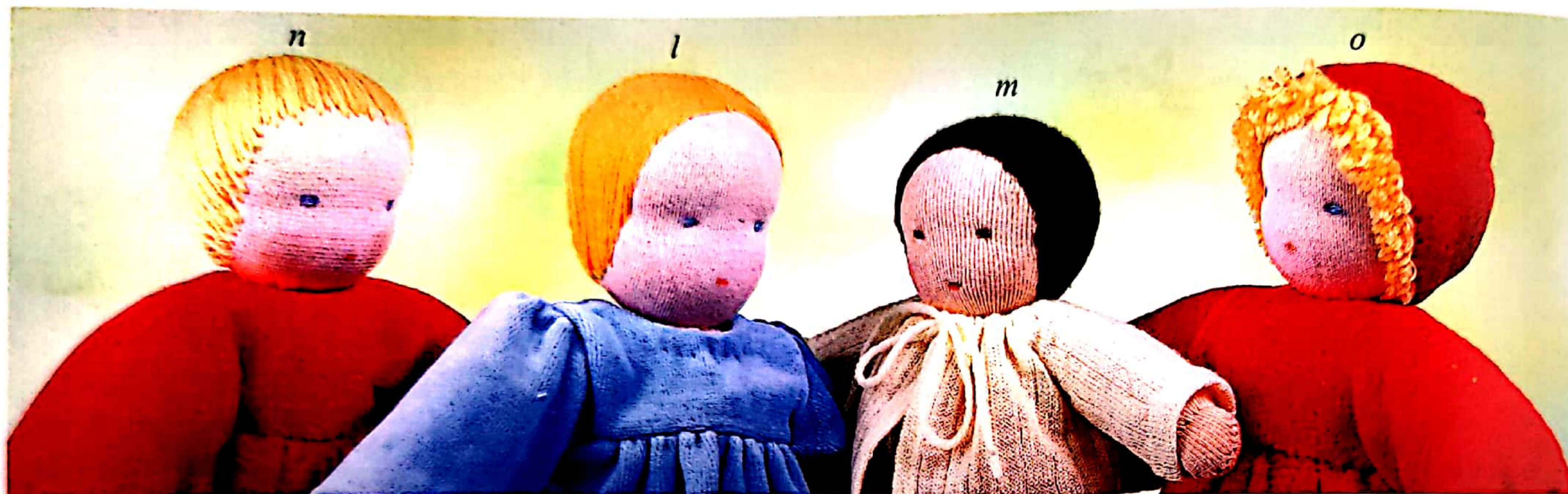
≡≡≡ ojos
 ≡≡≡ boca



- *Pelo revuelto (h)*: Marcar varias secciones alrededor de la cabeza dando puntadas largas desde el centro de la coronilla hasta el nacimiento del pelo (h). Después rellenar cada una de las secciones. No es necesario que cada puntada llegue hasta el centro de la coronilla pues, conforme se van dando puntadas desde ambos lados de una sección, éstas son cada vez más cortas. Dejar los dos extremos de los hilos colgando. Una vez esté toda la cabeza cubierta, coser el pelo uno por uno. Se puede empezar en el nacimiento del pelo o en el centro. Dar una puntada de unos 6 mm de largo en la misma dirección que las otras, volver a dar una puntada sobre la anterior y cortar en hilo en la medida deseada (i). Para finalizar, recortar las puntas.

El pelo:

El pelo se cose con hilo de lana. La aguja debe tener un ojal no demasiado grande para que no deje agujeros ni haga carreras en la tela.



- Coleta (j): Coser el pelo del mismo modo que el pelo revuelto dejando, en cambio, los extremos de los hilos colgando alrededor del centro de la coronilla.

- Trenzas (k): Marcar suavemente con un lápiz de grafito la raya del medio desde la frente hasta la nuca. Coser a lo largo de la línea con punto de cadeneta pequeño o pespunte. Marcar un punto por debajo de las orejas a ambos lados de la cabeza. Partiendo de este punto, ir haciendo secciones con puntadas largas, pasando el hilo por debajo de la raya hacia el otro lado.

Del mismo modo que se hace el pelo revuelto, rellenar cada una de las secciones con puntadas largas, pasando siempre el hilo por debajo de la raya para continuar la puntada en la otra mitad de la cabeza. Una vez más, no es necesario que cada puntada llegue hasta el punto de partida, que en este caso son las orejas.

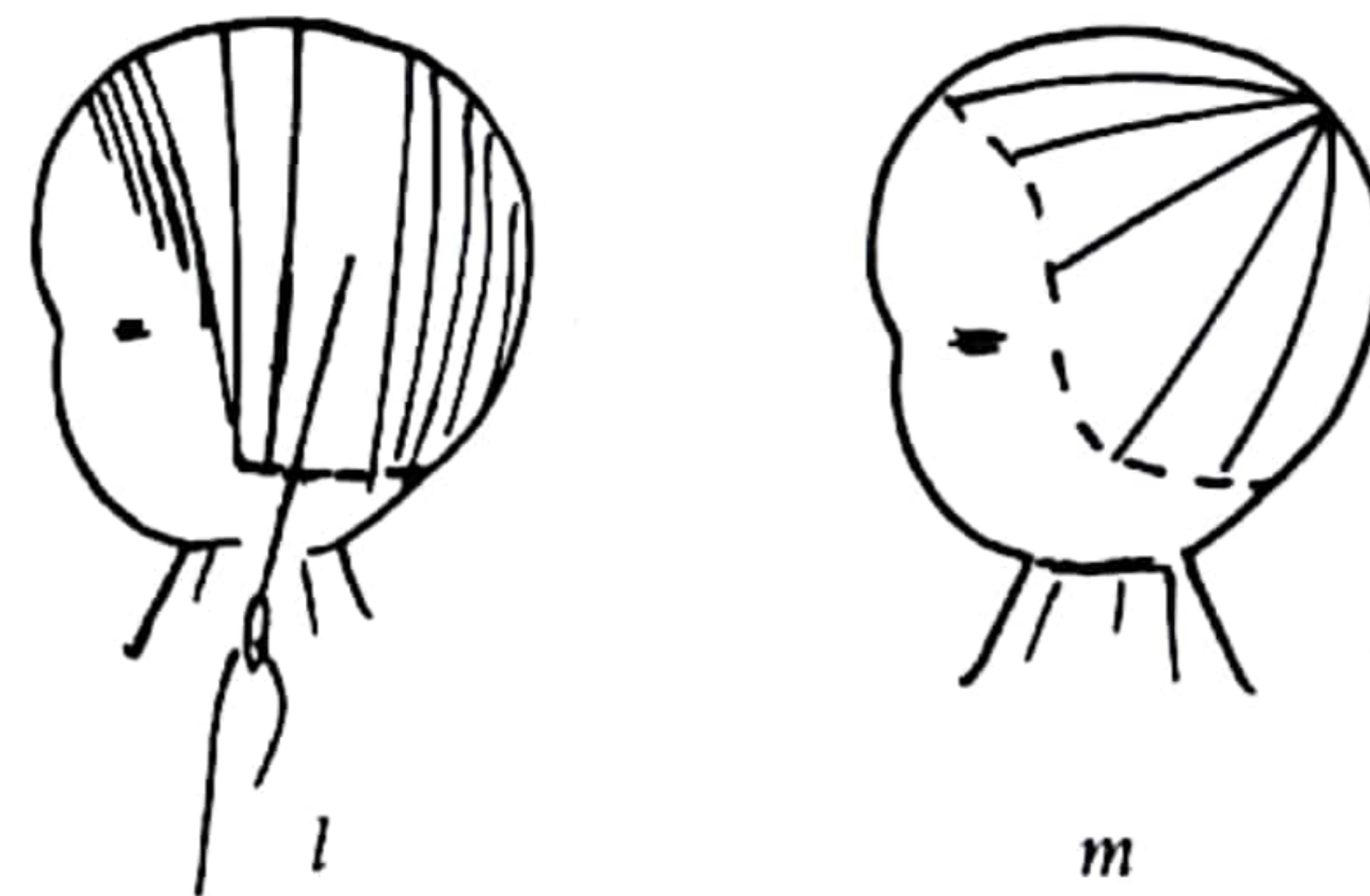
Dejar los extremos de los hilos colgando alrededor de las orejas. Después se puede peinar.

Si fuera necesario, se puede añadir más pelo dando dos puntadas pequeñas en un mismo sitio (la segunda para asegurar la primera) y luego cortar la hebra (como en *i*). Para quien no quiera hacer una raya tan minuciosa, se puede marcar solamente con lápiz, y después se cosen las dos mitades de la cabeza con puntadas largas desde debajo de las orejas hasta la misma raya.

Si se le quiere poner flequillo, elegir el punto donde debe terminar la raya y, desde ahí, hacer puntadas largas sobre la frente.

También se pueden dar pequeñas puntadas de seguridad (ver *i*) a lo largo del nacimiento del pelo, cortando luego las hebras muy cortitas.

Pelo liso (l) o Variación l: Seguir los mismos pasos que al hacer la raya para las trenzas (*k*) con punto de cadeneta o pespunte, con la diferencia de que, en este caso, las puntadas van sólo desde la frente hasta el centro de la coronilla. Dar pequeñas puntadas a lo largo de todo el nacimiento del pelo con la misma lana que se vaya a utilizar para coser el pelo (*l*).



Para rellenar las secciones no es necesario pasar la aguja por la tela, sino que se puede pasar por debajo de las puntadas de seguridad y luego por debajo de la raya para pasar la aguja al otro lado de la cabeza. Tampoco es necesario que cada hebra llegue hasta el nacimiento del pelo.

Al final ir dando puntadas cada vez más cortas hacia delante y hacia arriba hasta llegar al principio de la raya.

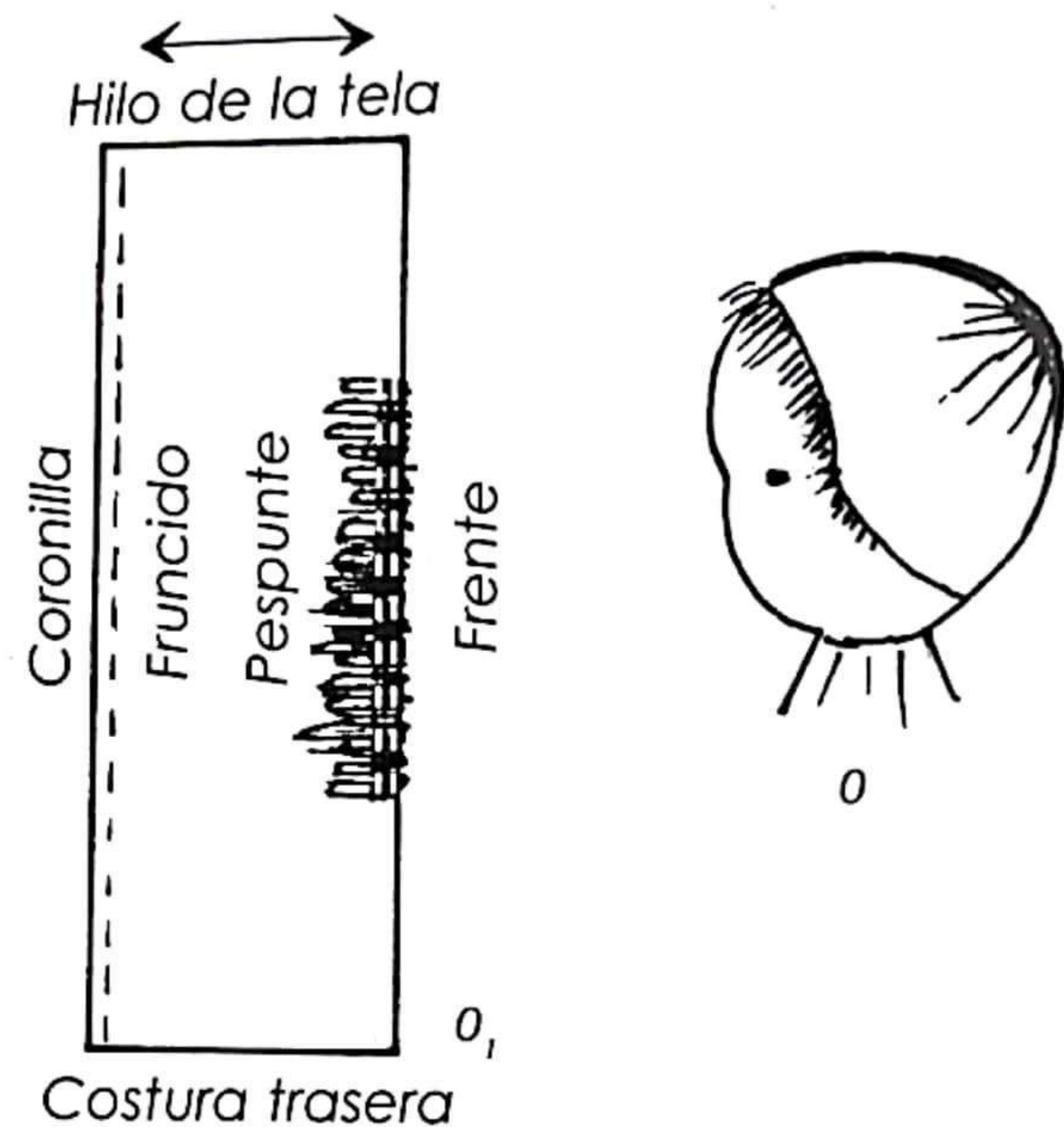
Los extremos de las hebras desaparecen bajo el cabello tras dar una pequeña puntada de seguridad en la tela debajo de los hilos.

Variación II (m): Marcar muy suave el nacimiento del pelo alrededor de la cabeza con lápiz de grafito. Dar pequeñas puntadas sobre la línea con la misma lana del pelo. Partiendo desde el centro de la coronilla, ir dando puntadas largas hasta el nacimiento del pelo, pasando la aguja por las puntadas previamente hechas; no es necesario pasar la aguja por la tela. Tampoco es necesario que cada puntada llegue hasta el centro de la coronilla. Para que el pelo obtenga más volumen, se aconseja repetir el procedimiento una segunda o incluso una tercera vez, sin que el pelo llegue a quedar demasiado tupido.

Variación III (ver pág. 69): Coser el pelo del mismo modo que la primera fase del pelo revuelto (*h*) y hacer una puntada de seguridad para poder ocultar los extremos de las hebras bajo el pelo.

Pelo con gorrito (o): Este estilo es muy apropiado para la muñeca blanda.

Cortar un trozo de tela de unos 22 x 9 cm para hacer el gorro. Enrollar la lana alre-



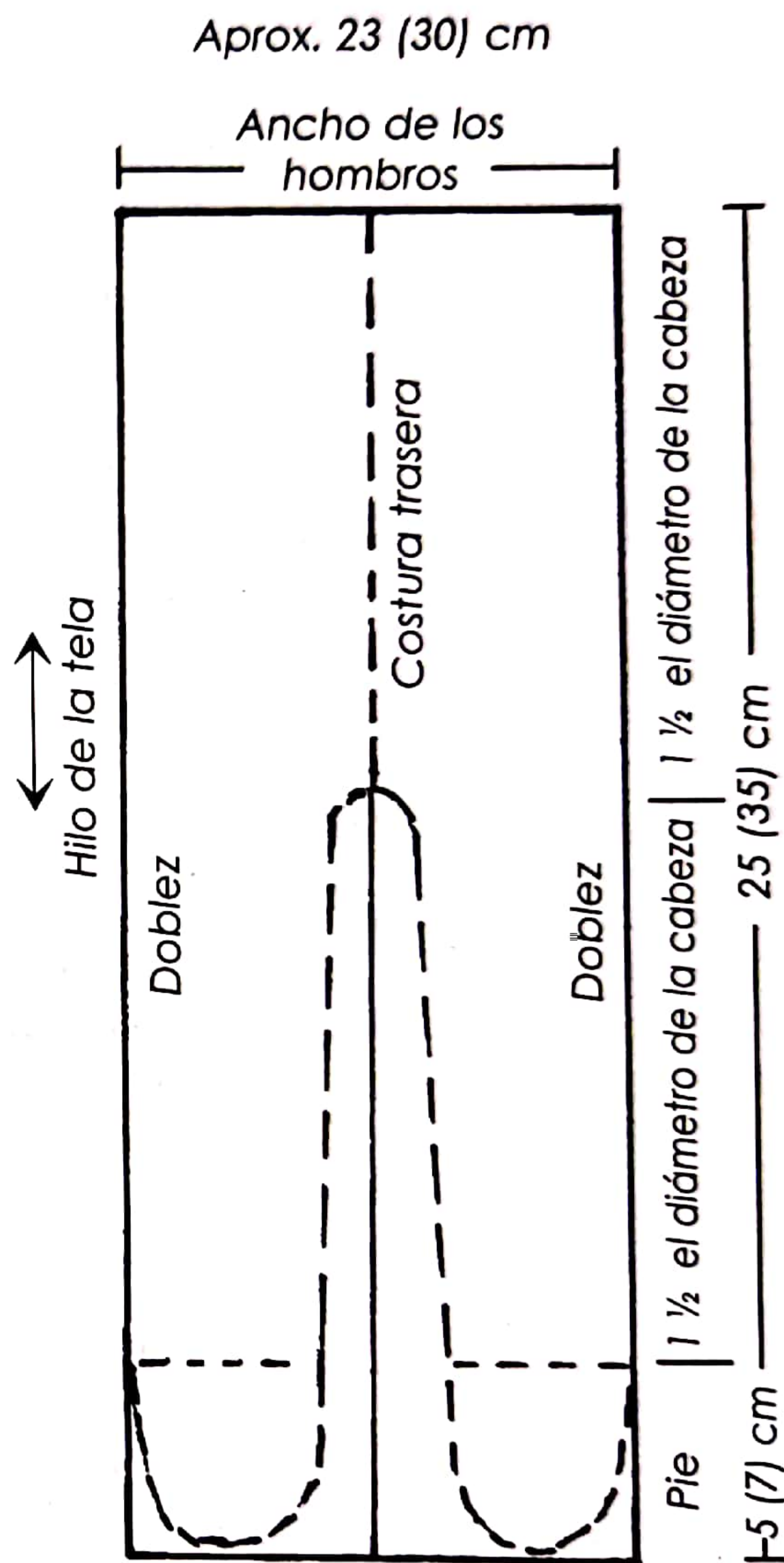
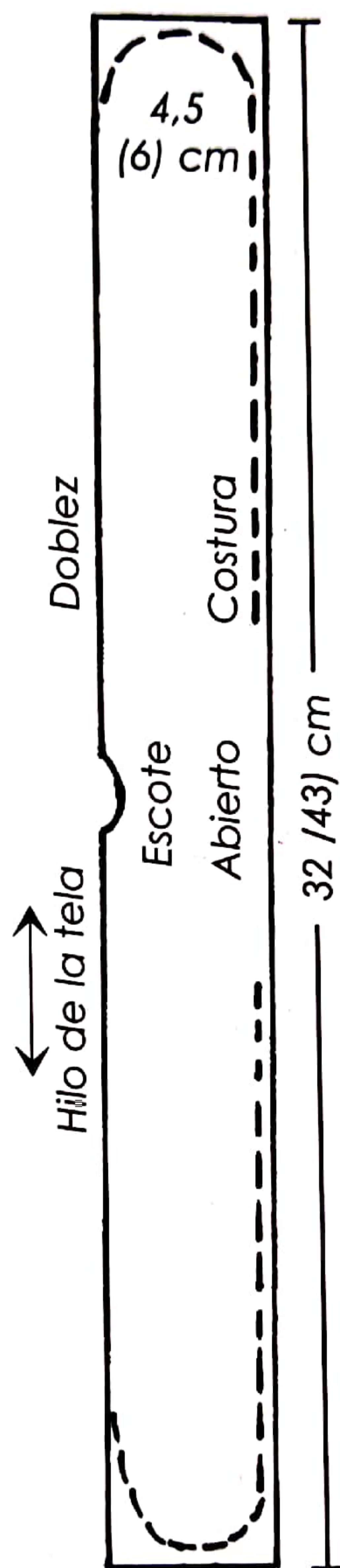
dedor de dos dedos y colocarla a modo de mechones sobre el borde de la tela del gorro (sobre el lado derecho) de manera que uno de los extremos de los mechones coincida con el borde de la tela (o_1).

Repartir los mechones desde el centro hacia los lados uniformemente. Se le puede dejar flequillo o dejar también que sobresalgan más mechones por los lados de la cara.

Coser cuidadosamente a máquina los mechones a la tela con costura de pespunte doble (dos filas de puntadas rectas y paralelas).

Cerrar la costura del gorro dejando los mechones por la parte de fuera, hacer un fruncido a lo largo del lado que coincide con la coronilla (lado izquierdo), tirar del hilo y darle la vuelta. Sacar el pelo doblando el borde del gorro.

Seguidamente coser el borde del gorro con el pelo a la zona del nacimiento del pelo. Finalmente cortar el pelo dejando un largo de entre 1 y 1,5 cm delante y un poco más corto a los lados.



Sujeción de la cabeza:

Para que la cabeza no se tambalee una vez terminada la muñeca, hacer una forma cilíndrica y compacta con la lana y la tela que sobren por debajo de la cabeza. Después enrollarla con un hilo resistente. Esta sujeción puede ser igual de larga que la cabeza.

El cuerpo:

Cortar el cuerpo siguiendo el patrón contiguo. Si se desea, se pueden coser también las costuras laterales. Como ya hemos dicho antes, las medidas aquí aportadas deben ser solamente orientativas, pues éstas dependen de la elasticidad de cada tela.

He aquí una referencia más a tener en cuenta en relación a las proporciones: el diámetro de la cabeza se corresponde aproximadamente con el de la tripa.

Cerrar la costura posterior que va desde la unión de las perneras hasta el corte superior de la tela.

Doblar la tela de manera que la costura posterior quede en el centro. A continuación cerrar las costuras de las piernas y de los pies (ver pág. 83). Hacer un corte en la entrepierna a unos 2 o 3 mm de la costura y darle la vuelta al cuerpo.

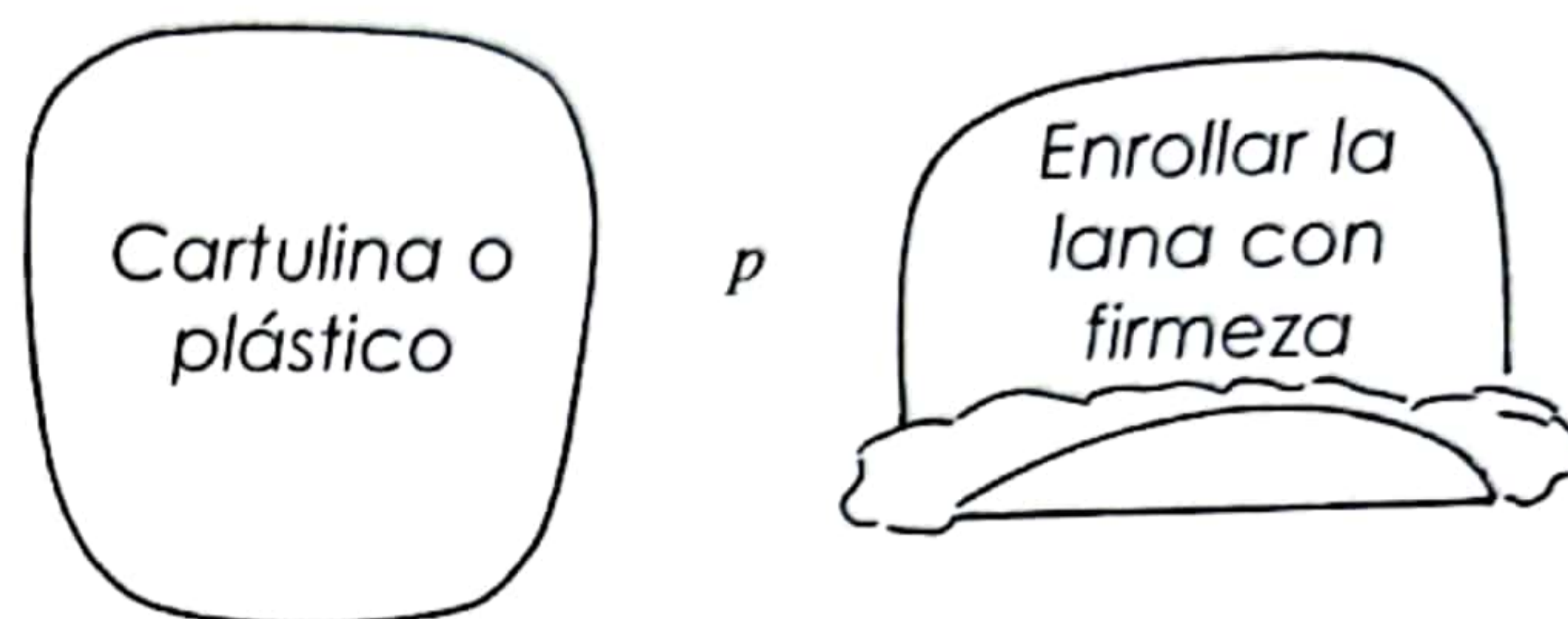


Para que la planta de los pies quede bien plana, hacer una bolita de lana, rellenar con ella sólo la zona del antepié y sujetarla con un alfiler para que no se deslice hacia atrás (continuación «Los pies» pág. 83).

Rellenar las piernas justo hasta la entrepierna con una madeja de lana fuertemente enrollada. Para poder introducir la lana con mayor facilidad y para que quede mejor repartida, enrollarla previamente en una cartulina o plástico con las esquinas redondeadas (p), dándole ligeramente forma de cucurucho. Después ir metiendo poco a poco la lana en la pierna con el mango de una cuchara, retirando la cartulina cuidadosamente a la vez. Hay que procurar que ambas piernas tengan el mismo grosor y la misma densidad.

Rellenar la tripa con una bola de lana del tamaño correspondiente, dejando un pequeño espacio entre ésta y las piernas, como si fuera una articulación, para que la muñeca se pueda sentar.

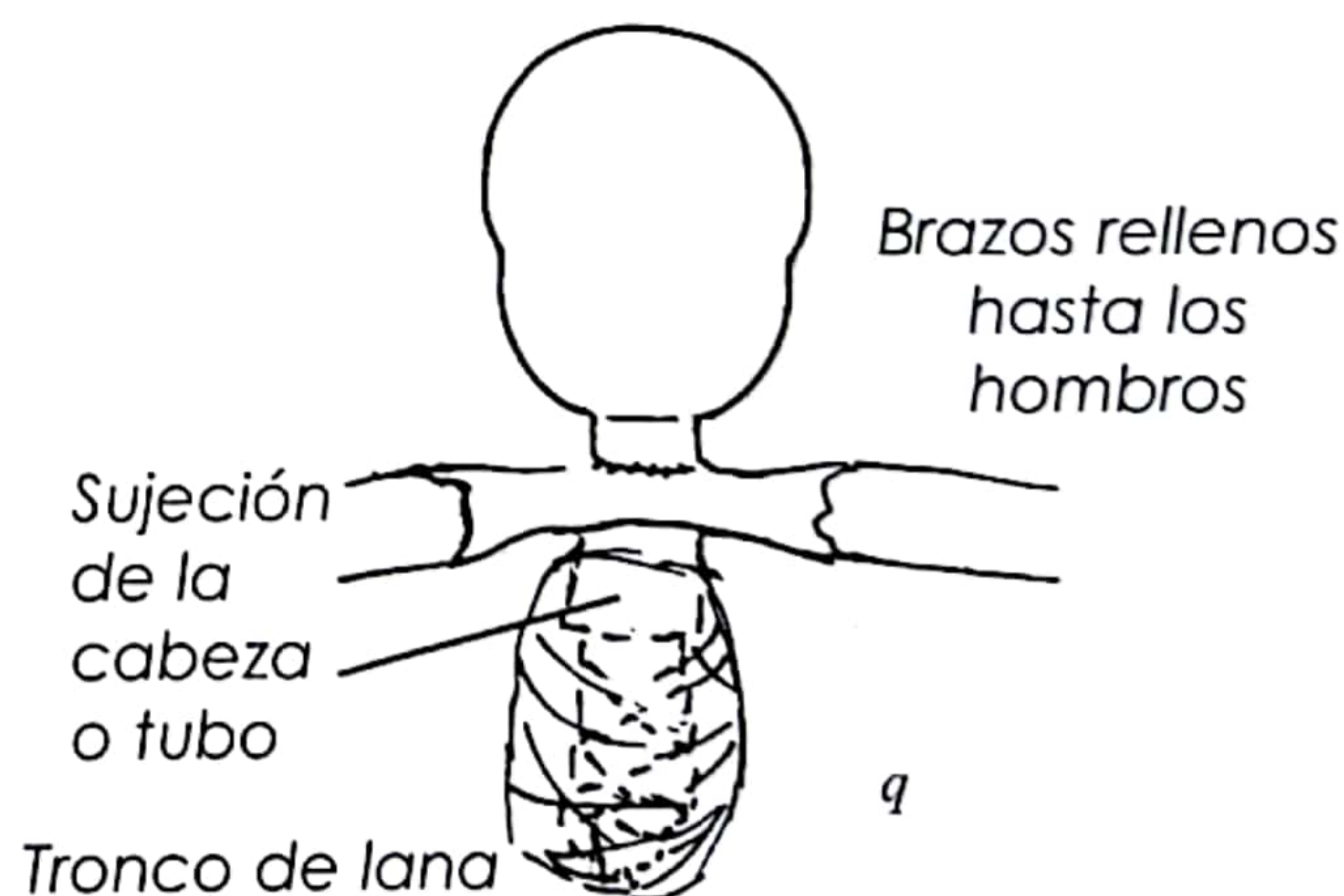
Coser los brazos siguiendo el patrón, darles la vuelta y rellenarlos con lana hasta la altura de los hombros utilizando también una cartulina para enrollar la lana. Los brazos pueden ser más blandos que las



piernas. Al igual que las piernas, también hay que dejar los hombros vacíos para que los brazos tengan movilidad.

Cortar justo en el centro del dobléz una pequeña abertura para introducir por ahí la sujeción de la cabeza.

Sujetar los brazos con dos alfileres delante y detrás respectivamente y comprobar si el largo se ajusta al largo del cuerpo.



Entre brazo y entrepierna debe haber una separación entre 8 y 9 cm aproximadamente. Si los brazos resultaran ser demasiado largos, se pueden acortar y coser a la sujeción de la cabeza con un par de puntadas. Si fueran demasiado cortos, se pueden separar con un corte y coser a los lados de la sujeción.

Enrollar un poco de lana alrededor de la sujeción para obtener un tronco regordete y compacto (q).

Hacer ahora un hueco por dentro de la tripa por el que meter la sujeción de la cabeza. Hacer un pequeño corte en la tela a ambos lados del cuerpo para meter los brazos.

Seguidamente doblar el borde superior de la tela hasta que el cuerpo mida cabeza y media, es decir, unos 12 cm (18 cm). Coserlo a la altura del hilo del cuello.

Para muñecas más grandes es recomendable hacerles cuello. Existen dos posibilidades:

1. Coser un pedazo de tela de punto de unos 3 o 4 cm de ancho el hilo de la tela en vertical alrededor del cuello. Hacerle un dobladillo arriba y coserlo al hilo del cuello. Coser el cuerpo a este cuello a una distancia de entre 0,5 y 1 cm del hilo

del cuello anterior, ahora cubierto por el nuevo.

2. En primer lugar, coser el cuerpo a la sujeción de la cabeza o unos 5 mm por debajo del hilo del cuello y, después, colocar un rollito de tela, con las puntadas en horizontal, alrededor del cuello y coserlo con pequeñas puntadas arriba y abajo (ver foto pág. 80).

Después de haber sujetado los hombros con alfileres y de haber comprobado el largo de los brazos, coserlos desde fuera hacia el cuello, cogiendo sucesivamente una puntada en cada parte del hombro y a la misma altura. El hilo permanece oculto bajo la tela. Coser el cuerpo alrededor del cuello y, eventualmente, pasar la aguja también por el mismo hilo del cuello (en el caso de las muñecas sin cuello).

Coser los brazos a la sisa sin relleno para que éstos tengan movilidad.

Hacer un pequeño fruncido para marcar las muñecas.

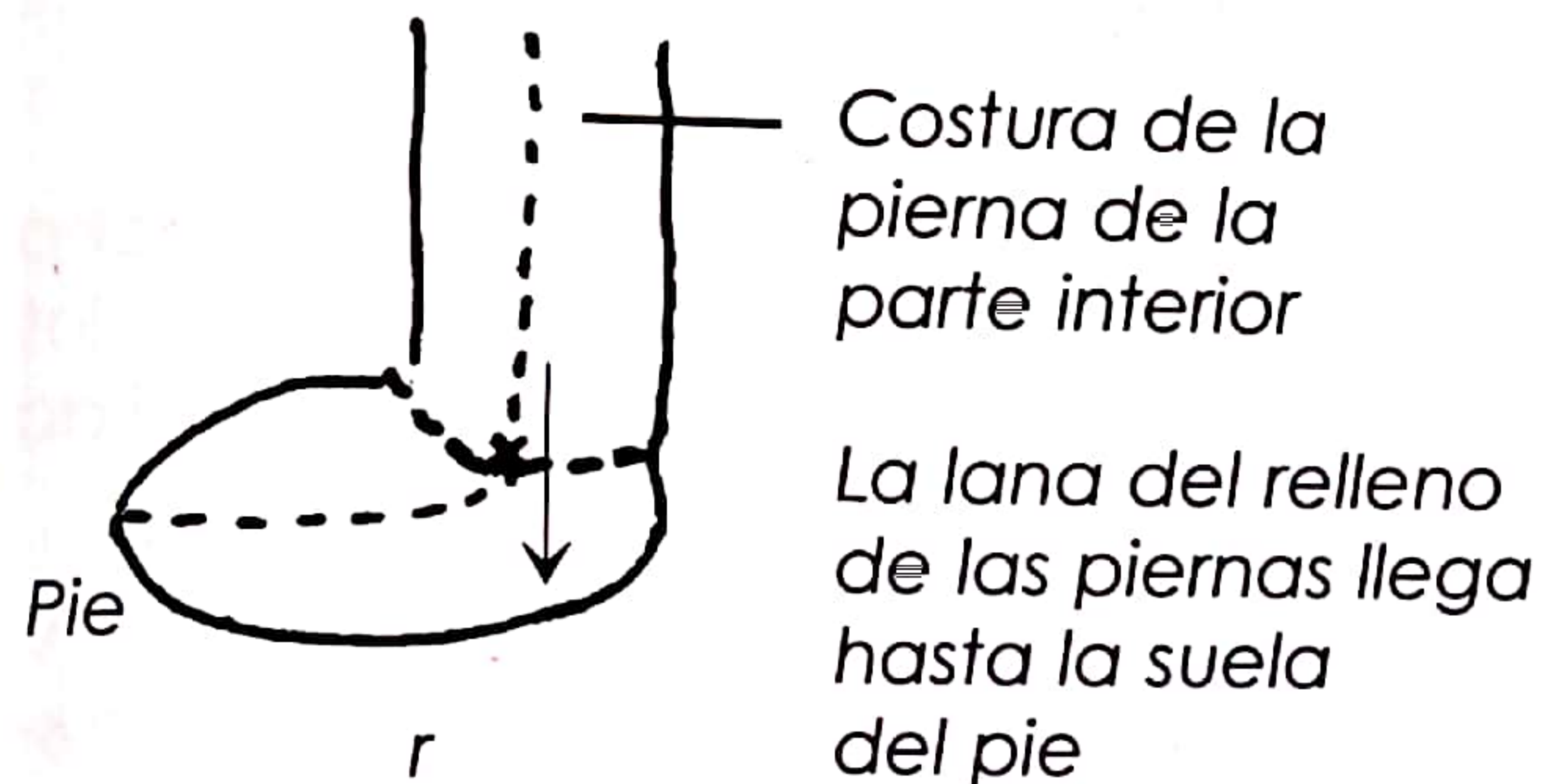
Los pies:

Quitar el alfileres que sujeta la bolita de lana y doblar el antepié hacia delante formando un ángulo recto.

Coser la zona de unión entre el empeine y la pierna con el mismo tipo de puntada

utilizado para coser el hombro (*r*). Tirar ligeramente del hilo y hacerle un nudo.

Dar pequeñas puntadas alrededor del talón, tirar un poco del hilo y hacer un nudo. Proceder del mismo modo de tobillo a tobillo para que el pie no pierda la forma.



CONSEJOS PARA EL CUIDADO DE LAS MUÑECAS

Si la muñeca necesitara en algún momento una limpieza, la manera más adecuada de limpiarla es con una esponja y jabón. Si con esto no se consiguiera eliminar toda la suciedad, se puede bañar la muñeca entera con mucho cuidado, escurrirla con una toalla y dejarla secar en otra toalla colgada como una hamaca. A los niños no les importa no limpiar la muñeca; todo lo contrario, pues con la limpieza pierden ese olor a lana tan familiar para ellos. Por el contrario, las prendas de vestir y los pañales se pueden lavar regularmente. Con toda su ilusión, el niño también puede encargarse de lavarlos.

MUÑECA BLANDA

La muñeca blanda es una muñeca de peluche. La ropa forma parte del cuerpo que es blando y suave. A los niños también les encanta meterla en la cama debido a su suavidad.

Las medidas y materiales indicados son los empleados para una muñeca de unos

32 cm, lo que se corresponde con un diámetro de la cabeza de 8 cm.

Material:

- Aprox. 100 g de lana cardada
- Tela de punto blanca y lisa (por ejemplo una camiseta interior) entre 30 y 35 cm² aprox.
- Tela de punto de color rosado para la cabeza y las manos
- Tela de lana suave y de color liso: tela de rizo, una sudadera o un jersey de lana viejo
- Hilo de lana para el pelo

La cabeza:

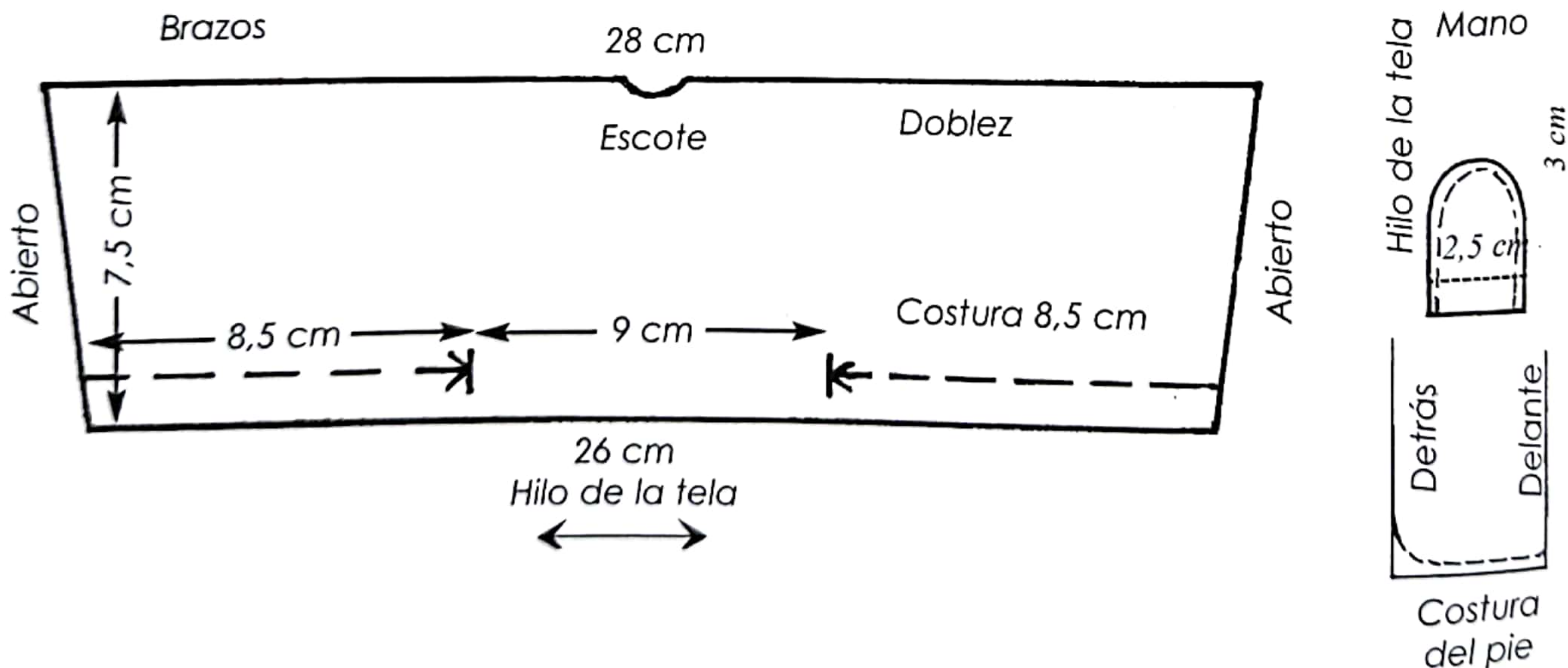
La cabeza tiene un diámetro de 8 cm y se hace del mismo modo que la cabeza de la muñeca articulada (ver pág. 77). La cantidad de lana empleada para hacer la bola de la cabeza pesa entre 35 y 40 g aproximadamente.

El cuerpo:

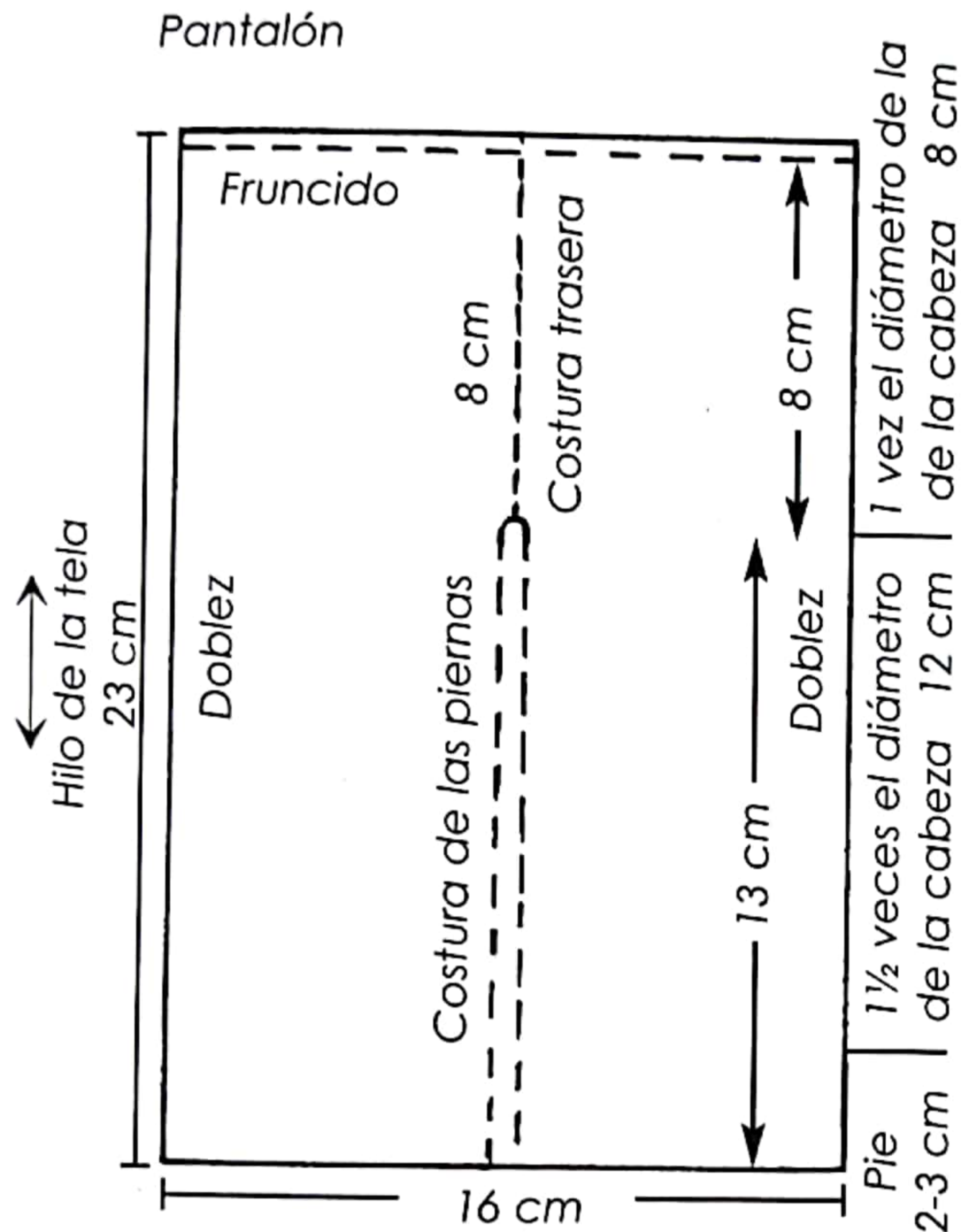
Cortar el cuerpo relativamente ancho siguiendo el patrón contiguo y rellenar los brazos y las piernas de forma más mullida y la tripa más compacta.

Los brazos:

Hacer el corte de los brazos, cerrar la costura de las mangas según indica el patrón



* En la espalda, para la costura trasera, añadir 1,5 cm en cada lado.



Añadir margen para las costuras

El hilo queda oculto bajo la tela

y darle la vuelta. Cortar una pequeña abertura para el cuello en el centro del doblez e introducir por ahí el cuello con las puntas de la tela de punto rosada.

Doblar la abertura del cuello y coser la tela al cuello. Colocar un puñado de lana entre las puntas de la tela blanca, formando un tronco compacto y ovalado, y coserlo. El tronco debe medir unos 10 cm de largo (ver dibujo pág. 86).

Colocar otra fina capa de lana bajo la tela rosada, tirar de las puntas hacia abajo y coserlas alrededor del tronco.

El pantalón:

Hacer el corte del pantalón y, luego, cerrar primero la costura trasera y después las de las piernas.

Doblar el pantalón como para planchar un pantalón con raya y cerrar la costura de los pies, redondeando más la punta trasera que la delantera.

Hacer un fruncido a lo largo del borde superior del pantalón.

Antes de darle la vuelta a la tela, hacer un pequeño corte en la entrepierna a un máximo de 2 mm de la costura trasera. Rellenar cada pierna con una madeja de lana enrollada de forma poco compacta y del mismo largo que el pantalón. Ahuecar

un poco la lana en la zona de la tripa, meter el tronco entre la lana, ajustar el fruncido y hacerle un nudo. Sacar un poco de lana en el caso de que la tripa quedara demasiado gorda.

Distribuir, principalmente por delante y por detrás, los pliegues originados por el fruncido.

Tras haber comprobado que el largo del cuerpo mide 12 cm desde el hilo del cuello hasta la entrepierna, equivalente a una cabeza y media, coser el pantalón al tronco preferiblemente con punto escapulario.

Los brazos:

Pasar la cabeza por el corte de los brazos, doblar ambas partes y sujetarlas con alfileres cubriendo el fruncido de los pantalones. Coserlas con pequeñas puntadas. Antes de coserlas, comprobar que los brazos no resulten demasiado anchos, pues siempre se puede arreglar metiendo la tela un poco más.

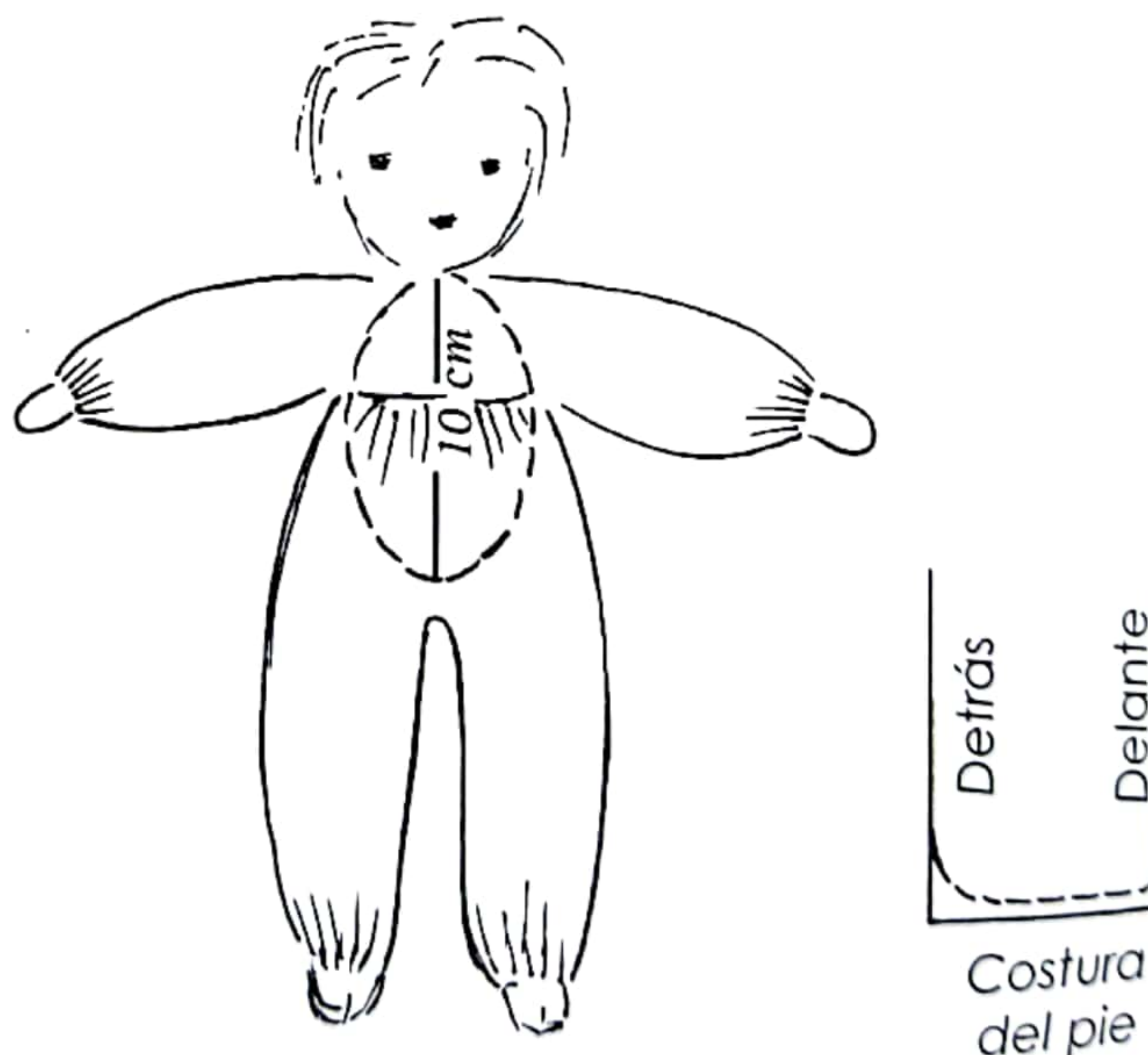
Rellenar los brazos con el mismo espesor que las piernas. Doblar las mangas de manera que, al pegar los brazos al cuerpo, las manos alcancen una altura un poco por debajo de la entrepierna. Hacer un fruncido en el borde de las mangas.

Las manos:

Cortar el patrón de las manos, coserlo, darle la vuelta, rellenarlo y darle un par de puntadas a la abertura para que no se salga la lana. Las manos deben medir aproximadamente 3 cm de largo. Meterlas en las mangas y coserlas.

Los pies:

Hacer un fruncido, marcando el tobillo, a unos 2 o 3 cm por encima de la costura del pie.



MUÑECA HECHA CON NUDOS

Si una madre decide regalarle a su hijo una muñeca hecha con nudos, sabiendo que esta muñeca puede fortalecer especialmente su desarrollo (ver «La muñeca, uno de los juguetes más importantes» pág. 70), deberá tener a la vez en cuenta que esta muñeca también le exige a ella algo muy especial. El niño imita el amor establecido con esa muñeca. La cuestión es: ¿cómo puede surgir cariño hacia algo tan sencillo y tan poco llamativo en apariencia? Quizá la razón a esta pregunta sea el esfuerzo que hace uno por reconocer el beneficio que le aporta la sencillez externa de la muñeca al niño. Por otro lado, también puede surgir amor por algo que uno ha hecho con sus propias manos.

Es importante involucrar al niño en la elaboración de la muñeca; posiblemente, algún día tenga ganas de hacer él mismo una muñeca así de sencilla, lo que sería sin duda una experiencia muy original para él.



Ya sea en casa o en el jardín de infancia, madres y jardineras ya pueden ponerse a cortar trozos de tela (50 x 50 cm aprox.), a hacerles dobladillos o flecos, que algún niño no tardaría en acercarse a preguntar: «¿Qué estás haciendo?» Y ella podría responder: «Necesito telas para nuestro recién nacido».

Si durante los días siguientes sigue preparando telas para hacer muñecas o para arroparlas, se cansará de repetir: «...para nuestro recién nacido». Mientras

tanto, algún niño se ha sentado a la mesa y ya ha comenzado a coser algo con los trozos de tela que había en un cesto. Evidentemente, la alegría ante la llegada del muy esperado recién nacido se desborda, y ya hay preparado un cestito con blanda lana cardada y telitas o con cojines hechos a mano.



Y por fin llega el día. El ambiente es el adecuado para que nazca la muñeca. Lleno de asombro, el niño observa cómo su madre o su jardinera de infancia forma

una cabeza con lana y una felita rosa y cómo hace las manos anudando dos de las puntas de la tela (ver instrucciones en la página siguiente).

Con un lápiz de color, no con rotulador, marca los ojos y la boca. En el fondo son sólo puntos que la imaginación del niño convierte en ojos pero que, a la vez, le sirven de orientación cuando busca el contacto visual, tal y como sucedió cuando intentó establecerlo por primera vez con las personas.

Una vez la muñeca ya está terminada —es de suponer que todo el proceso puede producirse en un solo día—, se la podemos dar al niño, con mucho cariño, envuelta en telas o incluso con un vestido muy sencillo para que éste la siga cuidando. Si la muñeca se hace en casa, hay que buscarle un nombre e intentar incluirla en el juego del niño a lo largo del día. Para ello el niño necesitará alguna palabra alentadora y sugerente. Por ejemplo, la madre puede jugar a ser la doctora que ausculta a la muñeca y le receta un jarabe para la tos. También puede desempeñar el papel de costurera que le confecciona un bonito vestido para los domingos. Ejemplos de este tipo reflejan claramente las exigencias

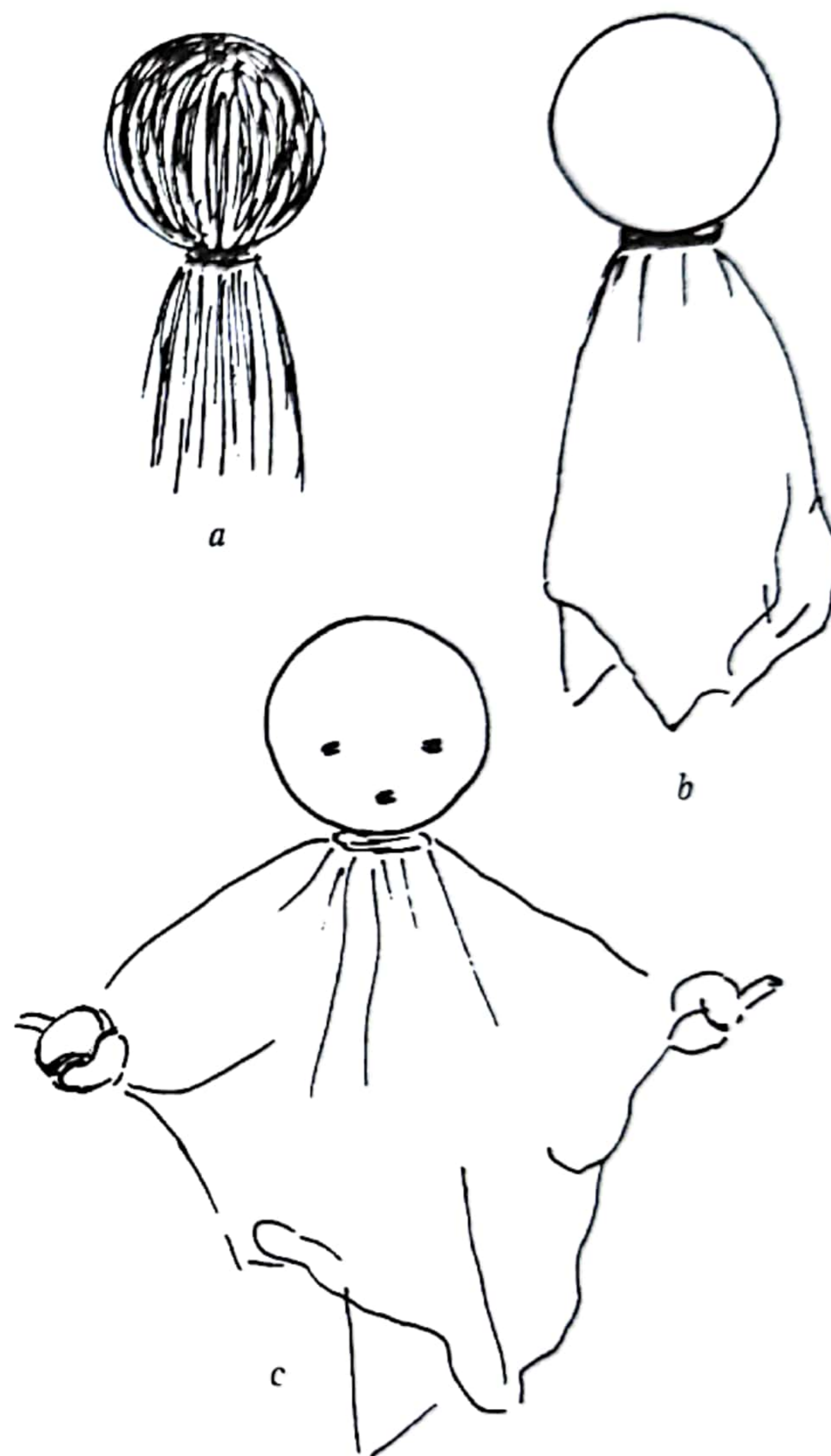
y retos que plantea esta muñeca, tanto al niño como al adulto. Vestir y desvestir a la muñeca es tan sólo una pequeña parte del juego, pero hacer que esté contenta, triste, dormida, enferma y a veces hasta enfadada —y todo esto sólo con unos puntos como boca y ojos y un cuerpo extremadamente sencillo—, exige una elevada dosis de imaginación. El juego es para los niños tan importante como para los adultos lo es el trabajo. Y si conseguimos despertar el entusiasmo del niño con esta muñeca, el resultado contribuirá, durante su primera etapa de desarrollo, al desarrollo de unas fuerzas que tanto necesitará en un futuro.

Veamos cómo se hace esta muñeca de nudos:

Material:

- Aprox. 50 x 50 cm de franela de algodón teñida de rosa (sábana vieja), de tela de algodón o de lana muy fina, de tela de punto o de lino fino
- Lana cardada

Primero cortar un cuadrado de tela. Según el tipo de tela, se le puede coser el bajo o hacerle flecos. Si se dispone del tiempo suficiente para coser el bajo a mano, al verlo, los niños mayores de tres



años sentirán ganas de observar e incluso de coser cualquier cosa. Lo mismo puede suceder en el caos de que hubiera que cardar la lana (ver «El tratamiento de la lana» pág. 163).

Con la lana hacer una bola compacta de un diámetro de unos 5 cm, cubrirla con un vellón de lana de 20 x 20 cm aproximadamente y atarlo con un hilo. El diámetro de la cabeza debe medir entre 7 y 8 cm. La lana del vellón que sobresalga por debajo del cuello puede llegar a tener el mismo largo que la cabeza, pues le dará más firmeza a esta última (a). Seguidamente colocar la cabeza en el centro de la tela planchada, juntar las cuatro puntas de la tela y hacerle un nudo con un hilo de lana grueso o con un mechón de lana hilada justo debajo de la cabeza (b). Procurar que las cuatro puntas de la tela estén a la misma altura y que formen un cuadrado. Retirar las arrugas del lado de la cabeza que hayamos elegido para la cara deslizándolas hacia los lados y hacia atrás. Cuanto más redonda sea la cabeza, especialmente en la zona de la barbilla, tanto más fácil resultará eliminar las arrugas.

Para hacer las manos, hacerle un nudo a cada una de las puntas laterales y pro-

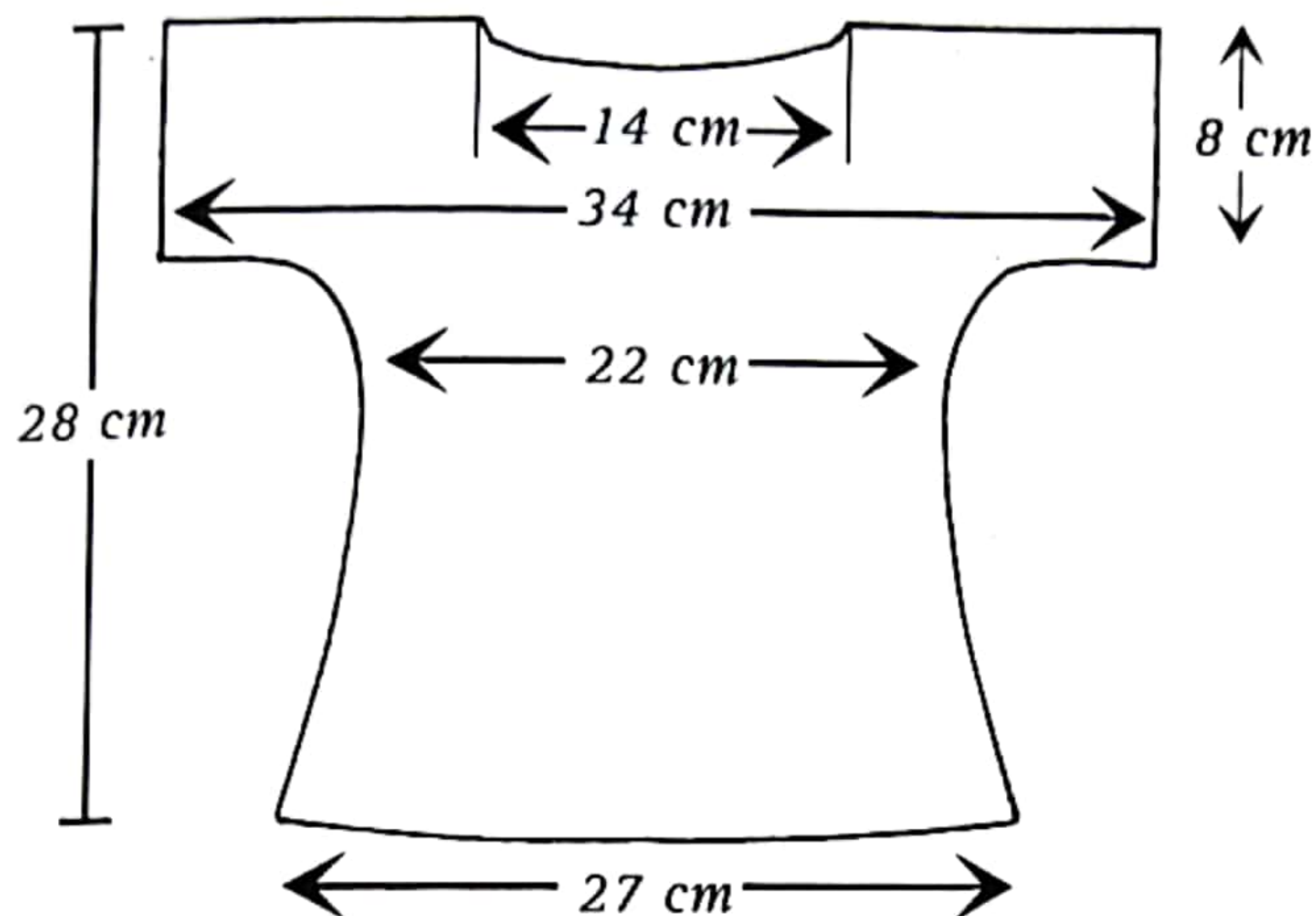
curar que ambos brazos guarden el mismo largo. Marcar suavemente con un lápiz de color tres puntos para los ojos y la boca (ver pág. 74).

Ahora, esta muñeca recién nacida y tan sencilla, necesita su ropita, descrita en el siguiente apartado.

VESTIDO SENCILLO PARA MUÑECAS

El vestido puede ser de confección muy sencilla, como el siguiente patrón. Se puede utilizar una tela de punto, como la de un viejo jersey fino, que se adapta bien y que resulta agradable a la sensibilidad calórica de las manos de los niños.

En primer lugar se puede hacer el escote de ganchillo: la primera fila de punto de cadeneta, la segunda de punto bajo y la tercera de punto calado sencillo¹⁰, para pasar luego un cordón por los arcos para atar el vestido. Es aconsejable coser el cordón al vestido por la parte de atrás con un par de puntadas para que luego no se salga cuando el niño esté jugando con la muñeca. Las medidas indicadas sobre el patrón corresponden a una muñeca de unos 8 cm, pero son sólo orientativas.



TELAS PARA ENVOLVER A LAS MUÑECAS

Por experiencia, se puede observar que a los niños de entre 3 y 4 años les encanta envolver a las muñecas de nudos entre muchas telas antes de tumbarlas en un cesto, en la hamaca (ver pág. 99), en la

nana (ver pág. 96) o en el carrito. Los más mayores actúan de manera diferente. Hacen una distinción entre un bebé o un escolar a la hora de vestirlos. Asimismo les encanta colocarles una tela sobre la cabeza y sujetarla con una cinta para coronas (ver pág. 38). Si quieren ponerle pelo, bien le colocan un poco de lana de color debajo de la tela o bien simplemente sujetan la lana con la cinta.

Los niños aprecian y siempre se fijan en el material del que están hechas las telas de las muñecas. Utilizan las más finas para la cabeza y las más suaves y lanosas como manta para abrigo.

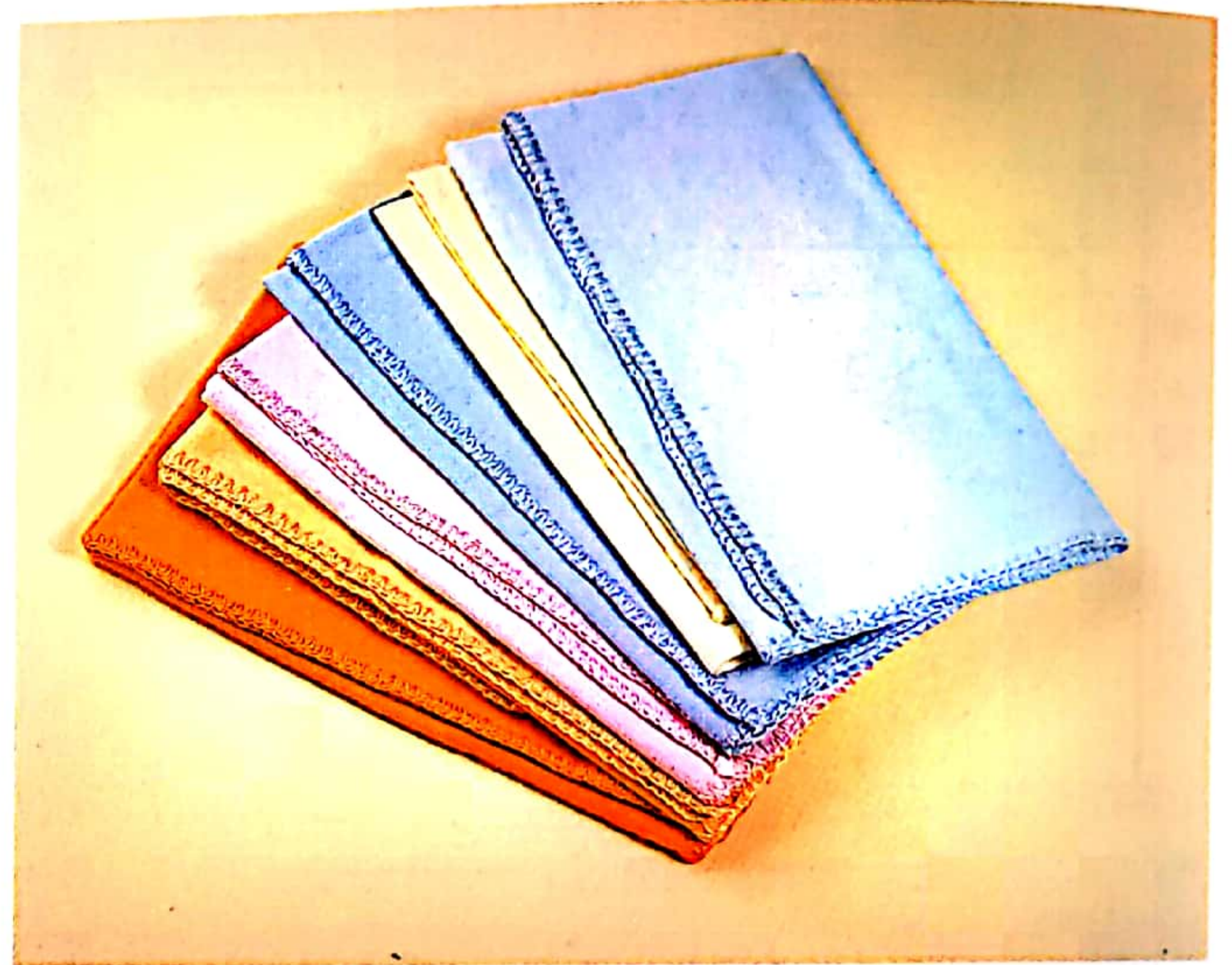
Además de envolver a las muñecas, las telas también son útiles para otros juegos y pueden estimular la imaginación de los niños. Las utilizan como mantelitos individuales en el rincón de las muñecas, para envolver los regalos de cumpleaños para las muñecas, o como saquito, atando las cuatro puntas con un cordón. Niños de seis años también hacen libros con ellas; las doblan una vez, las colocan unas encima de otras, luego colocan un cordón en el doblez y cierran el «libro». Así pueden leerles cuentos «de verdad» a sus hermanitos o a las muñecas. Las telas, dobladas y

¹⁰ El punto calado consiste en saltar puntos de la vuelta anterior trabajando cadeneta sobre los espacios. El resultado son pequeños espacios arqueados. Ejemplo: trabajar un punto alto, 2 de cadeneta, saltar 2 cadenetas de la vuelta anterior, un punto alto en la siguiente cadeneta (N. de la T.).



enrolladas, también pueden servir de vendas para jugar a los médicos o, dobladas de la manera adecuada, de cofia para las enfermeras. También se pueden hacer muñecas y animales a base de nudos, tal y como hemos descrito en la página 64.

Al elegir el material de las telas, hay que procurar que los colores sean bonitos pero no demasiado chillones. Si se busca bien, hoy en día se pueden encontrar telas finas y de colores lisos.



Material:

- Los materiales más adecuados son el algodón, la viscosa, tela de batista, lino fino, franela (sábana) o lana fina. Las telas puede ser de diferentes tamaños

Medidas:

- Las medidas que se han venido utilizando son de entre 30 y 50 cm y 45 x 60 cm

Hacerles a las telas un dobladillo o un borde de ganchillo.

MUÑECA DE PUNTO CON DELANTAL DE VOLANTES

Esta muñeca de punto es también muy apropiada para jugar en la casita de las muñecas. Es muy fácil de hacer pues las proporciones se desprenden del número de filas de punto. A los niños que acaban de aprender a hacer punto les encanta hacer este tipo de muñecas. Aun así, al principio necesitarán ayuda para montar y menguar puntos y para coser las piezas.



Material:

- Aprox. 25 g de hilo de lana
- 2 agujas de hacer punto
- Tela de punto para la cabeza
- Lana para el pelo
- Lana cardada para el relleno

Tipo de punto:

- Punto bobo, es decir, todas las vueltas del derecho

Montar 36 puntos sobre una aguja; hacer 12 vueltas de punto bobo y, en la siguiente vuelta, coger los puntos número 17 y 18 juntos y luego hacer un punto deslizado¹¹ para hacer la abertura del cuello. Terminar la vuelta y hacer otras 12 vueltas. Menguar 11 puntos a cada lado (desde el exterior hacia dentro) y volver a montar 7 a cada lado (la vuelta anterior tiene 14 puntos en el centro), sumando en total 28 puntos (7+14+7). Hacer 20 vueltas y luego repartir los puntos en dos filas independientes, es decir, hacer las dos piernas con 14 puntos y 34 vueltas. Para terminar hacer un surjete¹² (en página siguiente).

¹¹ Punto que se pasa de una aguja a otra sin tejer (N. de la T.)

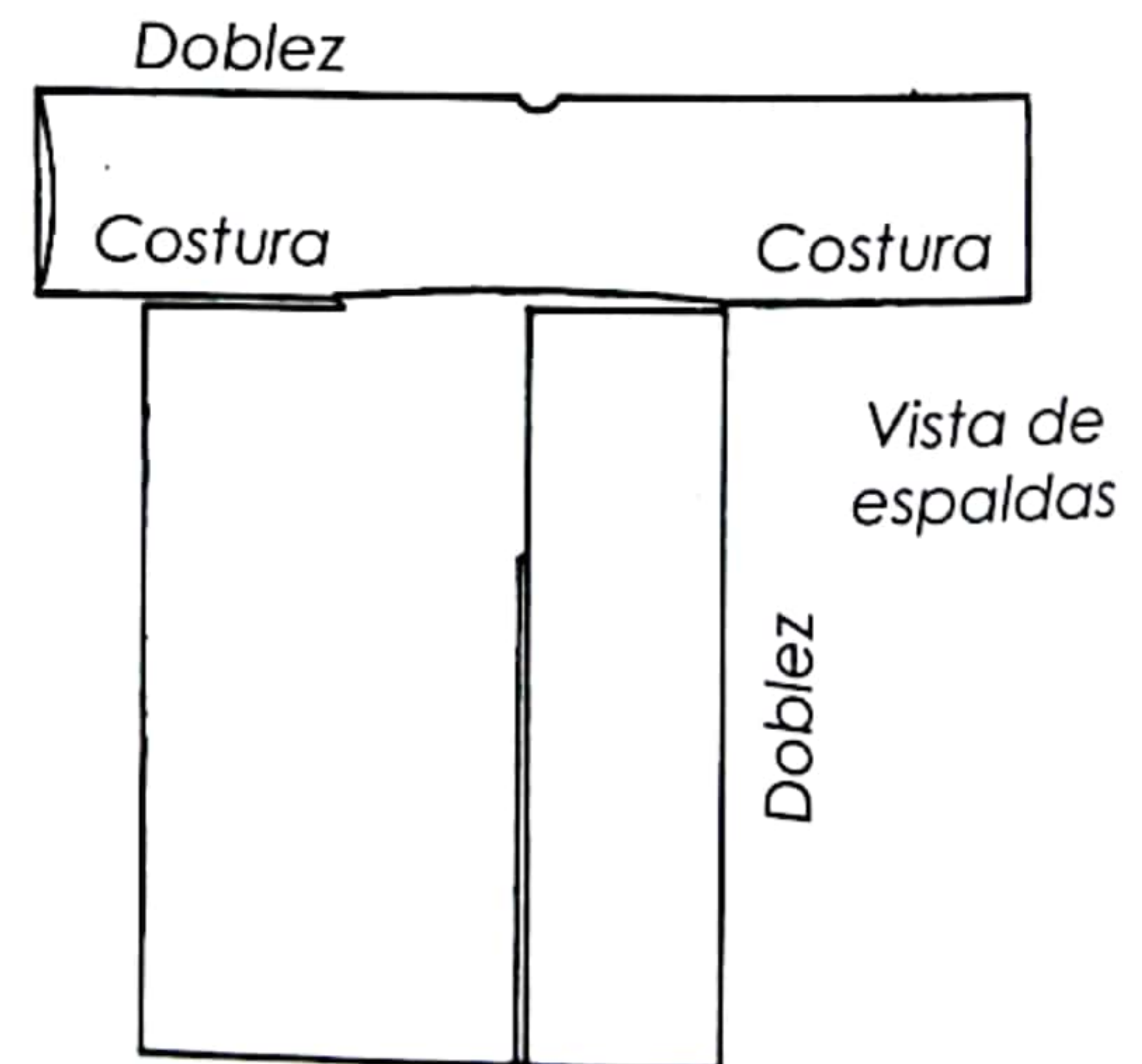
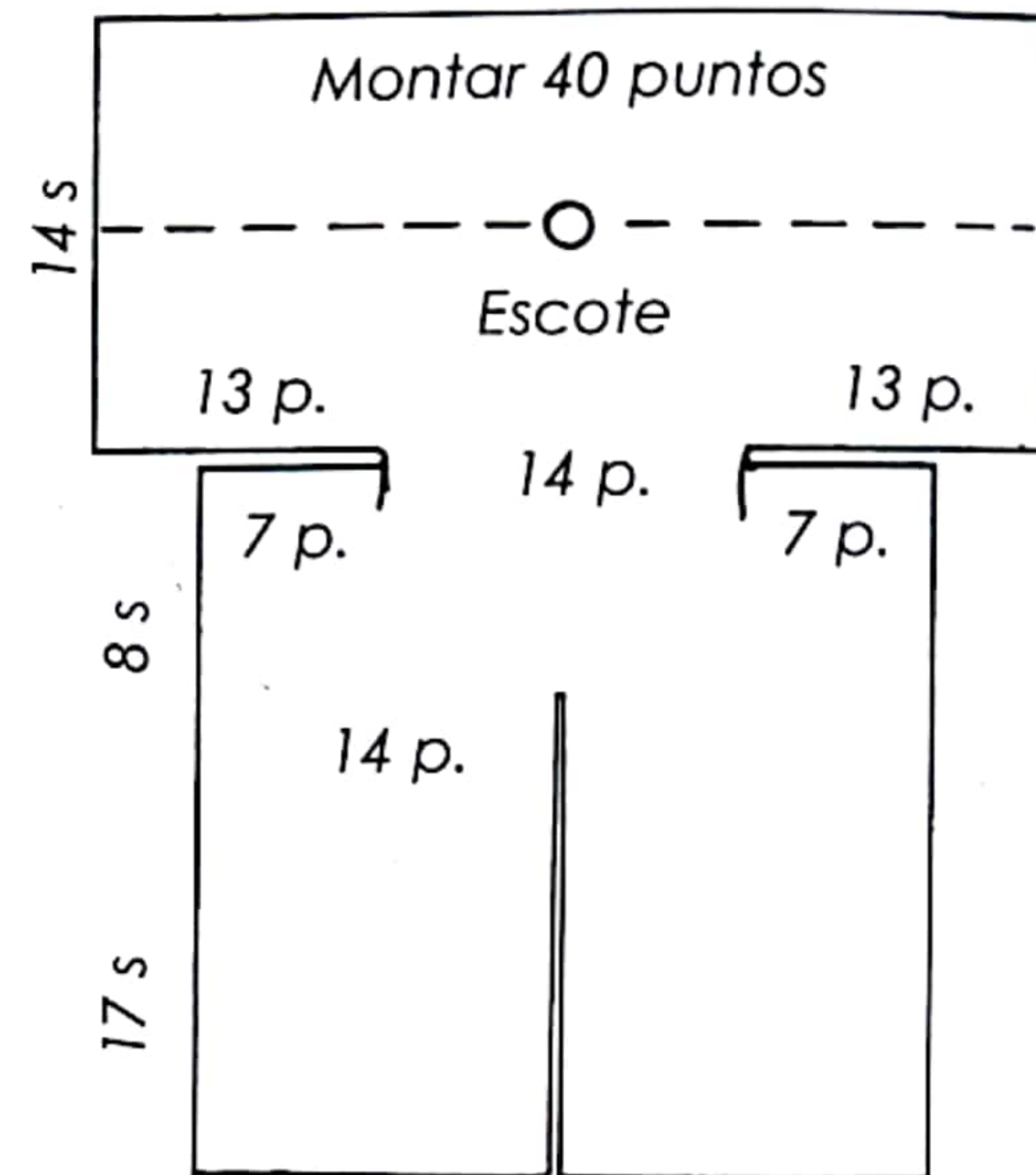
Coser el patrón:

Cerrar las costuras de los brazos y las de las piernas hasta la entrepierna. Doblar las piernas como para planchar la raya del pantalón y cerrar la costura de los pies.

Hacer una cabeza de 4 cm de diámetro para un cuerpo de 13 cm del mismo modo que la muñeca articulada (ver pág. 73). Introducir las puntas de la tela por la abertura del cuello y coser el cuerpo a la cabeza. Rellenar las piernas y la tripa con la lana de manera que no queden demasiado voluminosas y cerrar la costura trasera. Hacer un fruncido alrededor del tobillo.

Rellenar los brazos, hacer unas manos de unos 1,5 cm de ancho y 2,5 de largo, meterlas y coserlas al borde de las mangas. Un delantal de volantes es lo más indicado para vestir a esta muñeca (ver foto pág. 71).

12 Surjete o menguado simple: deslizar un punto sin hacer hacia la aguja derecha, hacer el siguiente punto y montar por encima el punto deslizado (N. de la T.)



DELANTAL DE VOLANTES

Material:

- Tela de batista o de algodón fina

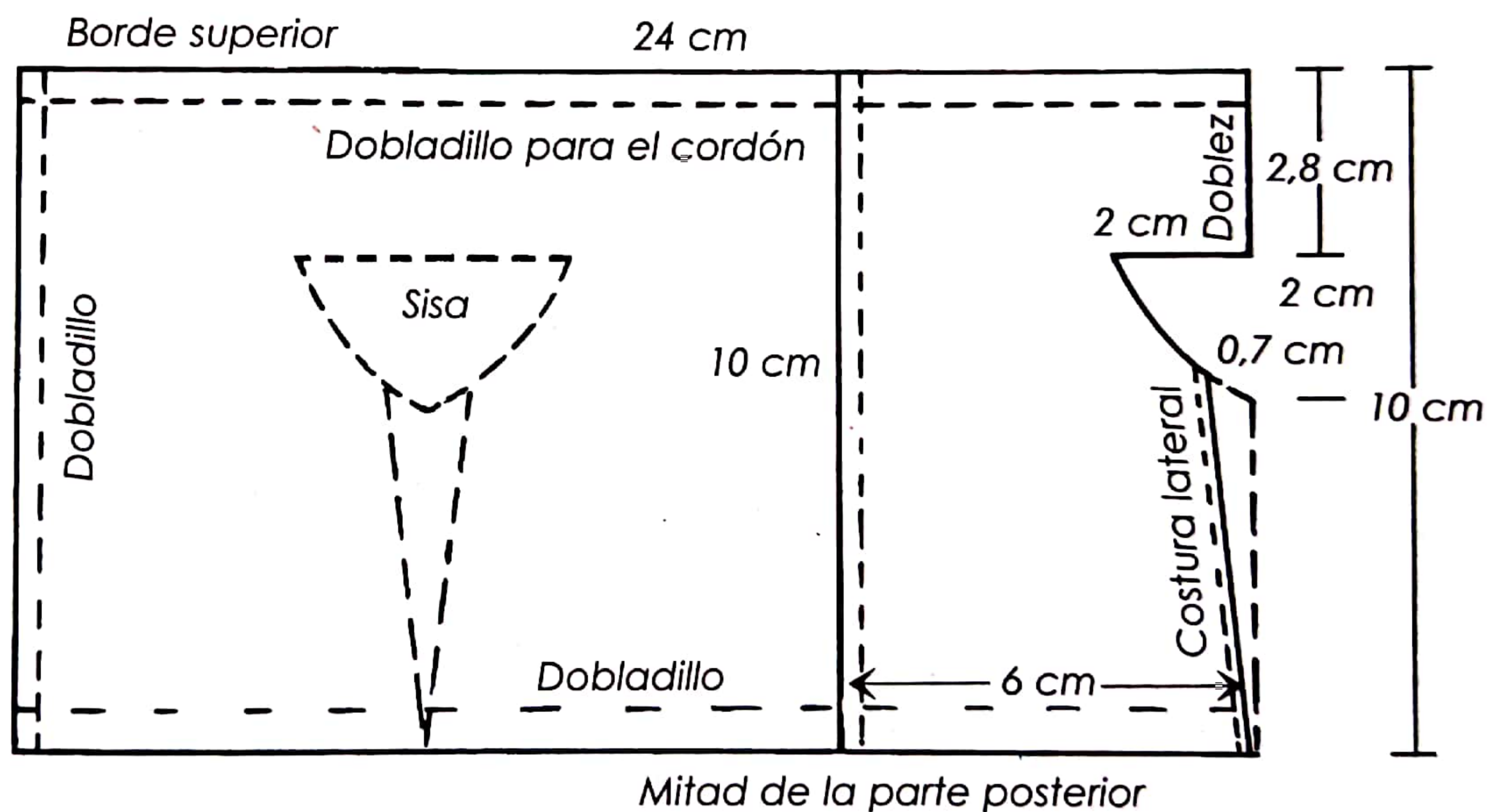
Hacerle el dobladillo a los lados más estrechos de un trozo de tela rectangular. Seguidamente hacerle un dobladillo al lado superior, de manera que luego se pueda pasar una aguja con un cordón de un lado al otro del dobladillo. El tamaño resultante de la tela tras hacer los dobladillos ha de ser de 24 x 10 cm aproximadamente.

Después doblar los lados laterales hasta que se junten a la mitad (ver patrón) y cortar las esquinas para las sisas de los brazos.

Hacerles un pequeño dobladillo a las sisas a mano. Para hacer un delantal más grande sería necesario el uso de una cinta de bias.

Cerrar las costuras laterales y hacer el dobladillo inferior.

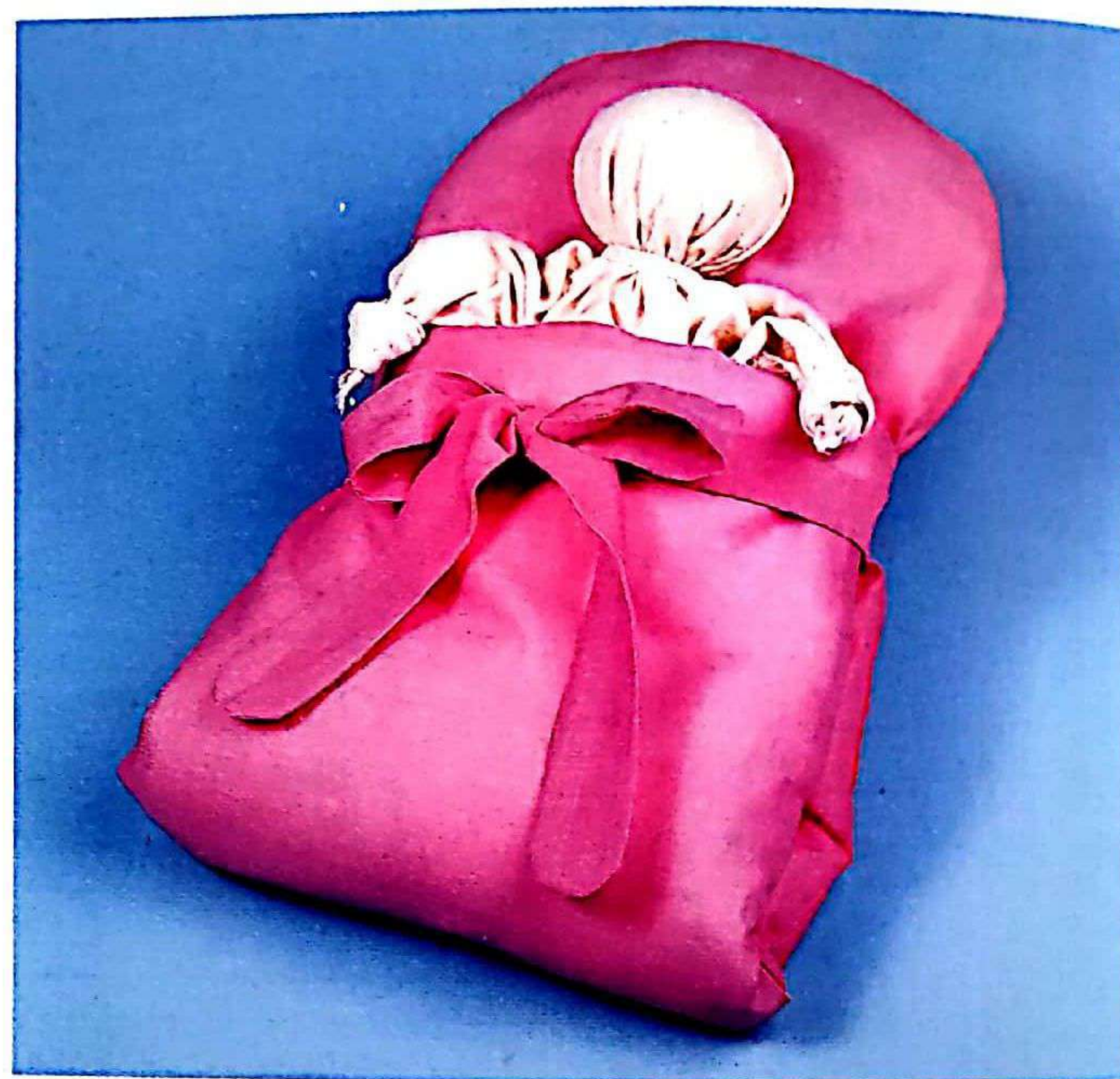
Para finalizar, hacer un cordón con un hilo de lana, por ejemplo, y pasarlo por el dobladillo superior.



NANA O SAQUITO DE DORMIR

La nana o saquito de dormir es una funda de lo más adecuada para llevar a la muñeca de un lado a otro. Además se adapta especialmente bien a los brazos de los niños. Naturalmente también se puede colocar en una cesta, en una hamaca (ver pág. 99) o en un carrito. Durante el cuento en el jardín de infancia, a muchos niños les ayuda precisamente tener una nana así entre sus brazos o sobre su regazo para tranquilizarse.

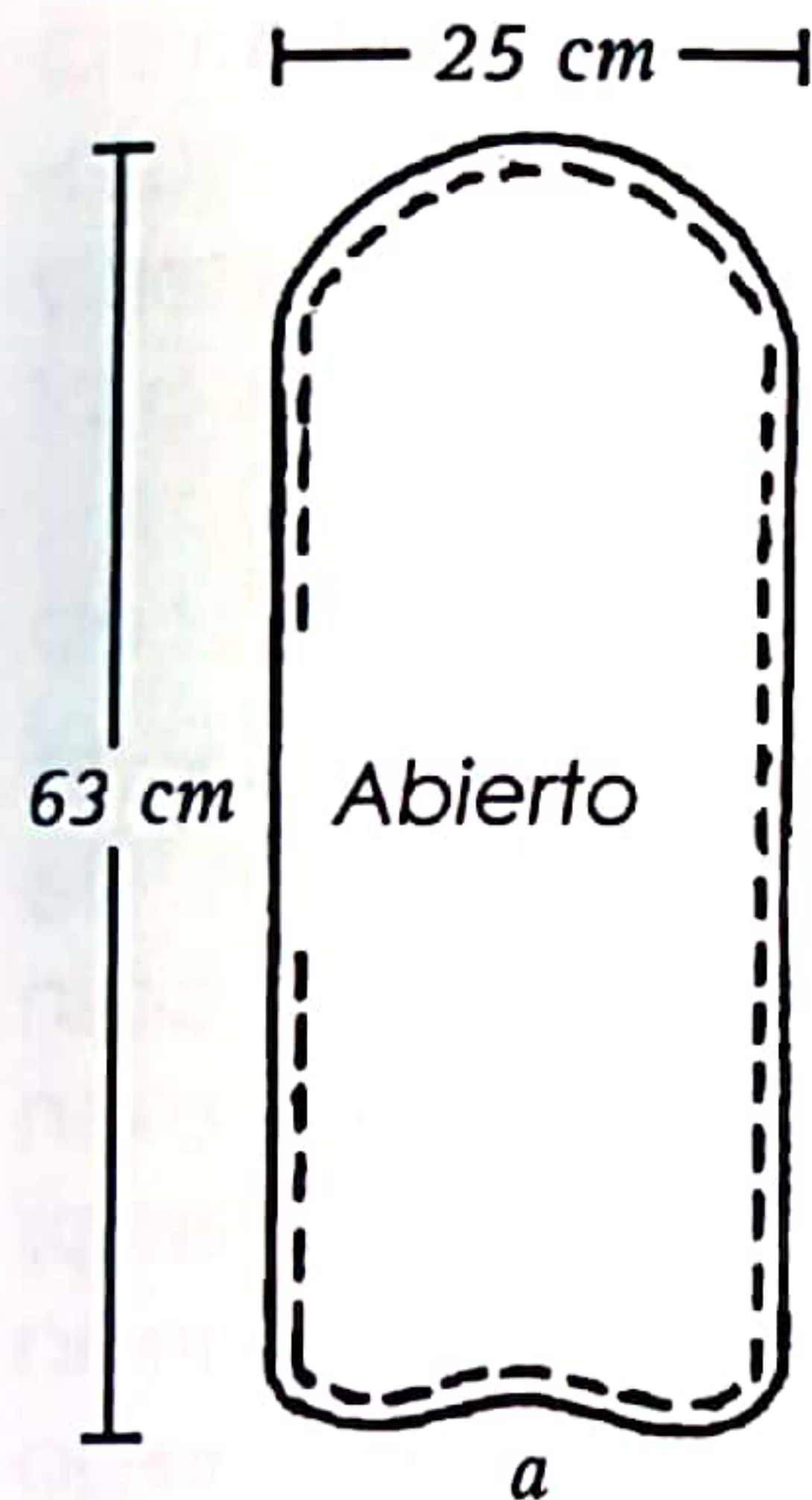
Los niños más pequeños necesitarán la ayuda de los más mayores o de un adulto para hacer el lazo de la nana. Son muchos los que, con toda tranquilidad, hacen un nudo detrás de otro. Y cuando, entre los cinco y seis años de edad, despierta su interés por aprender cómo se hace un lazo, entonces observan atentamente cómo lo hace el adulto y, la mayoría de las veces, aprenden rápidamente a hacerlo ellos solos. Una vez aprendido, les encanta hacer el lazo de la nana una y otra vez.



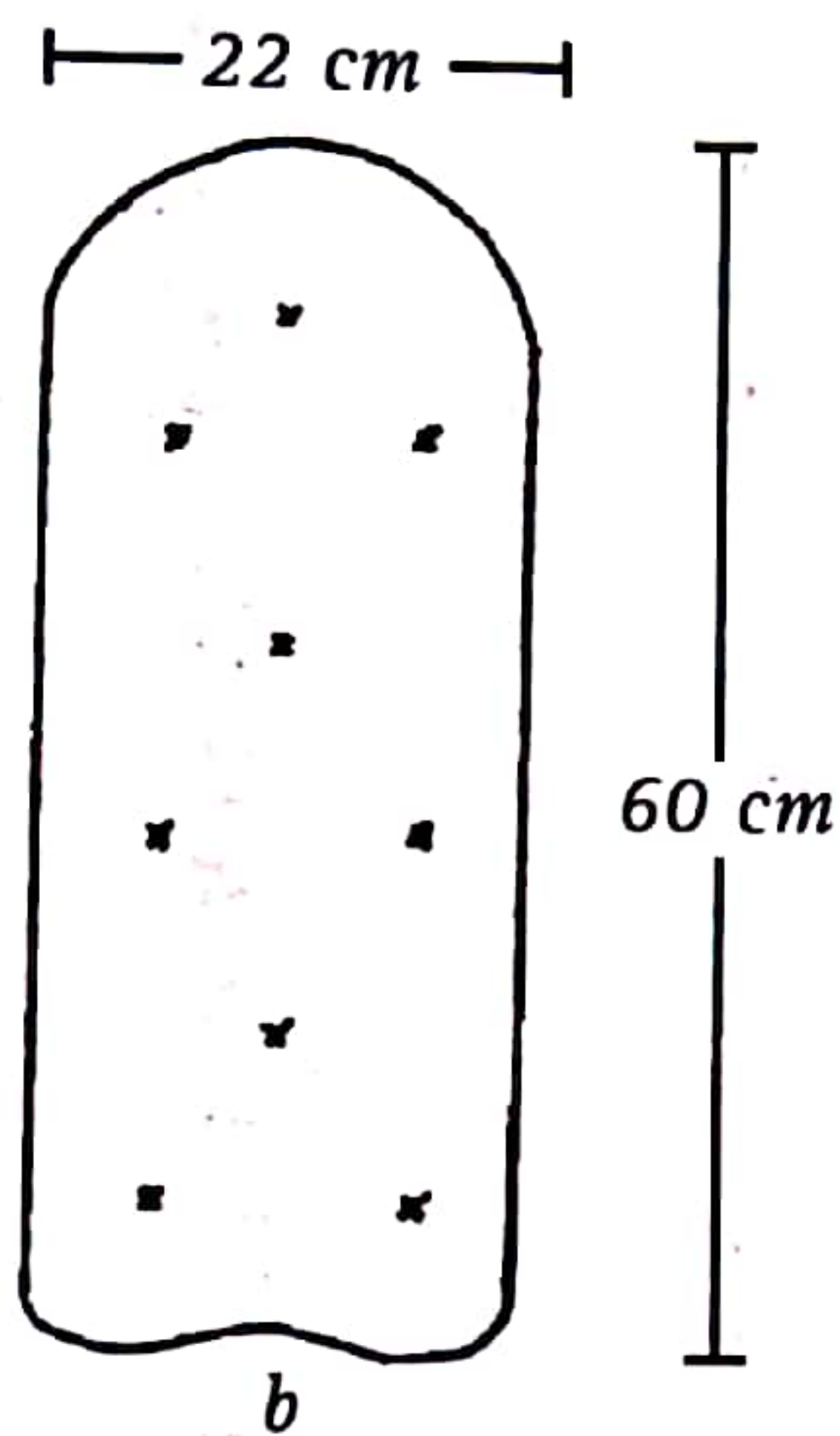
Material:

- Tejido de retor de 25 x 63 cm para hacer el cojín
- Aprox. 60 g de lana blanca cardada para el relleno
- Para la funda, tela de 23 x 62 cm de tamaño de uno de los siguientes tejidos: tela de batista, algodón, popelín o lino fino, preferiblemente de colores lisos.

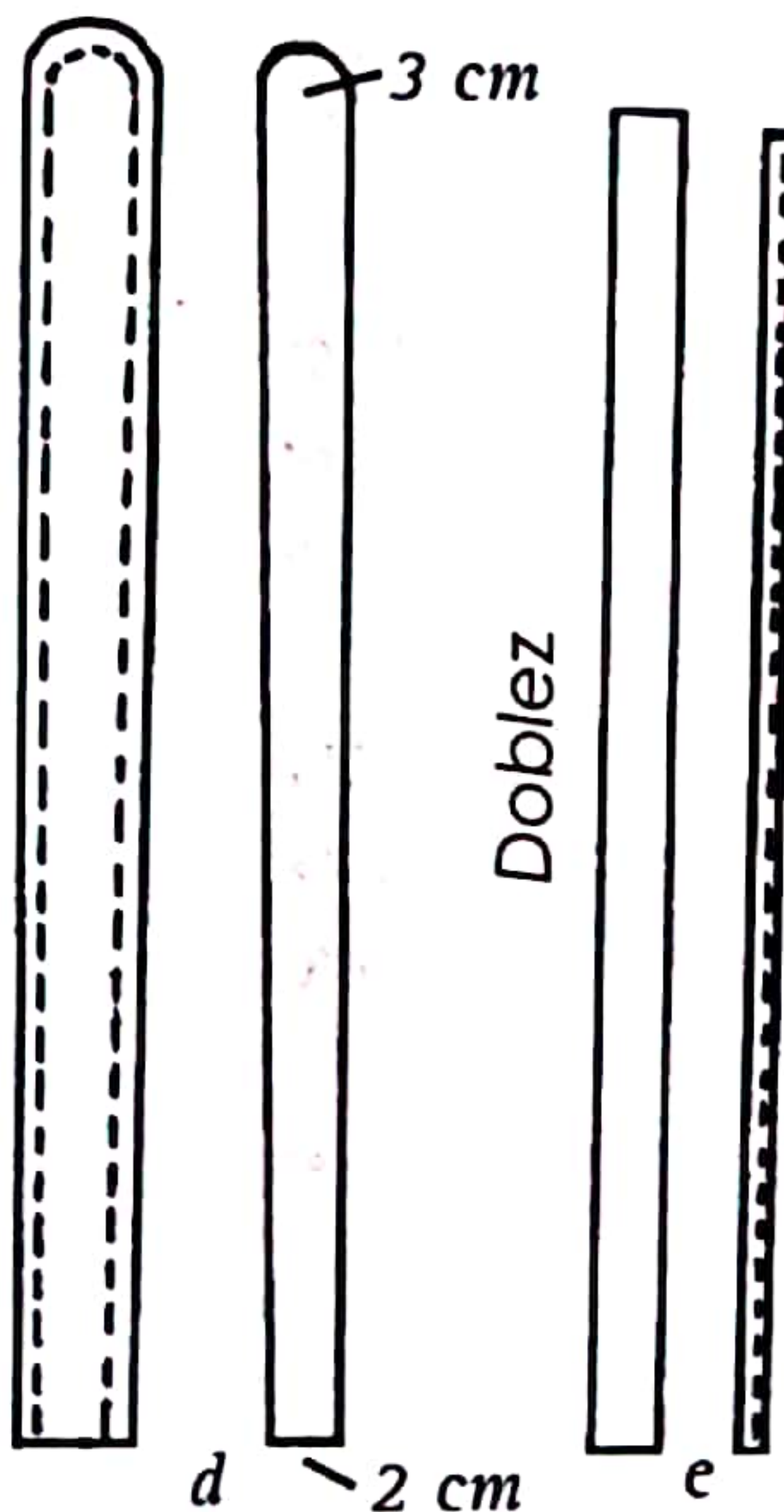
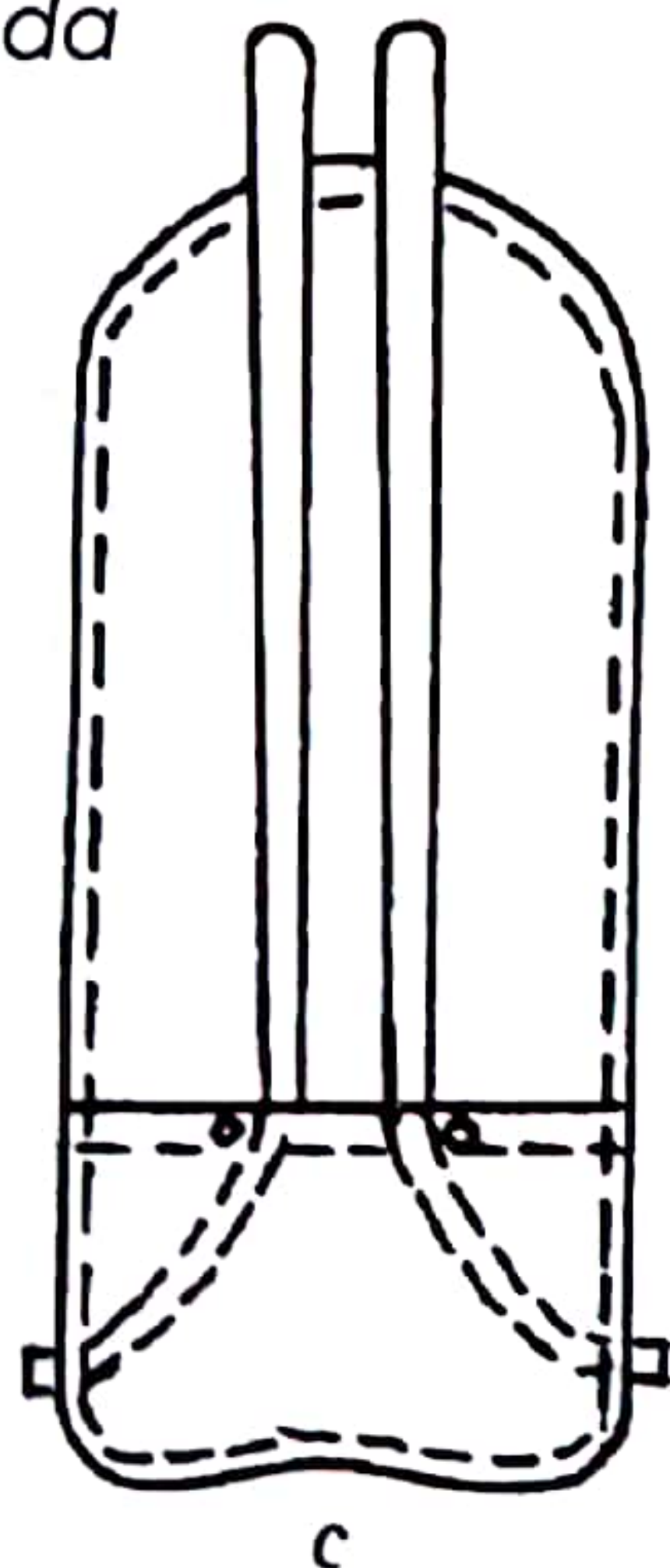
Patrón del cojín
(base del saquito)



Cojín acabado
(base del saquito)



Funda



Cojín:

Siguiendo el patrón, hacer el corte del cojín y cerrar la costura dejando una abertura de unos 25 cm en uno de los laterales (a).

Darle la vuelta a la funda y planchar la costura.

Cortar la capa de lana siguiendo el mismo patrón y meterla en la funda del cojín de manera que quede uniformemente repartida. Después cerrar la costura lateral. Para que la lana no se escurra, darle unas puntadas en cruz atravesando la tela y el cojín (b). El cojín parecerá después más corto y más fino.

Funda (acabada: 62 x 23 cm):

Cortar el patrón de la funda siguiendo el del cojín, pero comprobar que tenga la medida arriba indicada una vez terminada.

Atención: Doblar parte de la mitad de la funda y añadirle a cada extremo de la funda una tira de entre 2 y 2,5 cm de ancho cada una con dos agujeros para botones. Para ello, habrá que añadir estos centímetros de tela de más al cortar el patrón.

Primero, coser las tiras y sujetarlas una sobre otra con alfileres. Después hacer lo mismo con las dos caras de la funda (la



cara del derecho hacia dentro). Meter las cintas de anudar en la funda y sujetarlas con alfileres a la costura del extremo inferior de la funda (c).

Seguidamente, coser toda la costura de la funda, darle la vuelta y plancharla.

Finalmente, coser dos o tres botones automáticos o hacer agujeros para botones y coser botones normales.

Otra forma de hacerlo sería:

A los dos extremos de la funda se les hace un dobladillo de 2 a 2,5 cm de ancho. La abertura para meter el cojín debe quedar en la parte superior. Se cosen los laterales de la funda con los extremos superpuestos de manera que, al darle la vuelta a la funda, quede el lado más largo encima. Antes de coser los extremos, meter las dos cintas en la parte inferior para que al coser las costuras queden sujetas (c). Darle la vuelta a la funda, meter el cojín por la misma abertura que servirá para meter el muñeco. Doblar la parte inferior de la nana hacia atrás y con las cintas hacer un cruzado para sujetar el muñeco.

Cintas de anudar:

Estas cintas deben medir 68 cm de largo y entre 1 y 1,5 cm de ancho, aunque el ancho también puede variar: el ancho inferior puede ser de casi 2 cm e ir ensanchándose hasta alcanzar los 3 cm en el

extremo superior (d). Estas cintas se pueden confeccionar de dos formas:

d: Cortar las cintas con tela doble, coserlas, darles la vuelta y planchar bien la costura.

e: Doblar unos 0,5 cm de ambos bordes de las cintas. Después doblar las cintas a lo largo por la mitad y hacer un pespunte por el lado derecho.

HAMACA DE GANCHILLO

Entre las diferentes posibilidades de mecer a las muñecas se encuentra la hamaca. Los niños pueden acostar y acunar a una o más muñecas, envueltas en una tela o en una nana (ver pág. 96), en una de estas hamacas. Se puede colgar en cualquier parte de la casa, en el balcón, entre dos sillas o, si los hubiera, entre dos caballetes (ver pág. 34). Tampoco será difícil encontrar en el jardín un sitio donde colgarla. Incluso, si no existiera la posibilidad de colgarla de ningún árbol ni arbusto, se pueden clavar en el suelo dos palos gordos con la horquilla hacia arriba. A los niños también les encanta utilizar la hamaca con otros fines, como de saco o de red de pescar.



Material:

- 50 g de hilo de algodón fino
- Aguja de ganchillo correspondiente al grosor del hilo
- Dos travesaños cilíndricos de madera de aprox. 16 mm de diámetro y entre 38 y 40 cm de largo

Comenzar con una base de 160 puntos de cadeneta. Continuar como sigue:

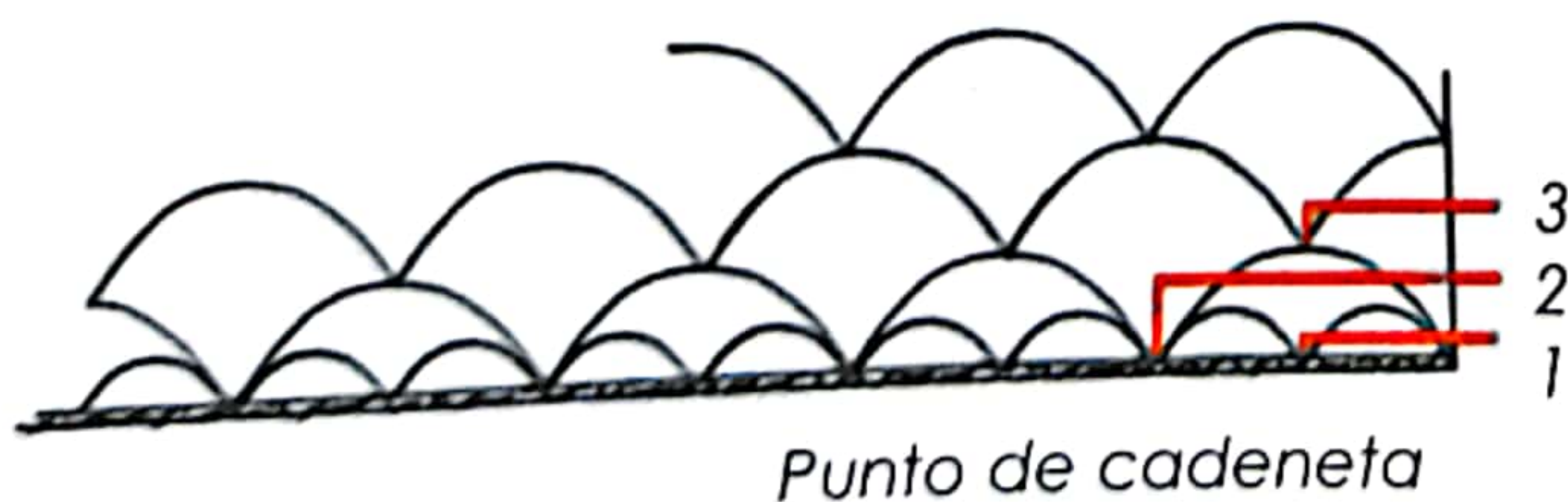
1ª vuelta: Independientemente de los 160 de la vuelta anterior, hacer 3 puntos de cadeneta y engancharlos al 4º punto, y así sucesivamente. De esta forma surgirán

40 arcos por los que más adelante se pasará la vara de madera.

2ª vuelta: Hacer 7 puntos de cadeneta y enganchar en una de cada dos junturas de los arcos. De esta forma saldrán 20 arcos más. En el caso de que el hilo escogido fuera más grueso y hubiera que hacer el ganchillo más suelto, se pueden hacer 6 o incluso 5 puntos de cadeneta en vez de 7.

3ª y demás vueltas: Hacer 7 puntos de cadeneta y enganchar en el centro de cada uno de los arcos de la vuelta anterior. Cada arco está formado por 7 puntos de cadeneta, pues así, los lados quedan bien tensados, la hamaca se comba bien y la muñeca no se cae.

Después de 19 vueltas de arcos, hacer una vuelta de arcos pequeños, es decir, 3 puntos de cadeneta y enganchar en el centro de cada arco y en las junturas.



Punto de cadeneta

Travesaños:

Redondear los extremos de los travesaños con una lima o papel de lija y alisarlos bien. Hacer un agujero con un taladro con una broca de 3 mm a unos 5 o 7 mm de distancia de ambos extremos. Si no se tiene un taladro a disposición, también se puede hacer una muesca con una navaja alrededor del travesaño. Aplicar a los travesaños una capa de cera de abejas, pulirlos e introducirlos por las últimas filas de arcos de ambos extremos de la hamaca.

Atar los travesaños a la hamaca pasando, al menos dos veces, los hilos sobrantes de la misma hamaca, bien por los agujeros o bien alrededor de las muescas de los travesaños.

Cuerdas de sujeción

(entre 55 y 60 cm de largo aprox.):

Las cuerdas para atar la hamaca pueden ser bien de hilo de algodón enrollado o de ganchillo. Si queremos hacerlas de ganchillo, se puede hacer por ejemplo entre 110 y 120 puntos de cadeneta y después rematar la labor con dos vueltas de punto enano o falso¹³, es decir, introducir la aguja por el 1º

¹³ Este punto sirve para rematar una labor ya terminada y reforzar los bordes (N. de la T.)

punto, tomar el hilo y hacerlo pasar por el punto de la fila anterior y también por el que está en la aguja.

Las cuerdas también se pueden atar a los travesaños, bien por los agujeros o bien alrededor de las muescas.



HAMACA DE TELA

Material:

- Tela de entre 45 y 50 cm de ancho y 80 cm de largo aprox.
- 2 cordones de entre 50 y 60 cm de largo (ver pág. 40)

Con una tela y un par de cordones se puede hacer espontáneamente una hamaca muy sencilla. Atar con un cordón los lados estrechos de la tela y hacer un nudo con ambos extremos del cordón para luego poder colgar la hamaca por el lazo. En lugar de una tela también se puede utilizar una toalla de mano o tela de gasa para hacer la hamaca.

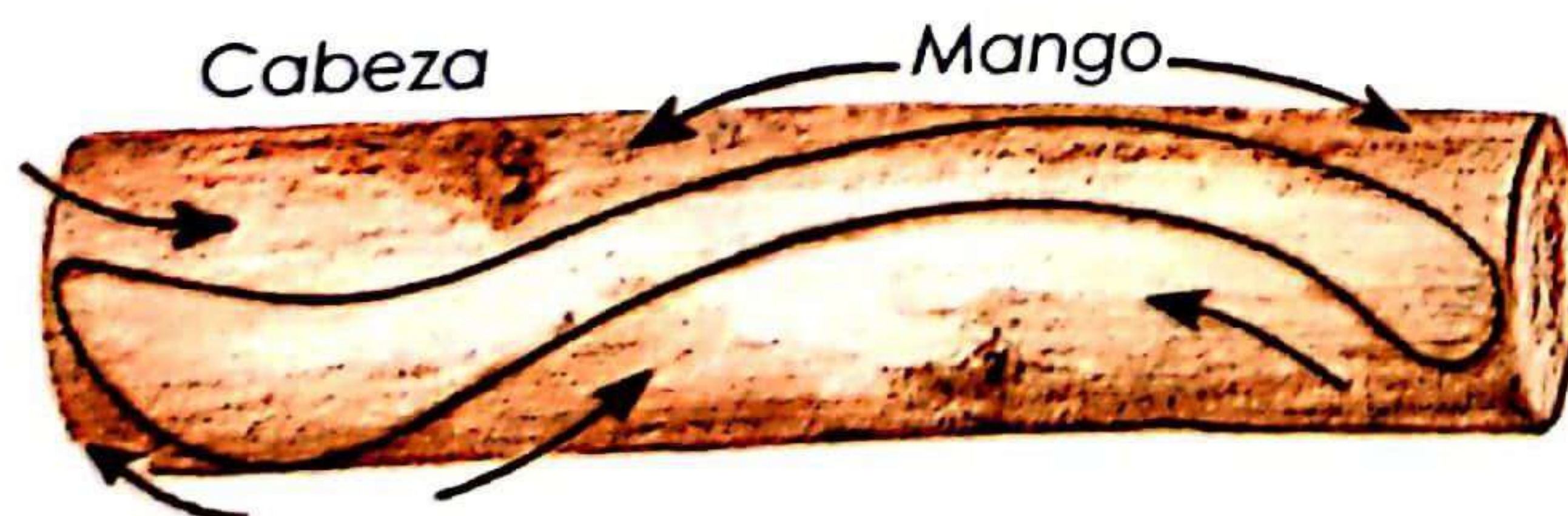
CUCHARITAS DE MADERA

Cualquier cucharita que tallemos nosotros mismos para el rincón de las muñecas será diferente a todas las demás, tanto en la forma como en el tamaño. Lo mismo pasará con los cuenquitos y platitos. Por ello es fácil imaginarse el aspecto tan alegre que puede tener una mesita de muñecas con una cubertería tan variopinta. Aun así, los niños utilizarán los cubiertos una y otra vez con otros fines; por ejemplo, para jugar al posadero o a ir a la escuela, una cuchara puede servirles de lápiz.

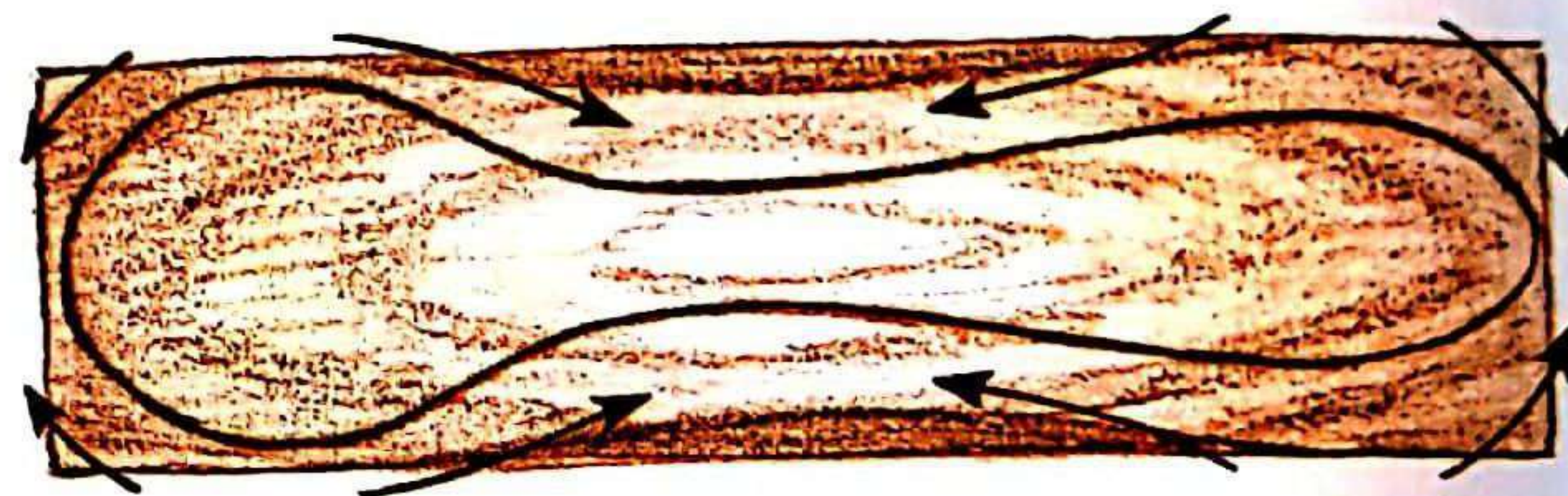
Material:

- Tronco de madera de entre 2 y 3 cm de diámetro y aprox. 10 cm de largo

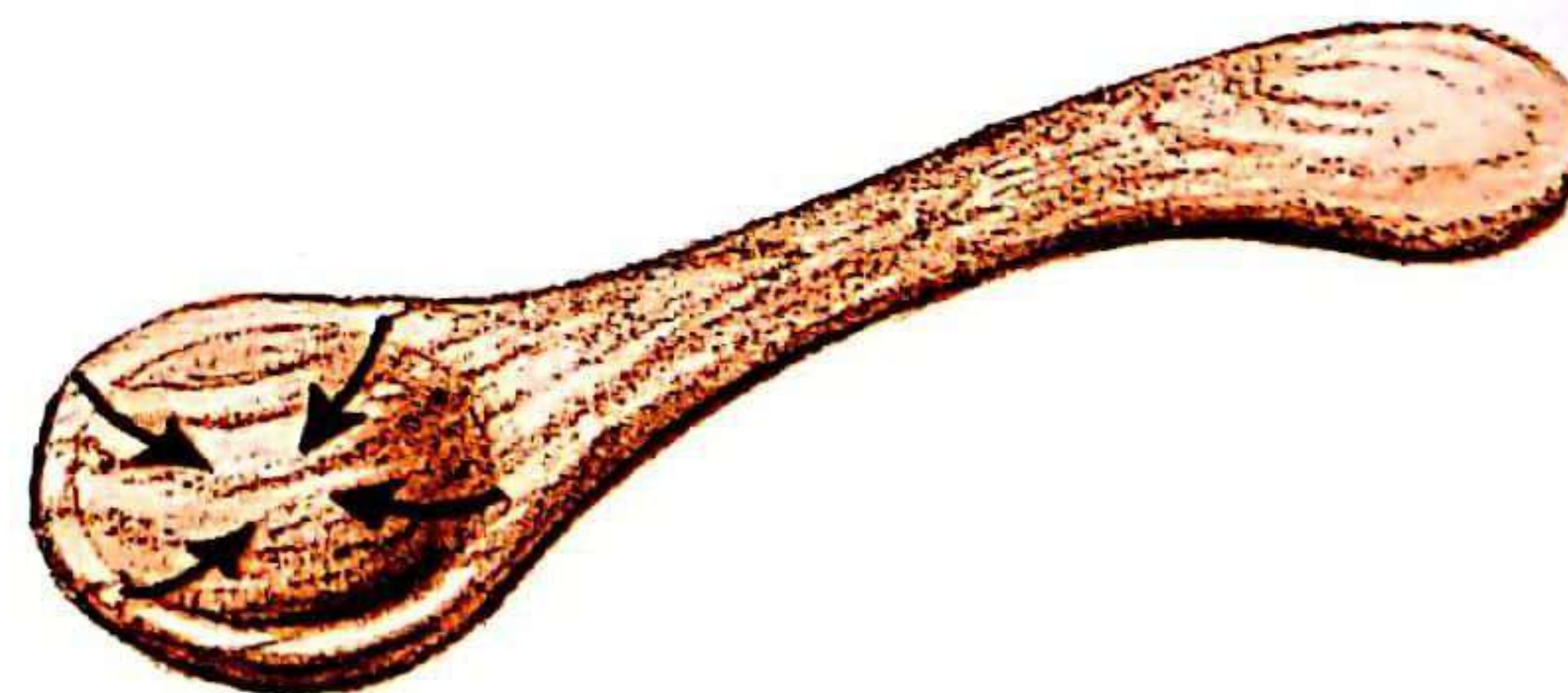
En primer lugar, quitarle la corteza a la rama. Luego, pintar sobre la madera el perfil de la cuchara y tallarla siguiendo la dirección de las flechas del siguiente dibujo.



Después, dibujar la forma de la cuchara vista desde arriba y tallar siguiendo la dirección de las flechas del segundo dibujo.



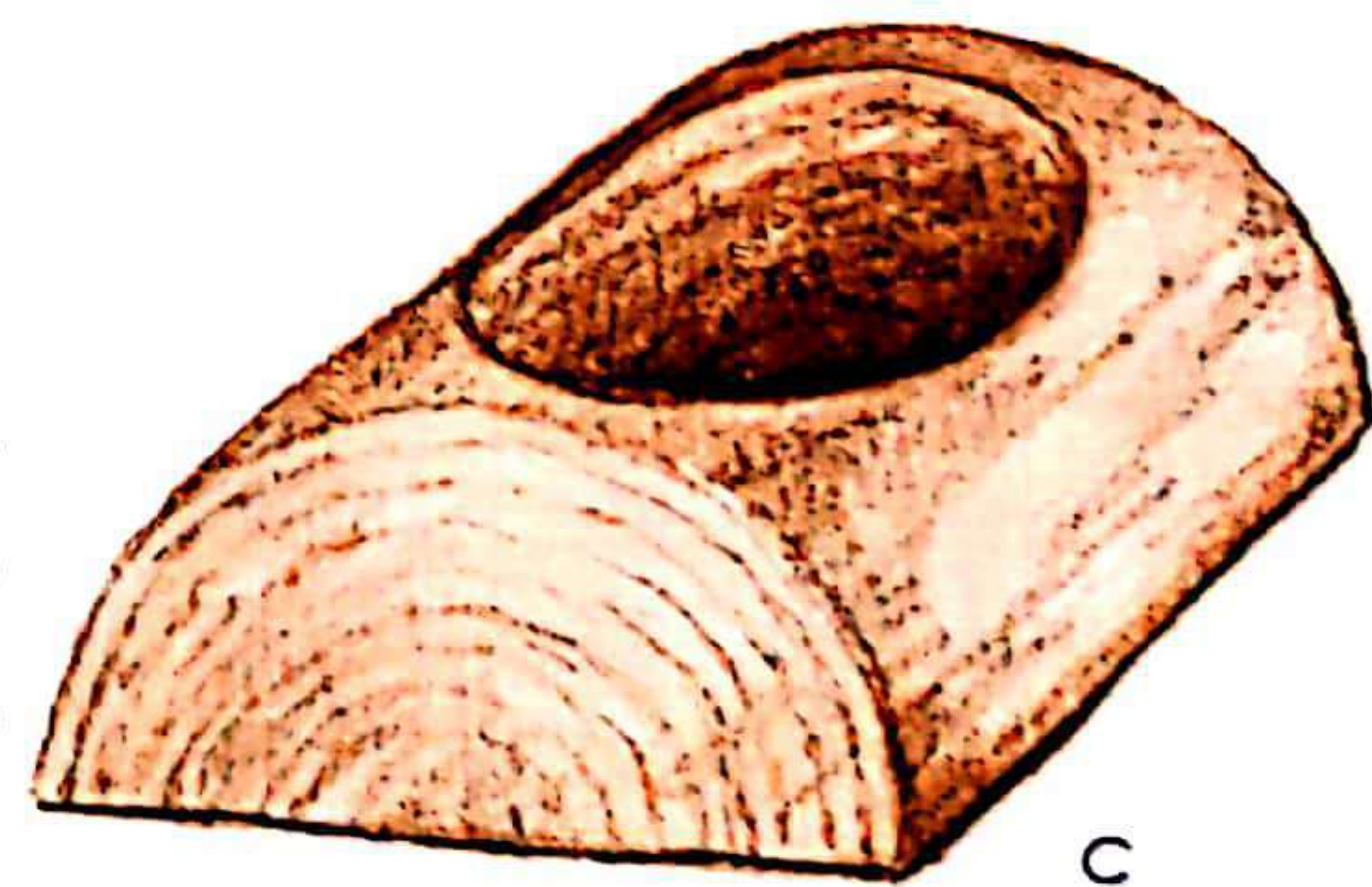
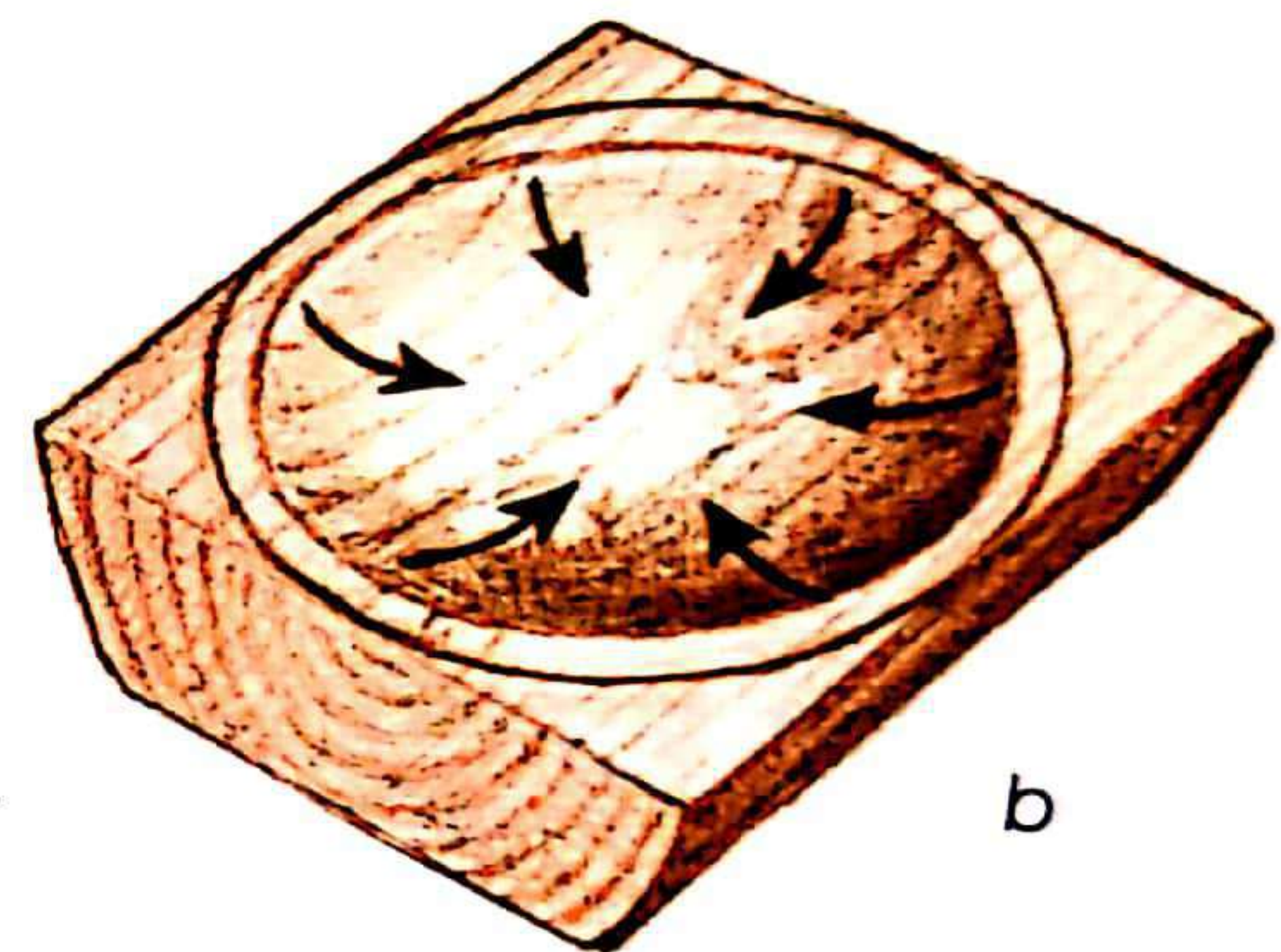
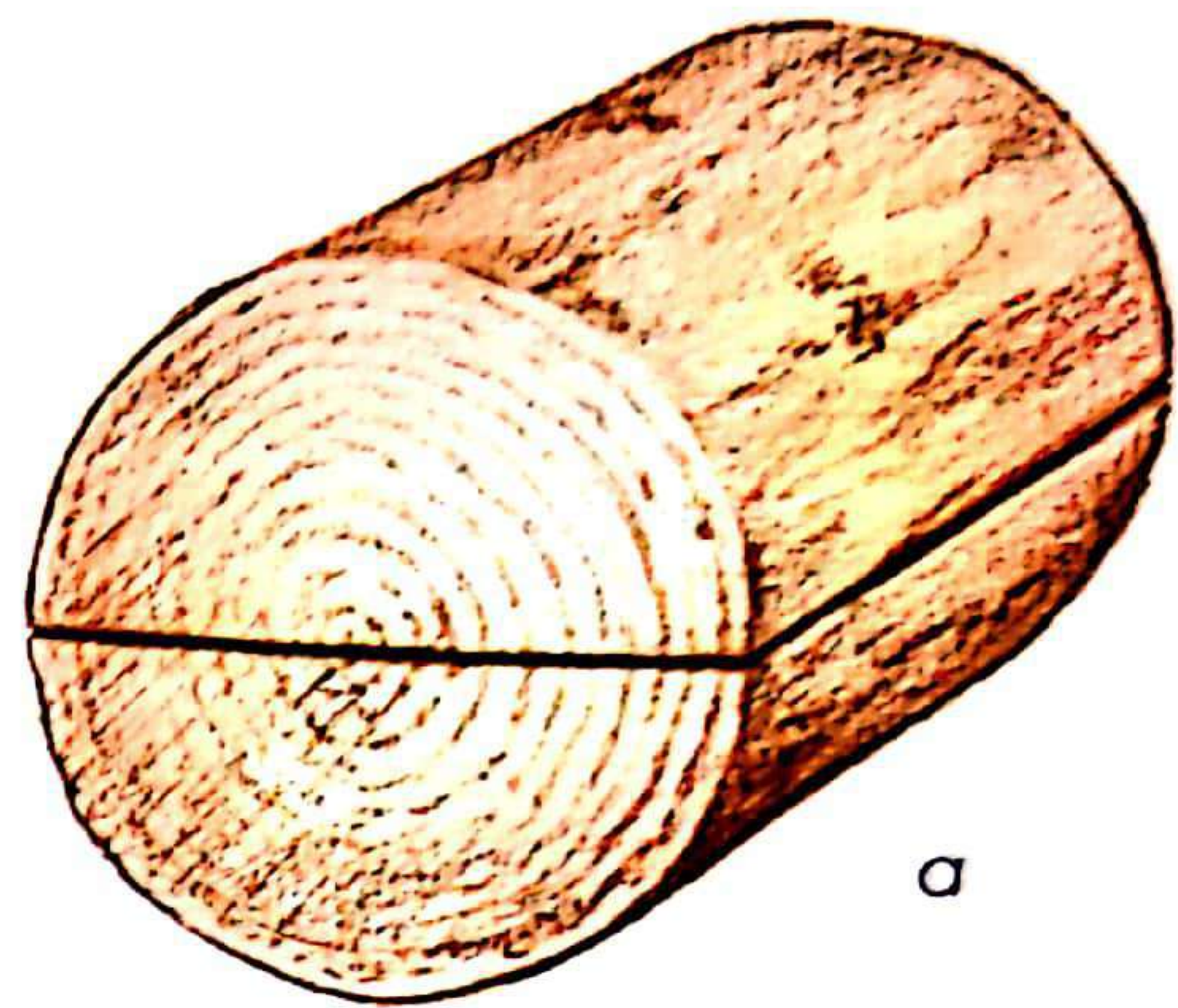
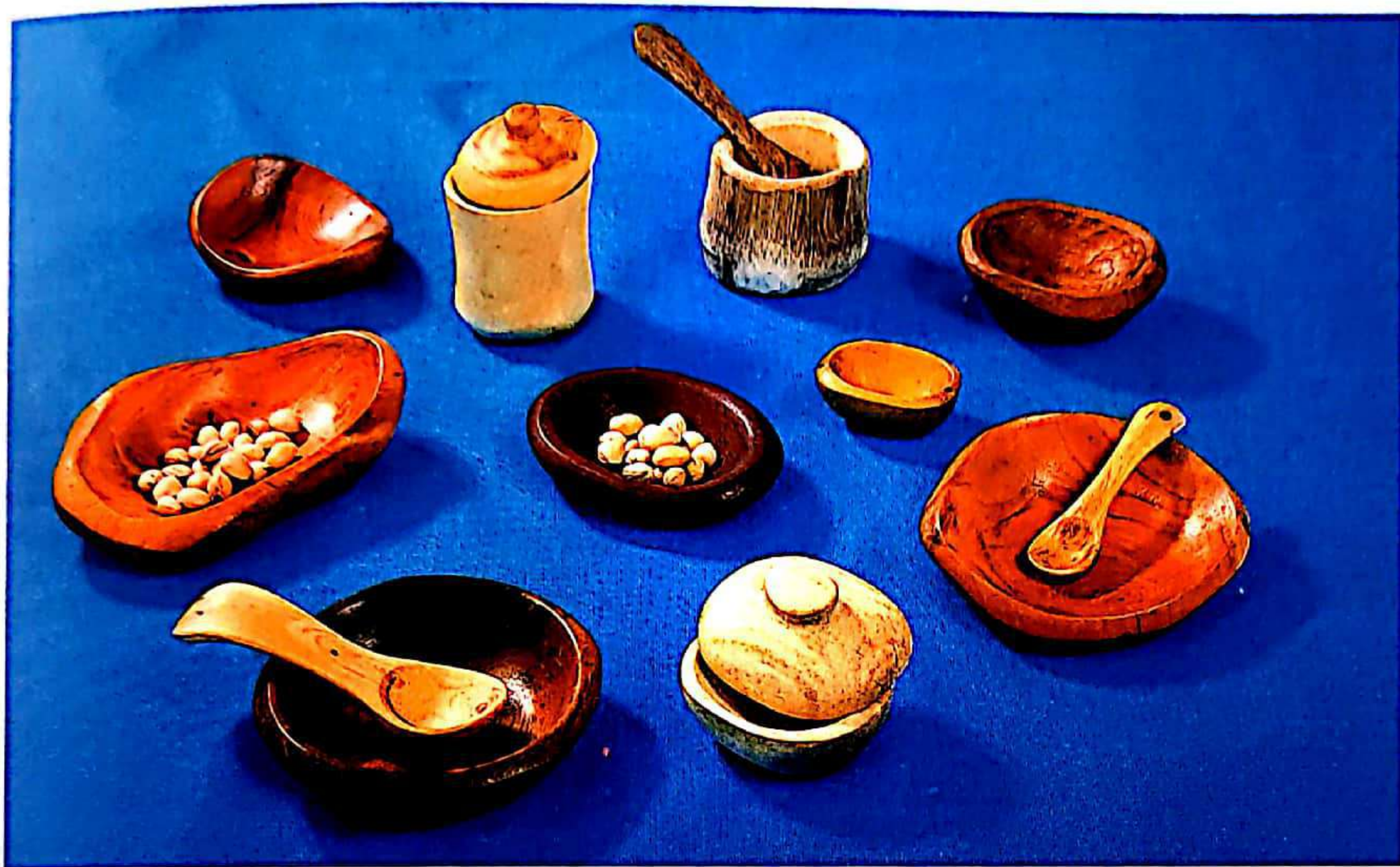
A continuación, redondear los bordes y vaciar el hueco de la cuchara con una gubia pequeña. Por último, lijar y encerar la cuchara.



CUENCOS Y PLATOS

Material:

- Tronco de madera de entre 5 y 8 cm de diámetro



Cuenco

Serrar o partir un tronco de madera a lo largo por la mitad (a). Aplanar la base (b) o utilizar la parte convexa de la madera para hacer el hueco (c). Dibujar la forma del hueco sobre la madera y vaciarla con una gubia. Dibujar la base en la parte inferior de la madera y tallar la forma exterior del cuenco. Biselar ligeramente los bordes, lijar y encerar.

Plato

Para hacer un platito, serrar el tronco a lo largo en rodajas de unos 2 cm de grosor. El resto del procedimiento es el mismo que el del cuenco.



La Tienda

En la era de los grandes supermercados, una sencilla tiendecita puede tener un gran significado. Hoy en día los niños van en contadas ocasiones a las tiendas en las que a veces hay que esperar turno, en las que el dependiente te pregunta «¿Qué desea?» y te da a elegir entre varios pro-

ductos, y en las que aún se puede escuchar en caja un «gracias» y un «de nada». En una tienda de juguete los niños tienen la posibilidad de imitar estas formas de tratamiento. Evidentemente, a los niños les resultará más fácil imitarlo si el adulto va de vez en cuando a la tiendecita a hacer la compra, conservando esta relación interpersonal y convirtiéndola en un hábito. Una tienda se puede hacer fácilmente con un caballete y un elemento sobrepuesto para el tejado, aunque también se puede tender una tela entre el travesaño superior del caballete y un gancho en la pared. Para completar la disposición interior de la tienda, se puede añadir una estantería u otro caballete, un taburete o una silla. En este juego, el gesto de dar y recibir, de pedir y agradecer se ve correspondido. A la vez, hemos creado un espacio de juego que acompaña a los niños durante las diferentes etapas de su desarrollo hasta el séptimo año de vida y que además le transmite suficientes estímulos. Al igual que a los niños de tres y cuatro años les llena de alegría llenar y vaciar los cestos con los cucharones, para los niños de cuatro y cinco años es muy importante tener «manzanas», «patatas», «huevos» y

mucho más en abundancia. Para los más mayores, el cambio de estos productos por euros y céntimos, la instalación de una caja registradora «auténtica» o de una balanza cobra cada vez más importancia. Algo que también les encanta es convertir la «tienda» entera con todo incluido en un barco de vapor, en un autocar o en unas obras, entre otros.

El dinero de juguete, una caja registradora y una balanza no estimulan la imaginación de los niños del mismo modo que los juguetes que tanto les gusta hacer con sus propias manos.

La mercancía

Los huesos de todo tipo de frutas como melocotón, ciruela, albaricoque y cereza son la mercancía ideal para la tienda, aunque también se pueden añadir bellotas y castañas distribuidas en varias cestas. Las cucharas y cucharones de madera, más cestitos y cuenquitos de madera son muy útiles para pasar los productos de un recipiente a otro.

Cómo limpiar los huesos de la fruta

Antes de limpiar los huesos de la fruta hay que dejarlos reposar en agua, pues

no deben secarse. Se pueden cocer brevemente, aunque no es imprescindible. Para eliminar toda la carne de los huesos de ciruela, albaricoque y cereza, frotarlos con arena entre las palmas de las manos, aclararlos y dejarlos secar.

En el caso del hueso de melocotón, habrá que frotarlo con un cepillo de pelo duro, volverlo a meter en agua, quitarle los restos de carne con una aguja y dejarlo secar.



A los niños de seis años también les gusta ayudar a hacer esta tarea. Conviene colocarles una bayeta sobre las rodillas, en la que poder limpiar la aguja.

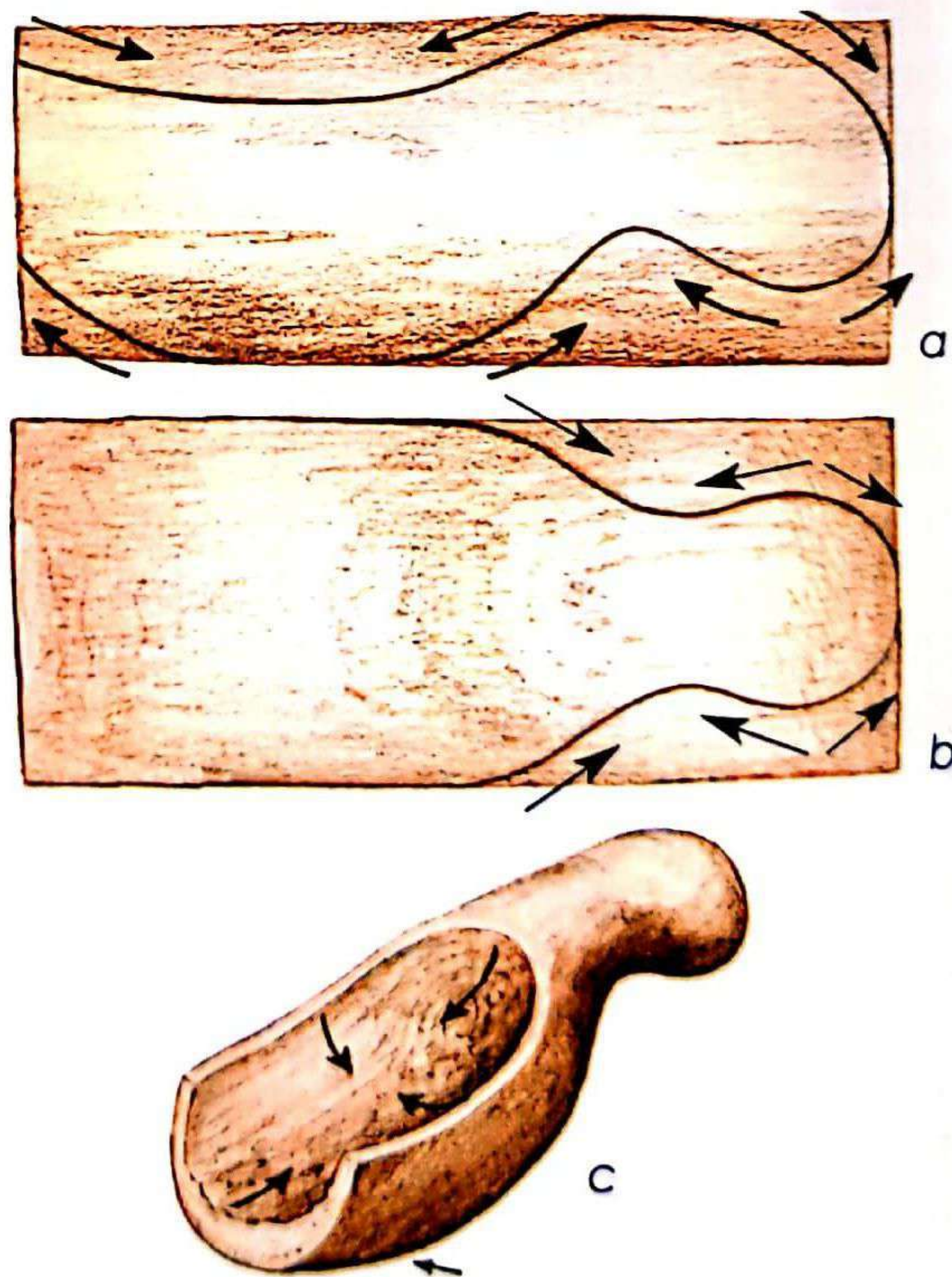


CUCHARONES DE MADERA

Material:

- Madera (preferiblemente ramas): abedul, arce o, si estuvieran al alcance, restos de madera de la carpintería (excepto madera dura)
- Herramientas: si es posible un banco de carpintero o un torno más pequeño, una navaja, una gubia, una sierra y papel de lija

Dibujar en la madera el perfil del cucharón (a). Tallar la madera exterior del dibujo siguiendo la dirección de las flechas. A continuación, dibujar el cucharón visto desde arriba (b) y tallar la madera siguiendo la dirección de las flechas. Vaciar el hueco del cucharón con la gubia en la dirección de las flechas (c). Finalmente, lijar y encerar.





La habitación de las muñecas

La habitación de las muñecas es muy apreciada por los niños de seis años. Su perseverancia es tan fuerte, que pueden pasar largo rato jugando sin acordarse de todo lo que les rodea. Ahora, jugar consiste en lo siguiente: transformar una habitación en otra totalmente distinta, volver a amueblarla, añadirle más cuartos, un jardín, un establo, una pradera; hacer otras muñecas o más vestidos; coser, hilar o hacer alfombras de punto; coser almohadas y colchas para las camitas; construir pequeñas estan-

terías con maderitas cilíndricas y tablitas y llenarlas con vajilla (capuchones de bellota o conchitas).

A la hora de jugar con la habitación de las muñecas, los niños prefieren jugar sentados junto a una mesa bien amplia o en el suelo, donde pueden dispersarse hacia todos lados.

Es importante no quitarles a los niños la ilusión por descubrir y tan sólo proporcionarles el material. Además, deberíamos prescindir de todos aquellos juguetes en



miniatura, que tanto gustan a los adultos, en beneficio de la imaginación de los niños.

Material

(ver foto página anterior, modelo A):

- Tablero de aprox. 40 x 50 cm
- Varillas de mimbre o de avellano de aprox. 8 mm de diámetro
- Tela fina (batista) de 80 x 100 cm

Serrar las esquinas del tablero, dándole una forma más agradable.

Taladrar en los lados cortos del tablero tres agujeros del mismo grosor que las vari-

llas. Lijar y encerar el tablero. Cortar tres varillas de unos 100, 90 y 80 cm cada una y meter cada extremo en los agujeros de ambos lados del tablero. El arco más grande debe ir en los agujeros frontales y el más pequeño atrás del todo. Planchar la tela y atarla con un nudo al arco frontal o sujetarla con pinzas a ambos lados del arco.

Complementos:

Maderas de construcción (ver pág. 45), especialmente tronquitos y ramas largas y finas o cortadas a lo largo por la mitad; telitas para las construcciones (ver pág. 47); cordones (ver pág. 40); un costurero y trozos de tela y lana.

La casita de muñecas

Al lado de la habitación queda muy bonita una casita de muñecas de al menos dos plantas. Se puede hacer, por ejemplo, con dos o tres tablones de 35 x 40 cm aproximadamente. Para sujetar los tablones superiores, colocar entre medias maderas de cons-

trucción resistentes y del mismo tamaño (entre 25 y 30 cm de largo). En el tablón superior se puede colocar una rama con horcadura o ponerle arcos iguales que los de la habitación.

Otra forma de hacer la casita, pero que no permite una posterior modificación de ésta, es colocando los tableros entre una rama con horcadura, es decir, con una bifurcación, bastante larga y ancha (ver foto pág. 107, modelo B). También se puede hacer un pequeño cuartito para los niños o un cobertizo (ver foto pág. 107, modelo C) con una rodaja de madera de abedul de unos 18 cm de diámetro, con agujeros en los bordes donde poder encajar las varillas.

A veces, los niños que no disponen de una casita de muñecas, utilizan una peque-

ña estantería vacía para hacer una casita con varias plantas y habitaciones.

Si se dispone del tiempo y las ganas suficientes, también se puede amueblar la casita.

MUEBLES PARA LA CASITA DE MUÑECAS

Los muebles de madera se pueden hacer de una forma muy sencilla (ver pág. 45). Con un trozo de madera de forma cilíndrica una rodaja de madera encima ya tenemos una mesa; un cilindro de madera más pequeño puede ser un taburete; con dos trozos de madera cilíndricos con una tabla se hace un banquito, y si colocamos varios banquitos uno encima de otro, tenemos una estantería. Para hacer las camas se puede serrar por la mitad cilindros de madera a lo largo, redondeando después las aristas.

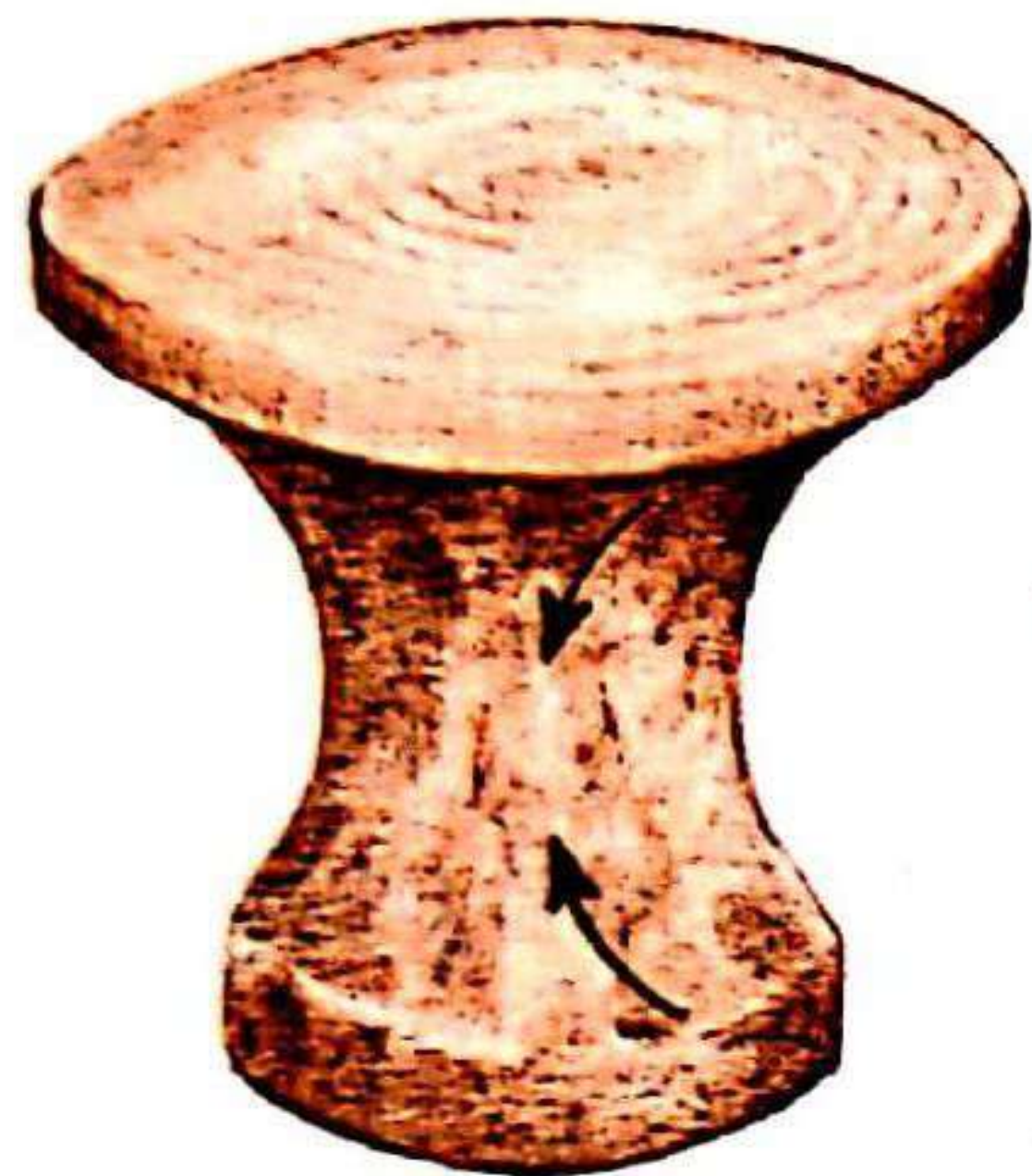
Material:

- Madera de abedul, arce o castaño, entre otros, de diferente grosor (p. ej. entre 7 y 9 cm de diámetro)



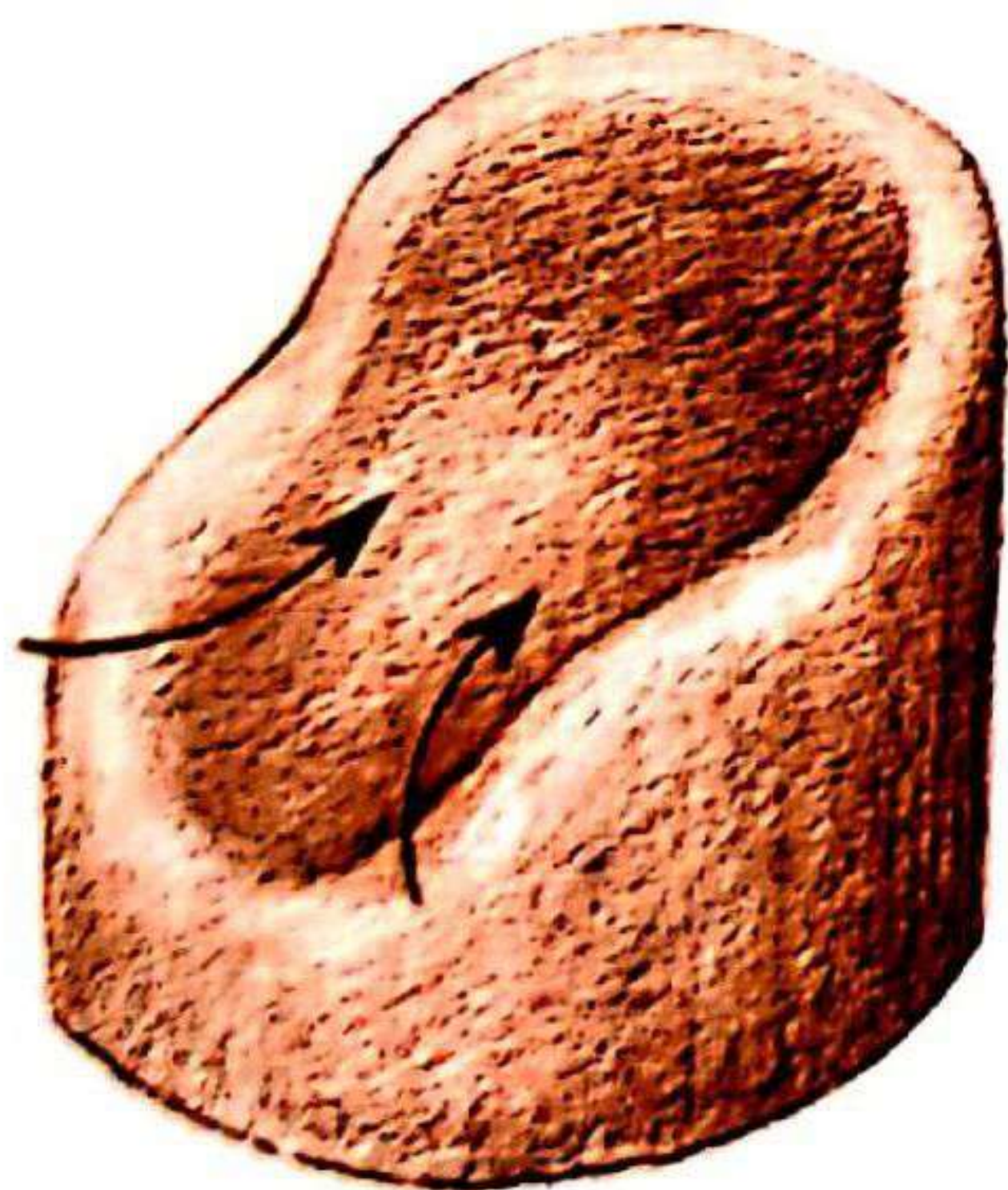
Mesa:

Serrar un tronco de madera del tamaño deseado y tallar el pie de la mesa con un formón o una navaja en dirección de las flechas. Lijar la superficie y la base de la mesa y encerar.



Sillón:

Serrar una rama con la altura que vaya a tener el respaldo. Comenzando a la altura del asiento, tallar el hueco con el formón siguiendo la dirección de las flechas.



Redondear ligeramente todas las aristas con la navaja. Se puede retirar toda o solamente parte de la corteza. Lijar bien la base del sillón y encerar todas las superficies que hayan sido lijadas o talladas.

Cama (ver foto pág. 107, modelo D):

Serrar un tronco de madera (p. ej. 7 cm de diámetro) a la medida deseada y cuatro discos de unos 6 mm de grosor del mismo tronco. Serrar el tronco por la mitad a lo largo y ya tenemos dos camas. Lijar las aristas. Serrar un pequeño arco hacia dentro en el borde inferior de los discos, destinados al cabecero y al pie de la cama. La base de los discos también se puede serrar en línea recta. Lijar bien los discos, redondear las aristas y pegar luego los discos con cola a la cama.

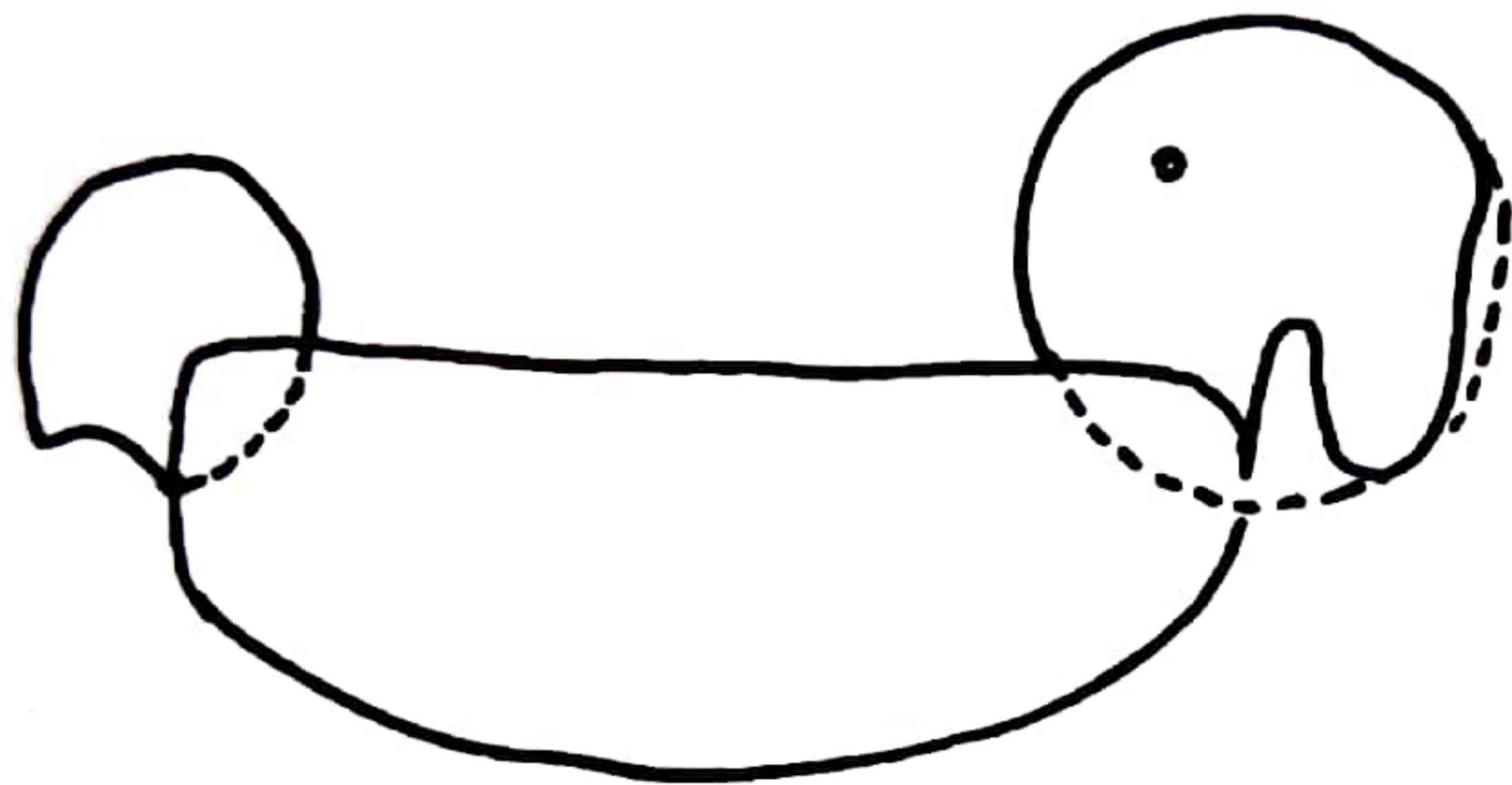
Balancín (ver foto pág 107, modelo A):

Serrar un tronco de madera de unos 6,5 cm de largo y 3 cm de diámetro y comenzar a tallar desde el centro hacia delante y hacia atrás, dándole forma curva y lineal, es decir, forma de balancín.

Tallar en un disco de madera de unos 4 mm de grosor y 3 cm de diámetro la cabeza del caballito (ver dibujo), y tallar

otro disco con forma de cola. Hacer un pequeño agujero en la cabeza para insertar luego el asidero.

Serrar con cuidado una pequeña ranura de 4 mm de ancho en la parte frontal y trasera de la pieza grande del balancín para encajar y encolar respectivamente la cabeza y la cola.



MUÑECAS

A los escolares más jóvenes les encanta hacer ellos mismos las muñecas para la casita. A estas edades, jugar significa ampliar el surtido de juguetes de forma independiente, es decir, crear diferentes juguetes con sus propias manos, siempre y cuando éstos hayan sido hasta ahora juguetes sencillos.

Los adultos, a través de su propia actividad, pueden incitar fácilmente a los niños a emprender este tipo de iniciativa. Una madre puede incitar a su hijo haciendo ella misma una muñequita antes de volver con sus labores de costura, como coser botones etc. Pero es decisivo que permanezca junto al niño mientras éste cose su muñequita, mostrándole todo su interés y cariño, y que le preste su ayuda siempre que sea necesario.

La alegría por hacer uno mismo una muñequita se ve incrementada si, entre otras cosas, la madre le regala a su hijo de su costurero un pedacito de tela de rizo o de punto, de fieltro o de terciopelo.

Material:

- Diferentes trozos de tela, incluso tela de punto fina
- Limpia pipas
- Lana blanca cardada
- Lana de color para el pelo
- Fieltro

Es importante que estas muñequitas se mantengan de pie e incluso que puedan sentarse. A continuación se describen diferentes maneras de hacerlas.



1. *Muñeca con falda (modelo 1)*: Hacer una pequeña muñeca vertical (entre 15 y 16 cm) como la descrita en la página 54 (nº 3), utilizando limpia pipas para hacer los brazos. En primer lugar, hacer la cabeza directamente con la tela de punto rosada o primero con una tela blanca y luego con la rosada, al igual que la de la muñeca articulada (ver pág. 71). Según las medidas del dibujo contiguo, hacer los brazos con el limpia pipas (a). Cortar las puntas de la tela sobrante hasta los 2 cm, sujetar la cabeza al centro de los brazos, pasar las puntas de la tela por delante y

por detrás del limpia pipas y coserlas con un par de puntadas justo debajo de los brazos.

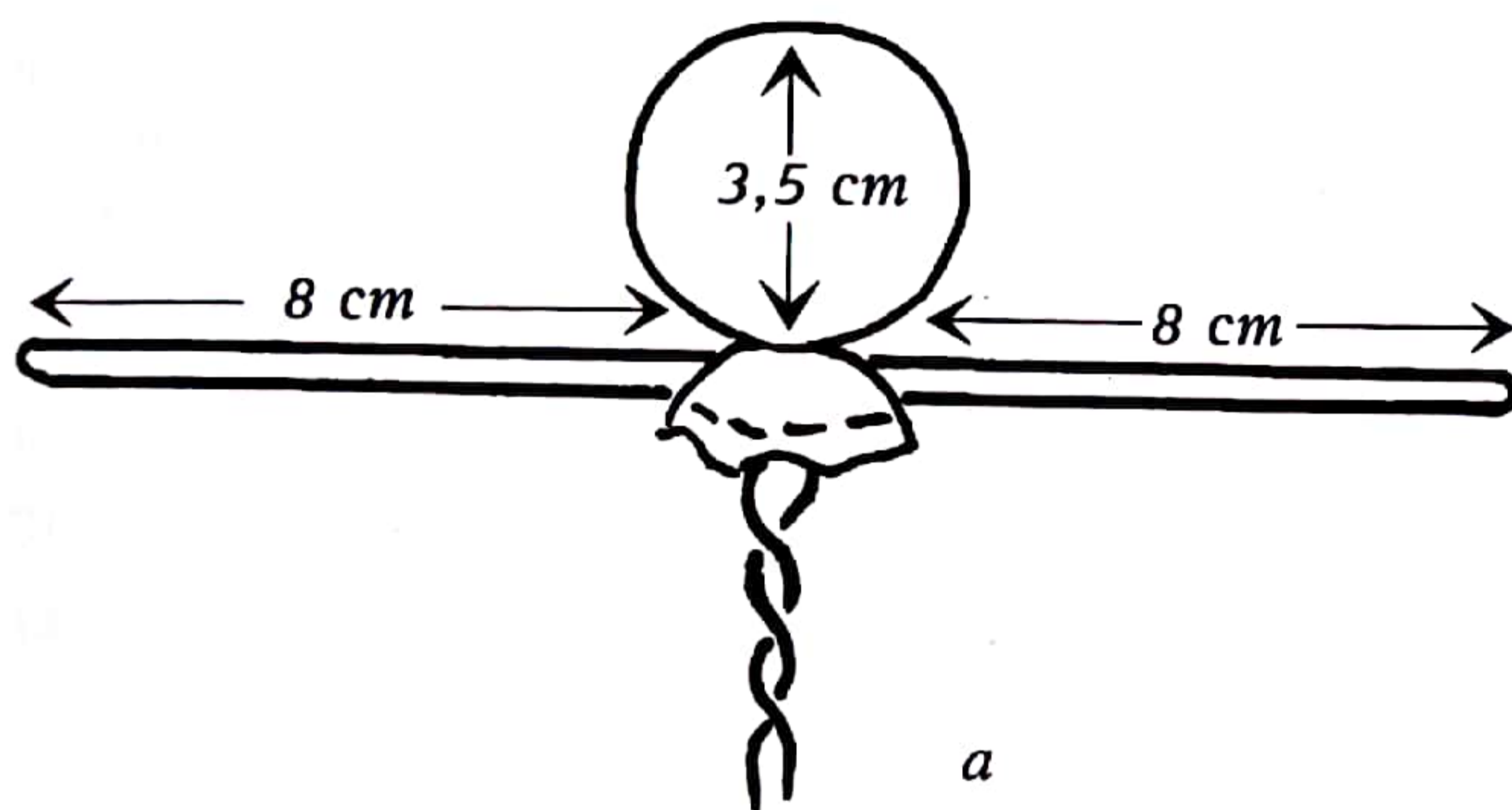
Cubrir los brazos con un poco de lana y el tronco, especialmente de la mitad del cuerpo hacia abajo, con más cantidad.

A continuación, coser la falda de fieltro; las medidas una vez acabada la falda han de ser de 11 cm de largo aproximadamente y 17 cm de ancho. Hacer un fruncido en el talle y coser la falda al cuerpo por debajo de los brazos.

Hacer una blusa con un cuadrado de tela fina. Doblar el cuadrado en diagonal

y hacer en el centro del doblez una abertura lo suficientemente grande para que pase la cabeza o el cuello, en cuyo último caso se le haría un pequeño corte a la blusa delante o detrás.

Hacer un fruncido alrededor de la abertura del cuello y coser la blusa al cuello, quedando las puntas de ésta delante, detrás y a ambos lados.



Cortar un poco las puntas laterales, hacerle un dobladillo a las mangas y coserlas a la muñeca.

Redondear las puntas frontal y trasera con tijeras de manera que la blusa sea más corta que la falda.

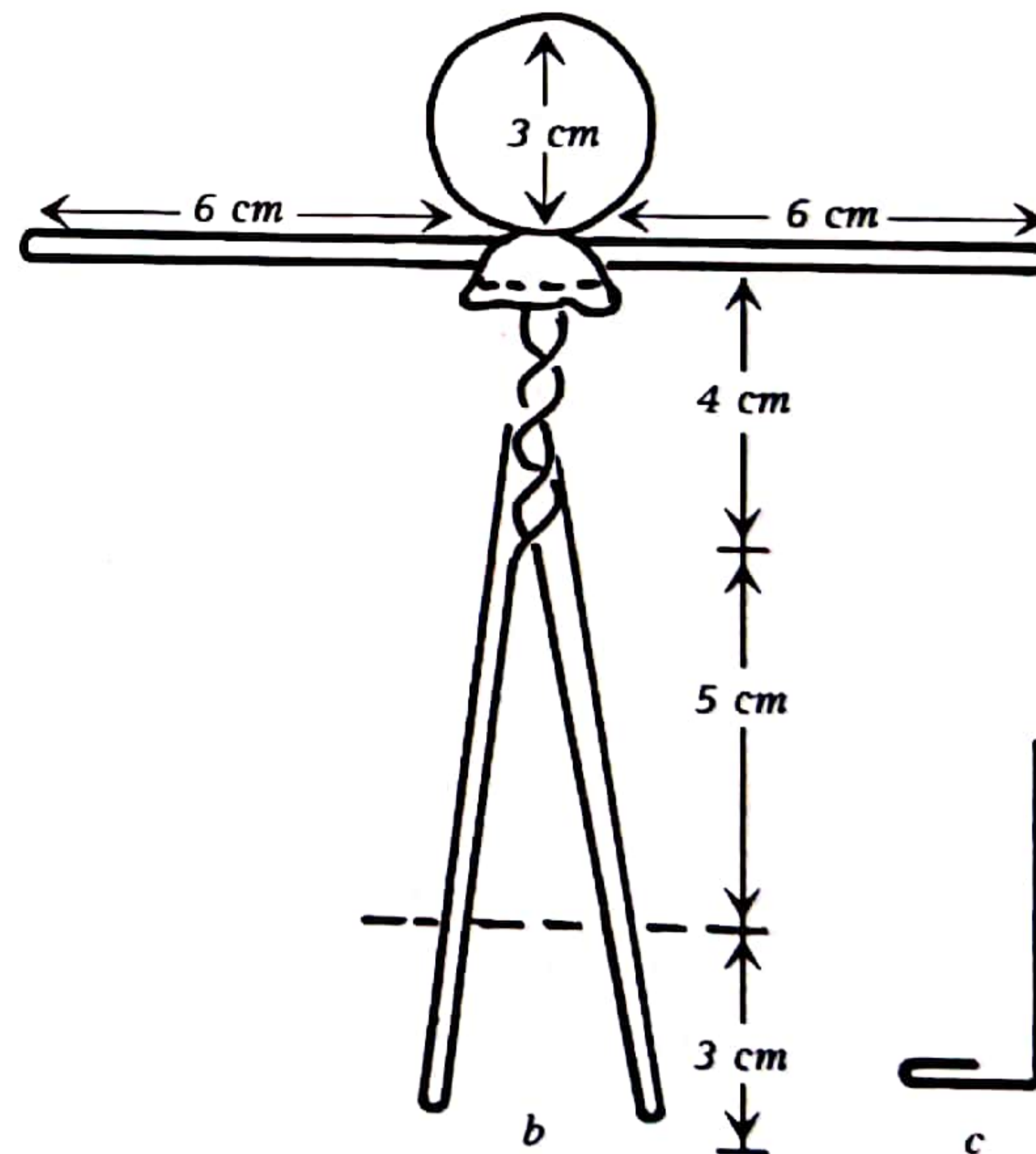
Ahuecar un mechón de lana de color y coserlo a la cabeza con un par de puntadas (ver foto pág. 112, modelo 1).

2. *Muñeca con piernas (12 cm)*: El tamaño final de esta muñeca ha de ser de 12 cm de alto y la cabeza de 3 cm de diámetro.

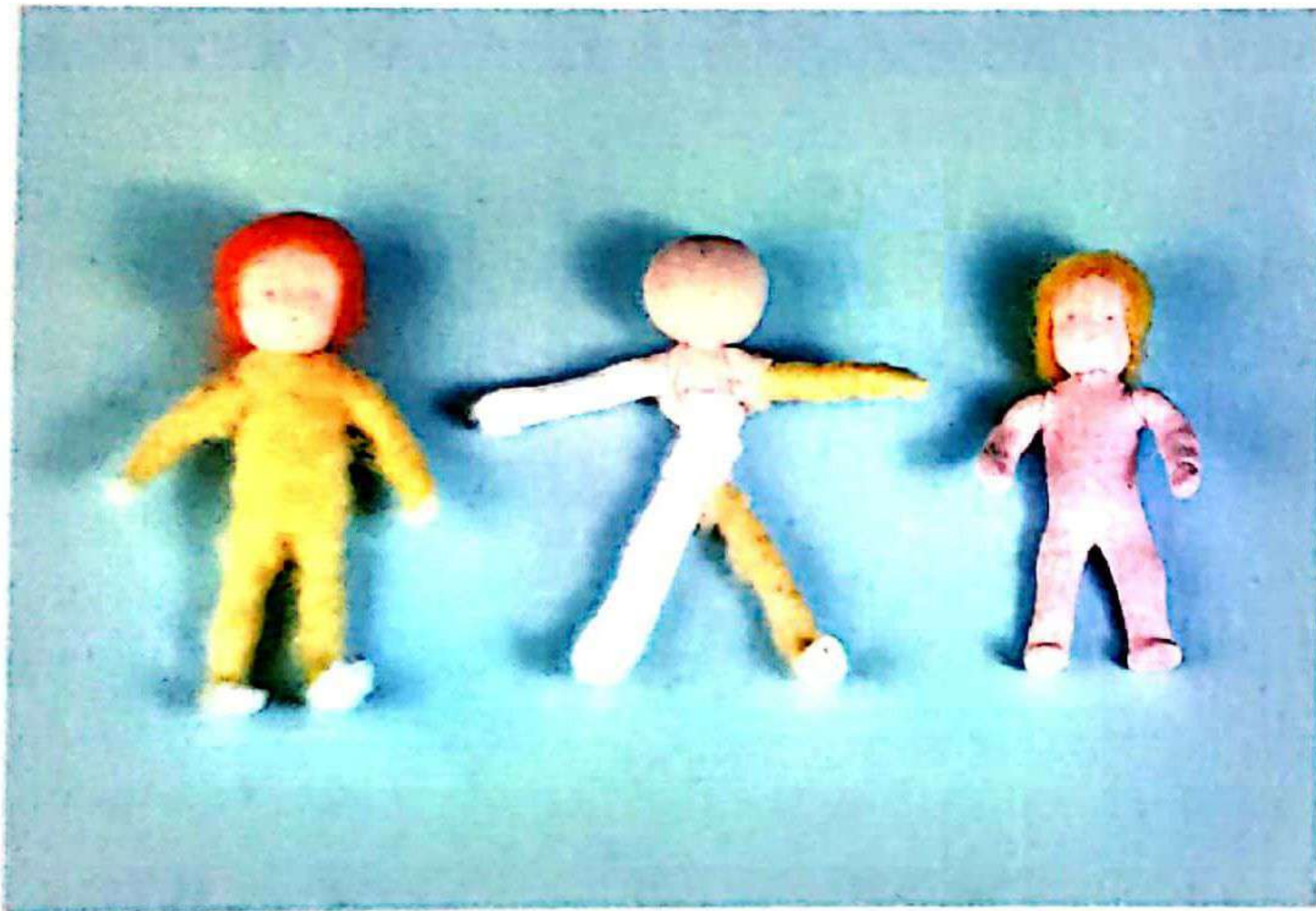
Hacer la cabeza como la de la muñeca anterior. Tomando en consideración las medidas del siguiente patrón, doblar el limpia pipas procurando que los brazos midan lo mismo (b).

Coser la cabeza a los brazos igual que anteriormente.

A continuación, enrollar los extremos inferiores del limpia pipas, no los de los brazos, hasta que la parte del tronco mida aproximadamente 4 cm (b).



A 8 cm por debajo de la entrepierna (piernas + pies), siempre y cuando sobre limpia pipas, doblarlo hacia arriba y volver a enrollarlo al tronco. Doblar 1 cm de las puntas de los pies siguiendo el patrón anterior para que, así, el empeine tenga más grosor (c).



Recubrir los brazos, las piernas y el tronco con una madeja de lana muy fina.

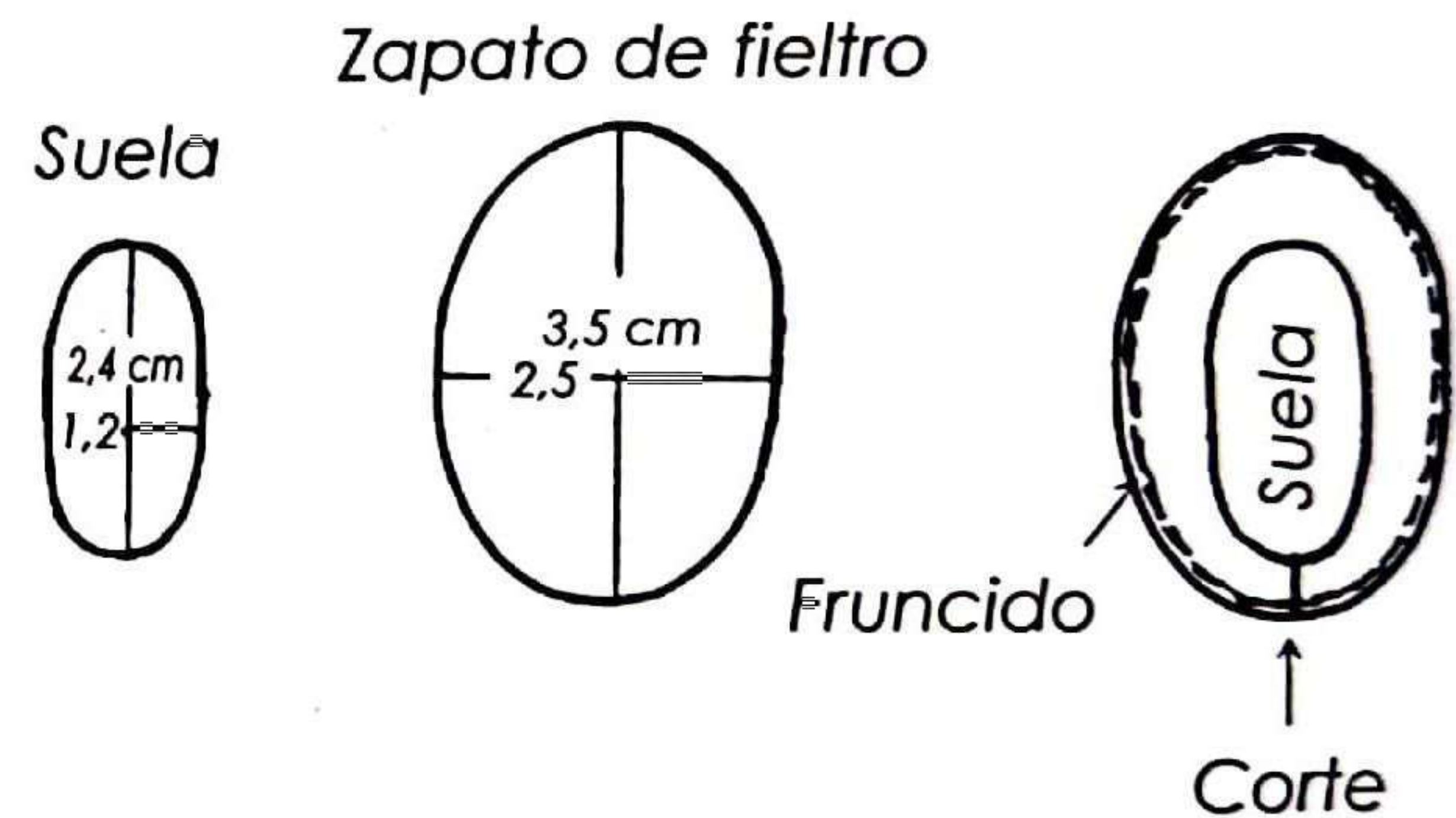
Después de haber cosido el pelo, sólo falta vestir a la muñeca.

A continuación, sólo se describe cómo hacer los zapatos, pues son la pieza más importante para que la muñeca se mantenga de pie.

Los zapatos:

Hacer la suela con un trozo de cartón duro o cartón fino doble (d) y el zapato con un trozo de fieltro (e).

Hacer en el talón un pequeño corte de unos 4 mm (f), sobreponer una esquina a la otra y hacer un fruncido por todo el borde de la suela (f).



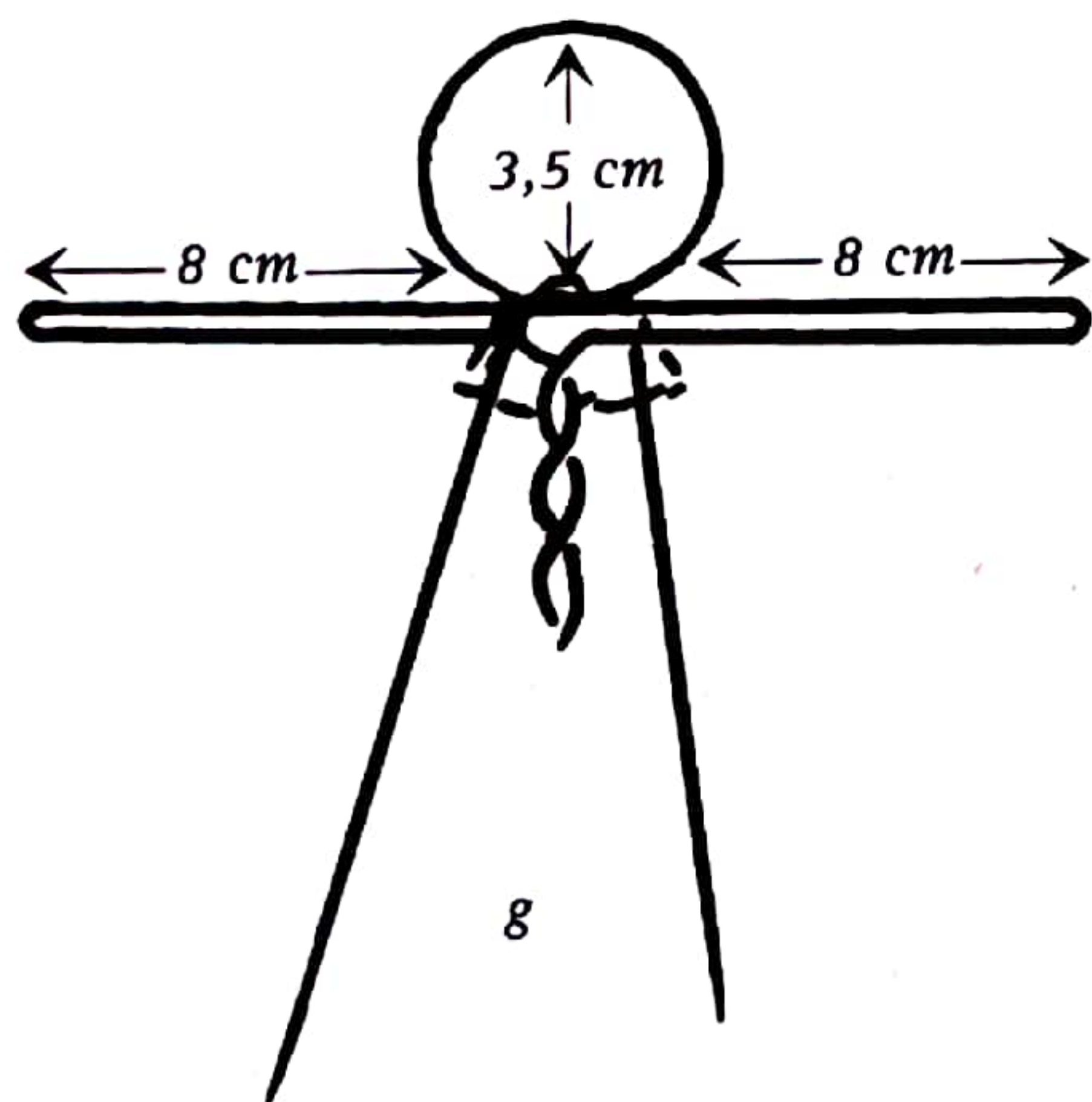
Colocar la suela de cartón dentro del fieltro justo al borde del corte del talón (si fuera necesario se puede utilizar pegamento) y tirar del fruncido. Seguidamente, meter el pie de la muñeca en el zapato y coserlo con un par de puntadas de un lado a otro.

Para que la muñeca esté bien equilibrada, coger las piernas justo por encima de los zapatos y presionar hacia abajo.

Sin duda alguna, la mejor forma de que la muñeca se sostenga es poniéndole pies de madera. Estas piezas de madera se pueden adquirir en cualquier tienda de manualidades. En este caso, los limpia pipas de las piernas deben ser convenientemente más cortos.

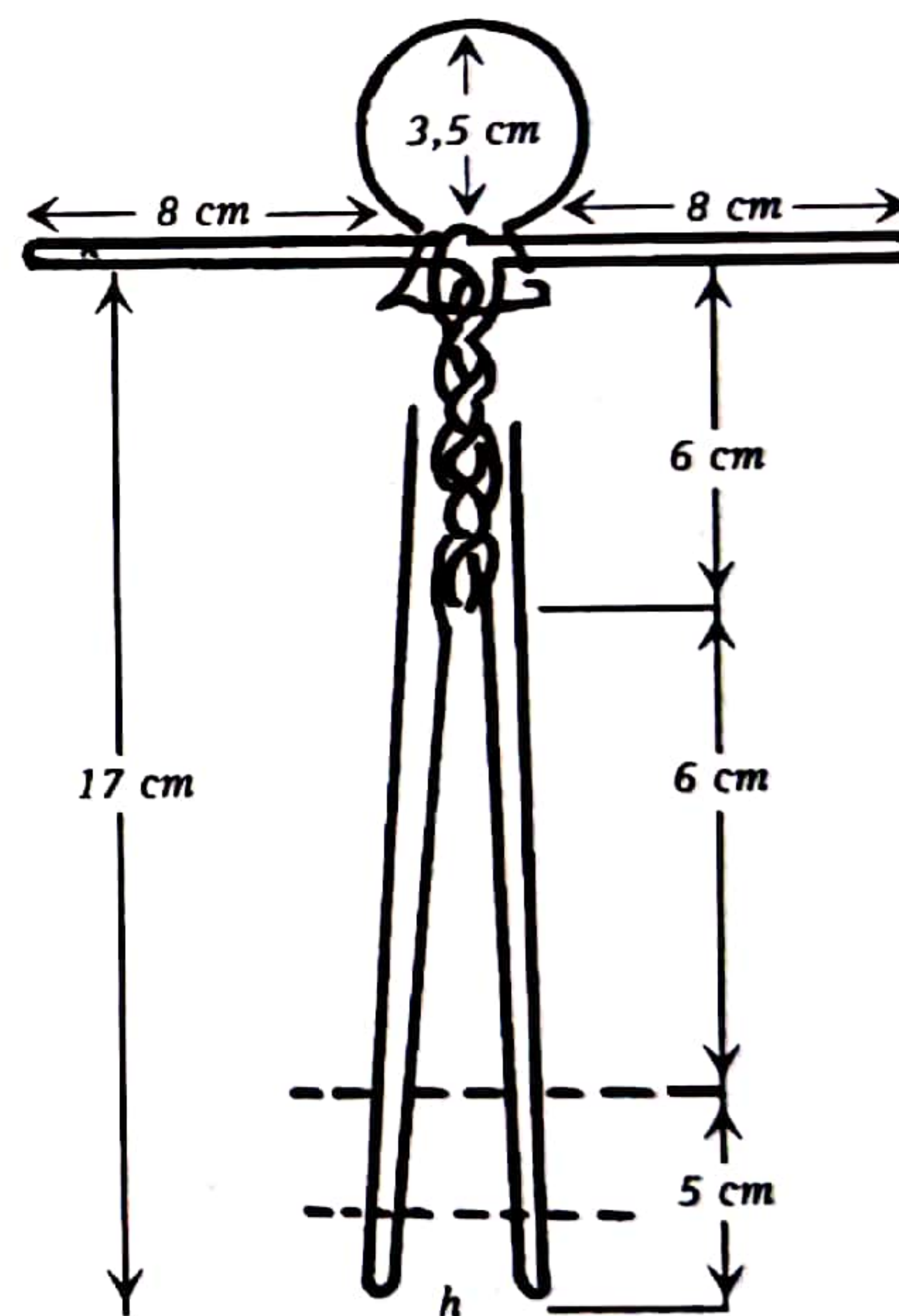
3. *Muñeca con piernas (15 cm)*: Para hacer una muñeca de unos 15 cm de tamaño (modelo 3) se necesitan dos limpia pipas y la cabeza debe medir 3,5 cm de diámetro.

En primer lugar, hacer la cabeza (ver «Muñeca articulada» pág. 73) y los brazos con un limpia pipas de unos 32 cm de largo siguiendo el siguiente patrón (g).



Después colocar el segundo limpia pipas en el centro de los brazos, doblarlo hacia abajo y enrollar la parte del tronco. Seguidamente, coser la cabeza como en 1.

El largo total de la muñeca sin contar con la cabeza debe medir 17 cm (*h*); si sobrara limpia pipas, doblar el sobrante hacia arriba y enrollarlo alrededor del tronco. Para hacer los pies, doblar el limpia pipas a 5 cm escasos del final hacia delante formando un ángulo recto y volver a doblar unos 2 cm la punta del pie (*c*). El resto del procedimiento es igual que en 2.



4. Muñeca con cuerpo cubierto de tela de punto:

Con mucha paciencia y maña se puede recubrir el cuerpo de la muñeca con tela de punto (ver foto pág. 114). El corte es el mismo que el de la muñeca de miembros (ver pág. 80). Esta muñeca es especialmente adecuada para poder cambiarle de ropa constantemente.

5. *Muñeca de madera:* En las tiendas de manualidades se puede adquirir una muñeca con la cabeza, el tronco y los brazos de madera y con hilo de sisal. Lo único que falta es la ropa.

6. *Muñeca de punto:* A los niños que van ya a la escuela les encanta hacer pequeñas muñecas (ver «Muñeca de punto» pág. 93). Al principio necesitarán ayuda para tomar las proporciones, para menguar y añadir puntos y para coser.

Medidas para los niños (ver pág.112) (ojo foto de las muñecas)

<u>Modelo</u>	K	L
<u>Tamaño</u>	10,5 cm aprox.	8,5 cm aprox.
<u>Diámetro de la cabeza</u>	2,5 cm	2 cm
<u>Brazos</u>	5 cm cada uno	4 cm cada uno
<u>Tronco</u>	4 cm aprox.	3 cm aprox.
<u>Piernas</u>	4 cm aprox.	3,5 cm aprox.
<u>Pies</u>	2,2 cm aprox.	1,5 cm aprox.



La Granja

Ya que la gran mayoría de los niños sólo tiene la oportunidad de ver animales de cerca en vacaciones o en escapadas de fin de semana, podemos complementar estas experiencias con la ayuda de narraciones y de buenos cuentos ilustrados y ahondar en ellas de manera ilustrativa. Así podemos observar que los niños, mientras juegan libremente, se desenvuelven con despreocupación y seguridad en la escena de una gran-

ja con muchos animales. Con maderas (ver pág. 45) y telas para construir y otros materiales naturales como piñas, piedras y cortezas entre otras cosas, los niños construyen la granja, el establo y los alrededores cada día de forma diferente.

Especialmente los niños a partir de cinco años disfrutan enormemente de esta actividad tan creadora y excitante y pueden llegar a adquirir una encomiable perseve-

rancia. Asimismo, las diversas posibilidades de construir una casita de muñecas (ver págs. 107 y 108) se pueden llevar a cabo en el juego de la granja.

Los escolares más pequeños se ven rápidamente entusiasmados y atraídos por la granja, por construir ellos mismos hasta los objetos más variados, como las vallas, los animales, los árboles y las fuentes. Por otra parte, aquí tiene lugar una actividad humana que conlleva mucho tiempo, así como la posibilidad de un desarrollo sano de la voluntad. Actividades como serrar, encolar, taladrar con un taladro manual y tallar a mano los primeros objetos, siempre bajo la supervisión de un experto, no sólo despiertan el entusiasmo, sino que también incrementan la habilidad, la capacidad de resistencia y la imaginación del niño.

Sin duda alguna, los componentes más importantes de la granja son los animales. Pueden tener distinta forma y estar hechos de diferentes materiales, como por ejemplo de un trozo de madera rectangular, de una rama, de tela, de lana o de fieltro. Los animales hechos con piñas o frutos otoñales (variarán según la temporada), plumas etc., sugieren tanto a los padres como a los hijos salir juntos a dar un paseo

en busca de nuevos frutos y así desarrollar ideas propias para hacer nuevos juguetes. Si luego en casa el padre o la madre ayudan a su hijo a hacer estos animalitos con los frutos recogidos, su felicidad será desbordante. Los juguetes que crean los niños suelen ser muy originales.

Los más pequeños que todavía no van a la escuela juegan con una piña como si de una vaca se tratase, convierten las bellotas en gallinas etc., siempre y cuando no se hayan acostumbrado previamente a jugar con animales de juguete prefabricados. En el siguiente apartado nos centraremos en la fabricación de animales de punto y de madera.

ANIMALES DE MADERA

Quien tenga una pequeña sierra, una buena navaja y le guste tratar la madera, puede dejarse inspirar por los siguientes ejemplos sobre cómo tallar animales. Estos animales se adaptan especialmente bien a los entornos de juego contruidos con materiales naturales.

Los troncos de madera se encuentran fácilmente durante un paseo por el bos-



que con la familia o durante el tiempo de poda de los árboles en parques y jardines a finales de otoño o principios de invierno. La madera recién cortada es la más fácil de tallar pues todavía está un poco blanda. Las ramas bifurcadas son particularmente sugerentes.

Aquel que se deje impregnar por las formas de las ramas, al poco tiempo irá des-

cubriendo cada vez más posturas típicas y rasgos característicos de los diferentes animales. Cortar el trozo indicado de la rama y esbozar la forma del animal con la navaja. Tan sólo hace falta insinuar la forma ligeramente para que la imaginación del niño pueda participar.

Es importante conseguir las proporciones más exactas posibles.

Material:

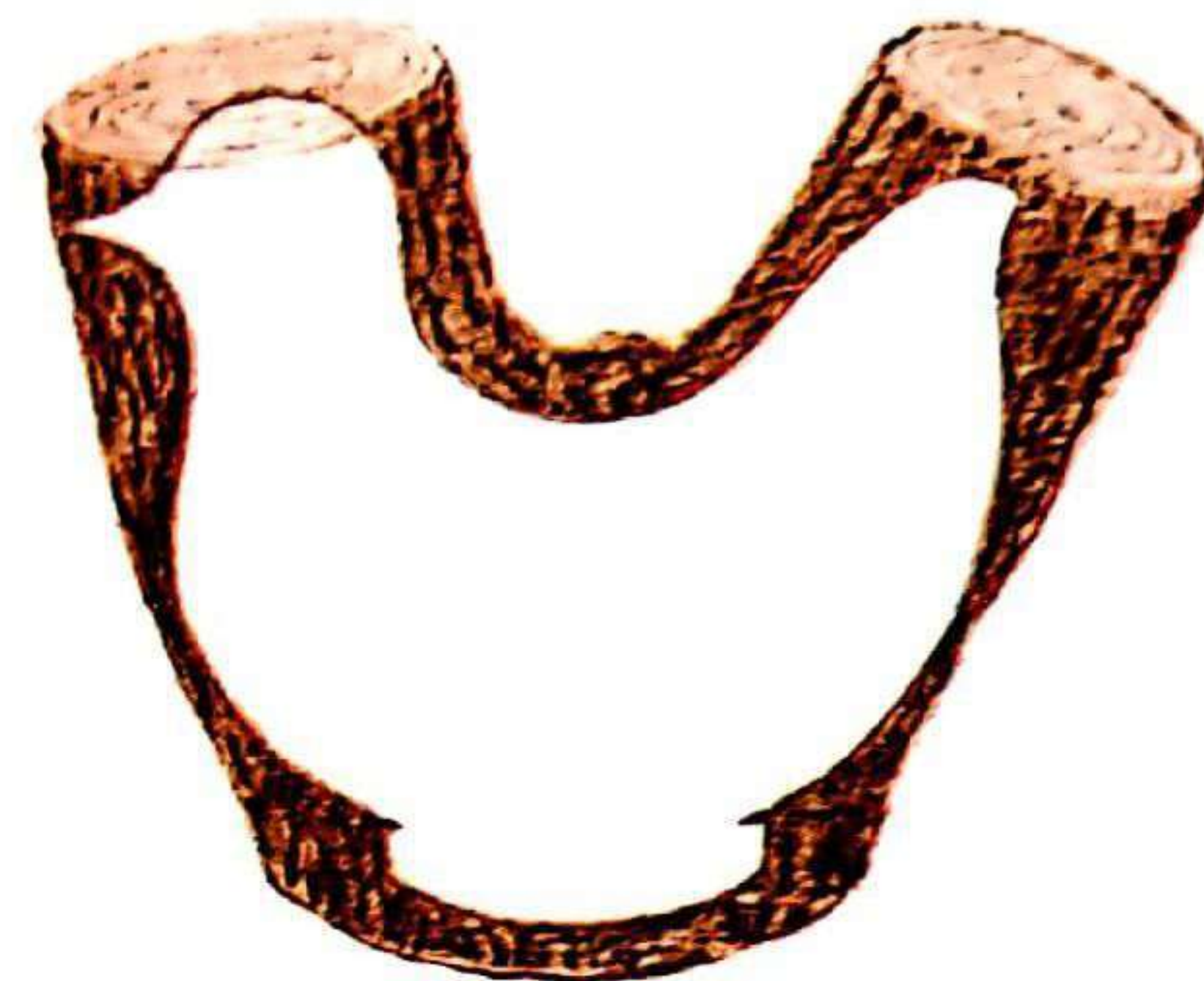
- Se recomiendan ramas de avellano, abedul y arce
- Sierra
- Un cuchillo de tallar o una navaja
- Taladro manual

Gallinas y patos

Se pueden tallar gallinas y patos en una rama semejante (ver ilustración anterior) o simplemente tallar la cabeza, el pico y la cola y dejar el resto con la corteza.

ANIMALES DE VARIAS PIEZAS

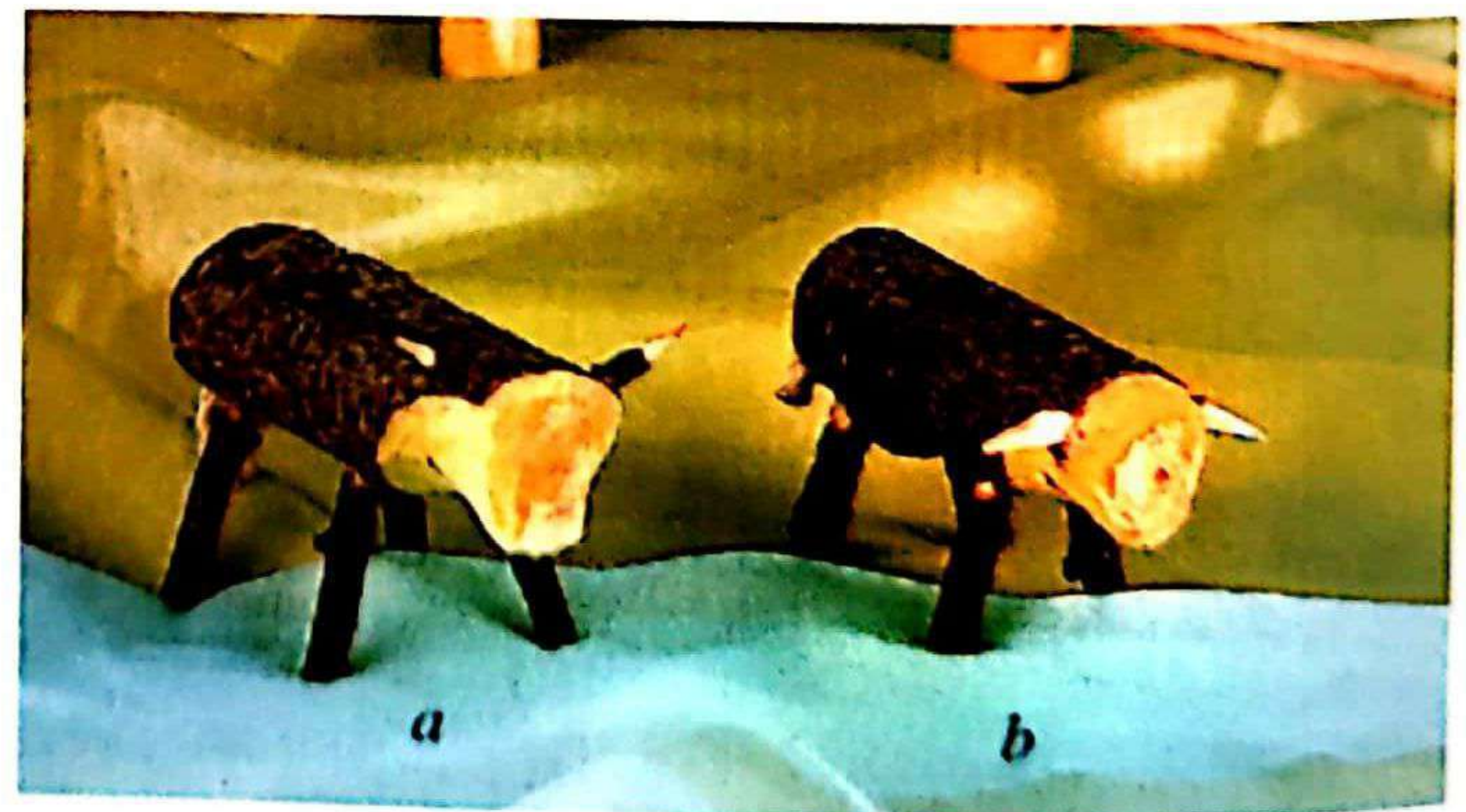
La elaboración de estos animales requiere relativamente poco tiempo, y rápidamente se puede hacer toda una manada. Los niños pueden jugar con los animales que estén ya hechos hasta que hayamos tallado, tejido o cosido los demás. Además también se pueden hacer con niños escolares como un trabajo común.



Vacas:

Con un tronco recto de 3 cm de diámetro, por ejemplo, se hace la cabeza y el tronco de una vaca.

Tallar la cabeza desde abajo y desde ambos lados del cuello; la parte superior de la cabeza debe ser más ancha que la del hocico. Redondear las aristas de la parte trasera del tronco.



Taladrar cuatro agujeros y meter las patas ligeramente inclinadas. Taladrar a ambos lados de la cabeza dos agujeros para los cuernos; los cuernos deben tener la punta algo afilada. El rabo se puede hacer con un trozo de cuerda, que irá introducido en un agujero en la parte trasera del tronco (a).

Ovejas:

Por lo general, las ovejas se hacen del mismo modo que las vacas, con la diferencia de que el hocico de las ovejas es más afilado y la frente más achatada. Las orejas se pueden tallar en una rama más o menos gruesa, achatándolas primero y afilándolas después, dándoles la típica forma de oreja. El extremo que se introduce en la cabeza debe ser cilíndrico. Colocar las orejas apuntando ligeramente hacia abajo (b).

COCHE DE CABALLOS

Un carro así de sencillo implementa el juego de los pequeños de entre dos y tres años. Las ruedas no son imprescindibles.



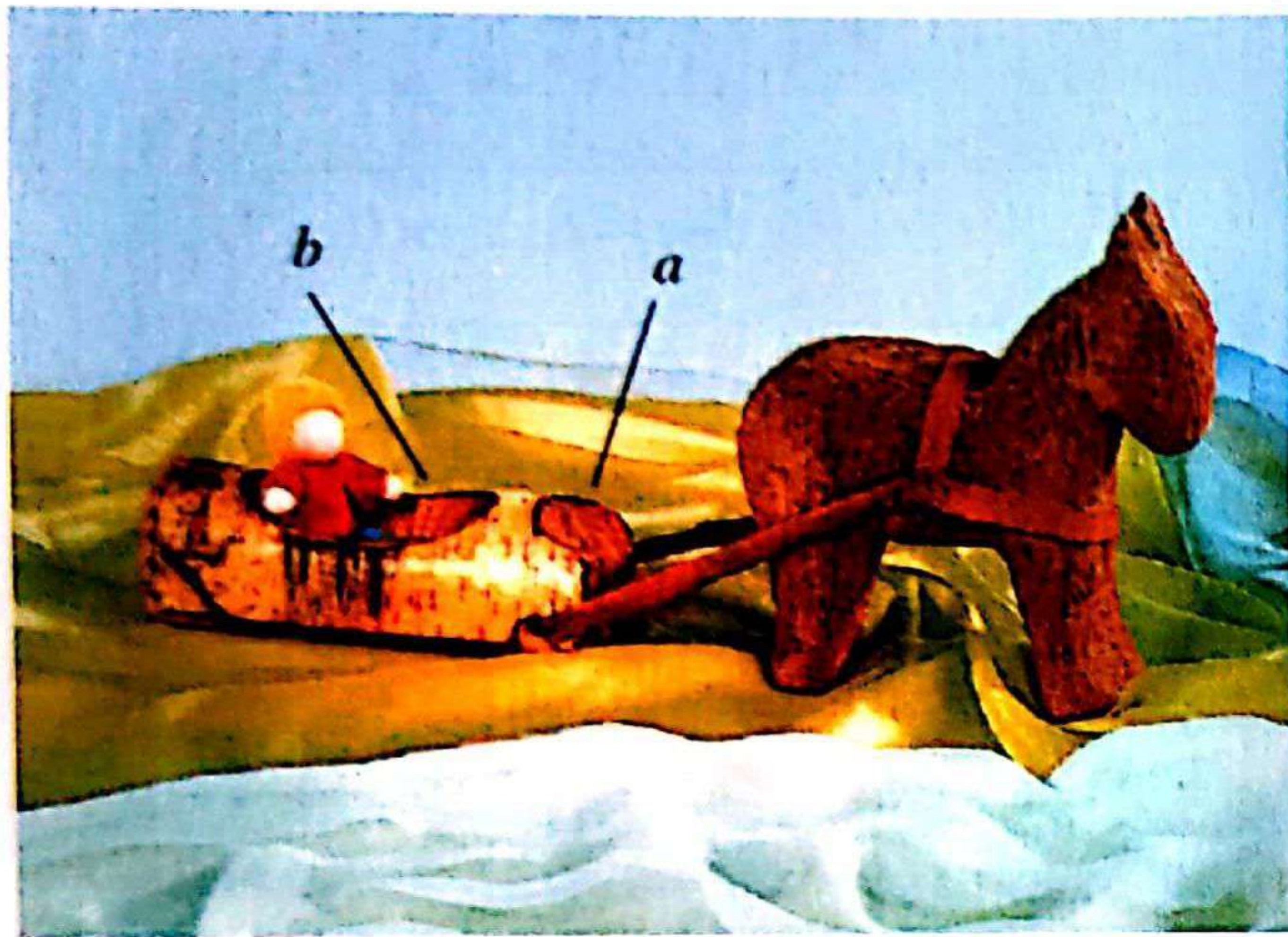
Caballo

Material:

- Un bloque rectangular de madera o una cuña. Debe ser lo suficientemente ancho para que se pueda tallar toda la forma del caballo plásticamente y que no queden los costados totalmente planos

Dibujar sobre la madera el contorno del caballo y serrar la figura en la medida de lo posible. Dejar ambos pares de patas traseras y delanteras unidos en vez de tallar las cuatro unidades.

Trabajar la figura bien con una lima gruesa o con un formón. Redondear en primer lugar las aristas de ambos costa-



dos, moldeando así la curvatura del lomo y del vientre. A continuación, redondear la zona de las patas.

Limar o tallar el cuello y la cabeza más que los costados del vientre, pues la cabeza es considerablemente más estrecha que el resto del cuerpo.

Para finalizar, separar las orejas preferiblemente con una lima gruesa. Si se desea, se puede lijar y encerar.

Coche

Material:

-Una cuña de madera. Si fuera de madera de abedul, se puede dejar la corteza.

Serrar un trozo de una cuña del tamaño adecuado para el caballo. Dibujar sobre la misma corteza el contorno del asiento del cochero (a) y del compartimento principal en el centro (b).

Vaciar con el formón los huecos de los asientos, redondear los bordes y aristas y lijar la base del coche.

Para hacer la brida, hacer con el taladro manual de 8 mm un agujero justo debajo del asiento del cochero de lado a lado. Pasar por el agujero una cinta de cuero lo suficientemente larga para que llegue a los flancos del caballo. Hacer una anilla con otra cinta de cuero un poco más ancha y pasarla por el cuello del caballo. Coser a esta cinta los extremos de la cinta anterior a la altura de los flancos del caballo. De este modo, los niños pueden enganchar y desenganchar al caballo fácilmente.

ANIMALES DE PUNTO

Aquel que no tenga ninguna posibilidad de trabajar la madera, puede hacer animalitos de punto. Estos animales se desgastan rápidamente y requieren, por lo tanto, un cuidado especial. Para los niños que acaban de aprender a hacer punto en la escuela, tejer animalitos constituye un particular aliciente.

El factor principal para obtener los mejores resultados es el relleno, pues éste permite moldear la figura hasta captar la postura y las proporciones adecuadas de cada animal.



Ovejas

Material:

- Hilo blanco de lana natural de oveja. Se recomienda también lana de Mohair
- Lana cardada para el relleno
- 2 agujas de punto para lana Mohair nº3

Tipo de punto:

- Punto bobo, es decir, todas las vueltas del derecho ida y vuelta se considera una vuelta

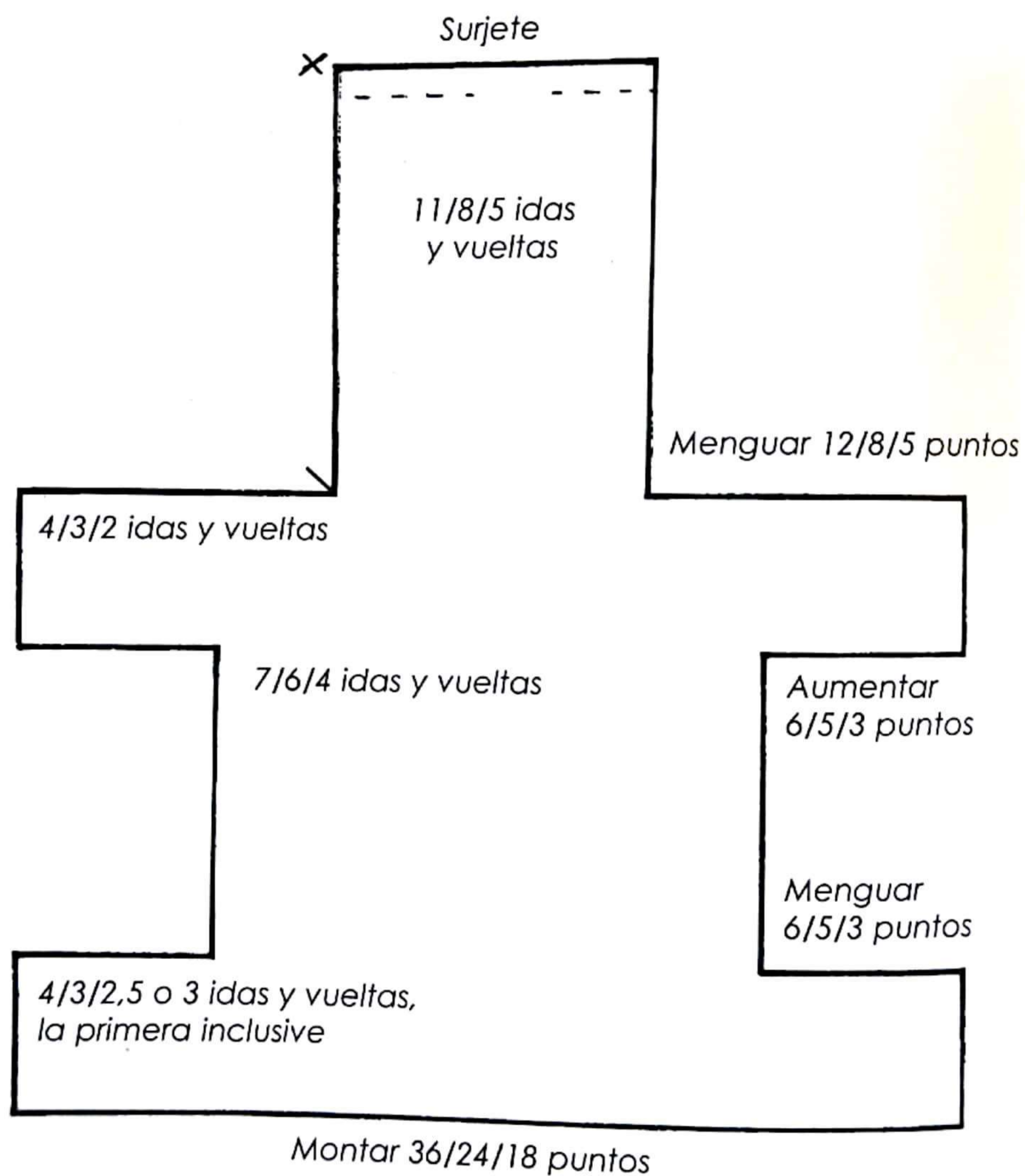
Tejer el cuerpo de la ovejita siguiendo el patrón anterior. El número más alto de vueltas de cada sección es para una oveja de tamaño grande, el segundo número más alto, para una de tamaño mediano, y el más bajo, para una de pequeño tamaño.

Doblar por la mitad y coser los bordes señalados con un «0». Llevar el punto x hasta el punto a con un pequeño fruncido y coser las orejas que surgen a los lados. Otra opción es juntar los bordes sin que surjan orejas y redondear bien la cabeza. Tejer las orejas aparte y coserlas a la cabeza posteriormente. Cerrar la costura del vientre y de las patas y dejar la costura trasera abierta para rellenar la oveja.

El relleno de las patas consiste en una tira de lana compacta que llega hasta el interior del vientre y que impide que las patas se doblen. Para que quede bien compacta, enrollar la lana fuertemente alrededor de unas tijeras y luego sacarla.

Rellenar la cabeza y el vientre con poca lana. Mientras una mano derecha introduce el relleno, la otra le va dando forma a la oveja. Cerrar la costura trasera. Hacer la cola con punto de cadeneta, con un cordón enrollado o con un nudo en la punta y coserla al caballo.

Se pueden hacer las orejas como las del caballo (ver pág. 126) y coserlas en diagonal hacia abajo.





CABALLO

Material:

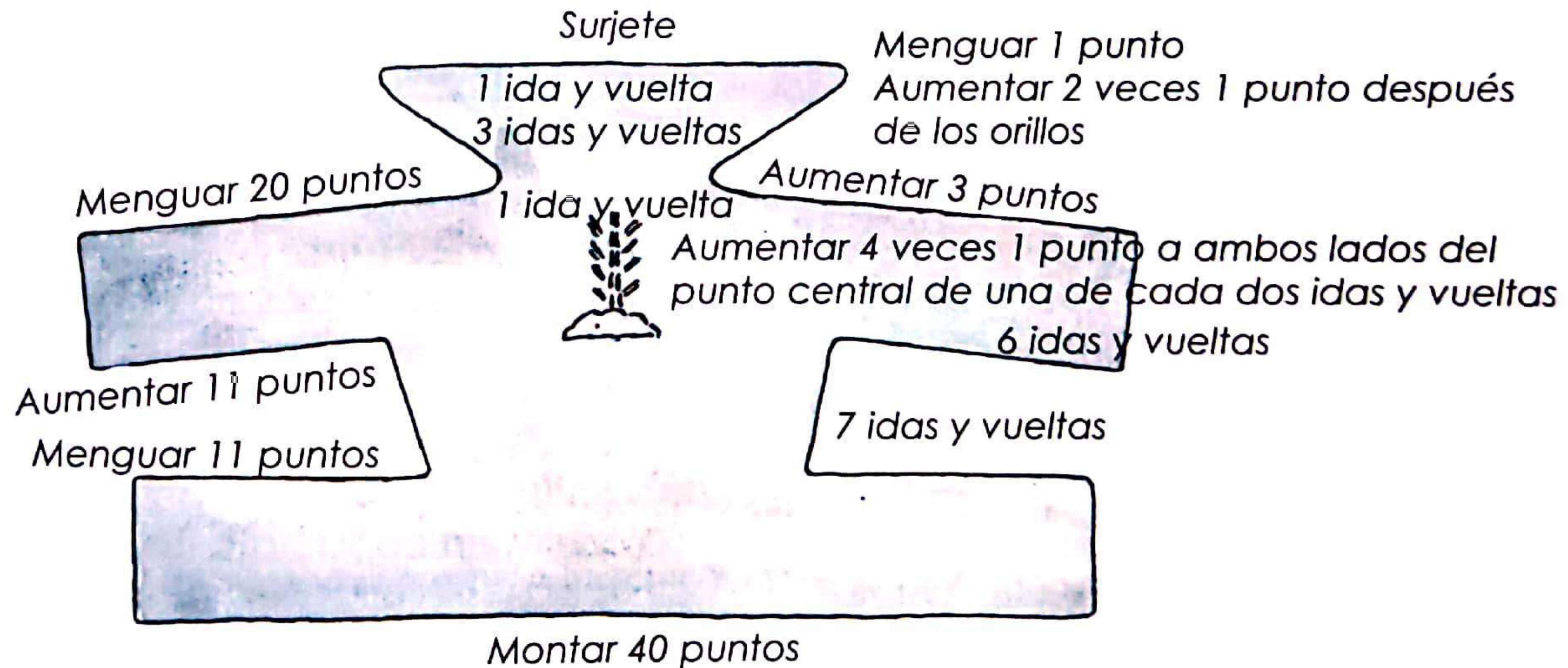
- Hilo de lana para el cuerpo
- Hilo de lana para la crin y la cola
- Lana cardada para el relleno
- 2 agujas de hacer punto

Tipo de punto:

- Punto bobo, es decir, todas las vueltas del derecho idas y vuelta se considera una vuelta

El cuerpo:

Comenzar con 40 puntos base y tejer 6 idas y vueltas. Menguar 11 puntos a cada lado, hacer 7 idas y vueltas más y volver a añadir 11 puntos a cada lado.

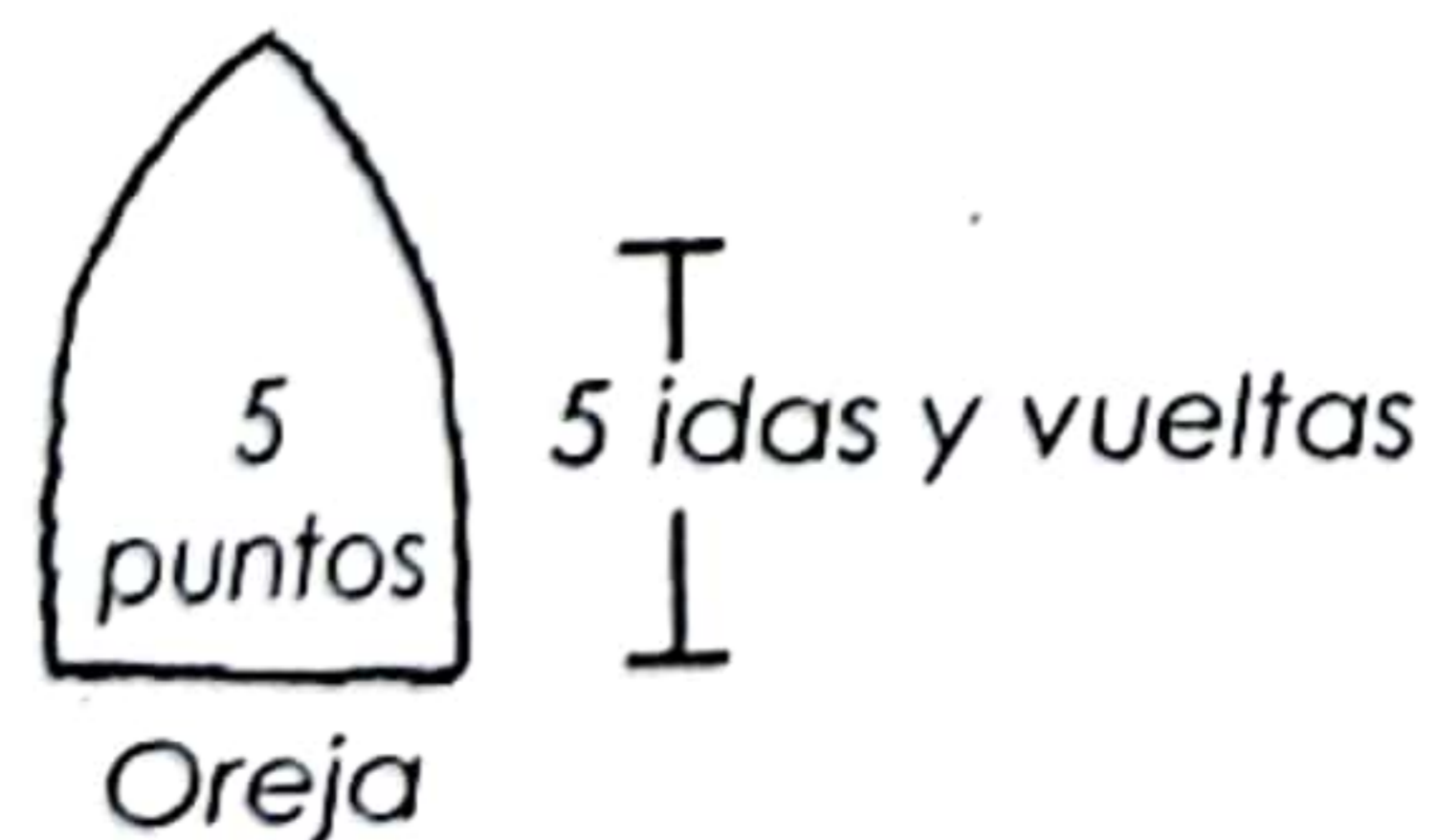


Añadir de golpe 11 puntos en el centro de la siguiente vuelta, después del punto nº 20. De este modo aparecerá un agujero, cuyo propósito se explicará más adelante. Tejer una ida y vuelta por encima. A continuación, añadir en una de cada dos idas y vueltas un punto 4 veces antes y después del punto central. Después de haber hecho 6 idas y vueltas para las patas delanteras, volver a menguar 20 puntos a cada lado. Hacer 1 ida y vuelta con los 19 puntos restantes.

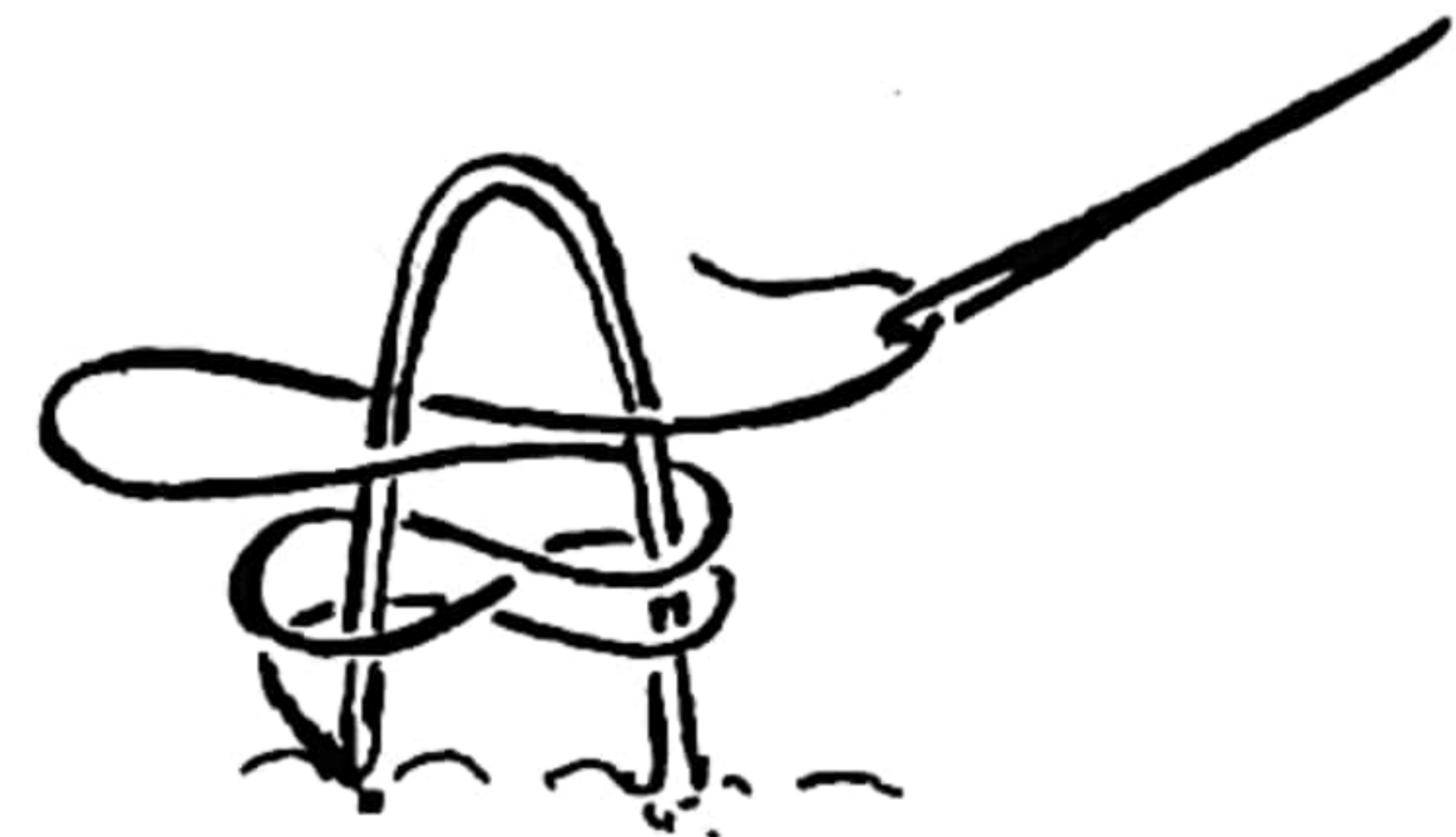
Seguidamente, aumentar 3 puntos a cada lado y después aumentar dos veces un punto en los extremos de la ida y vuelta. Después de la 3ª idas y vueltas de la cabeza menguar 1 punto en la siguientes idas y vueltas a cada lado. Hacer un surjete.

Las orejas:

Hacer 5 puntos base, tejer 5 idas y vueltas y, en las siguientes idas y vueltas hasta el final, tejer el 2º y el 3º punto juntos.



Las orejas también se pueden hacer directamente sobre la cabeza. Con un hilo de lana hacer un arco e ir pasando el hilo con la aguja haciendo lazos desde abajo hasta arriba del arco y tirando del hilo arriba del todo para que las orejas queden puntiagudas.



Después de hacer el surjete, cerrar la abertura del lomo y las costuras de la cabeza, de las piernas y del vientre desde fuera. Dejar la costura trasera abierta para meter el relleno.

Rellenar la cabeza y el cuello no con demasiada lana. Para hacer las piernas, enrollar lana fuertemente alrededor de unas tijeras; una vez ya no se puedan girar las tijeras dentro de la lana, sacarlas e introducir una tira compacta de lana como esta en cada pata. La tira debe llegar hasta el interior del vientre para que no se doblen con el paso del tiempo. Para

finalizar, rellenar el vientre con bastante lana, pues ahí es de donde el niño agarra el caballo.

Para rellenar el caballo se requiere cierta sensibilidad y habilidad para dar forma con la mano izquierda. Hay que poner atención en que las cuatro patas sean igual de largas y que las cuatro se apoyen sobre el suelo.

Después de haber terminado con el relleno, cerrar la costura trasera a excepción de una pequeña abertura para la cola.

Coser las orejas en el punto adecuado, plegando el borde inferior para que la oreja adquiriera forma cóncava.

La crin:

a) Desde la base del cuello hasta la frente, ir dando puntadas como sigue: clavar la aguja sin llegar a pasar todo el hilo, volver a clavar la aguja en el mismo sitio, pasar todo el hilo al otro lado y cortarlo según el largo deseado.

b) Para hacer una crin alta, dar las mismas puntadas en la dirección opuesta en 2 o 3 filas paralelas.



La cola:

Enrollar un hilo de lana alrededor de la mano, coser el doblez al cuerpo del caballo y cortar al hilo en el doblez inferior.

BURRO

Material:

- Hilo de lana gris
- Hilo de lana gris oscuro para la crin y la cola
- 2 agujas de hacer punto

Tipo de punto:

- Punto bobo, es decir, todas las idas y vueltas del derecho

El cuerpo:

Comenzar haciendo 40 puntos, tejer 6 idas y vueltas y menguar 11 puntos a cada lado. Tejer 7 idas y vueltas.



Volver a aumentar 11 puntos a cada lado; aumentar 1 punto cada segunda vuelta a la derecha e izquierda del punto central de cada lado y repetir este último paso 7 veces, es decir, hasta que se acumulen 54 puntos sobre una misma aguja. Simultáneamente, hacer 6 idas y vueltas para las patas delanteras.

Menguar 16 puntos a cada lado y, en la siguiente vuelta, aumentar 1 punto a derecha e izquierda del punto central de cada lado. Al comienzo de la siguiente vuelta aumentar 2 puntos a cada lado y al comienzo de la siguiente tejer 2 puntos juntos. Aumentar 3 puntos a cada lado, volver a aumentar 3 puntos a cada lado y hacer 2

idas y vueltas. Al comienzo de las dos siguientes idas y vueltas coger 2 puntos juntos. Hacer un surjete.

Las orejas:

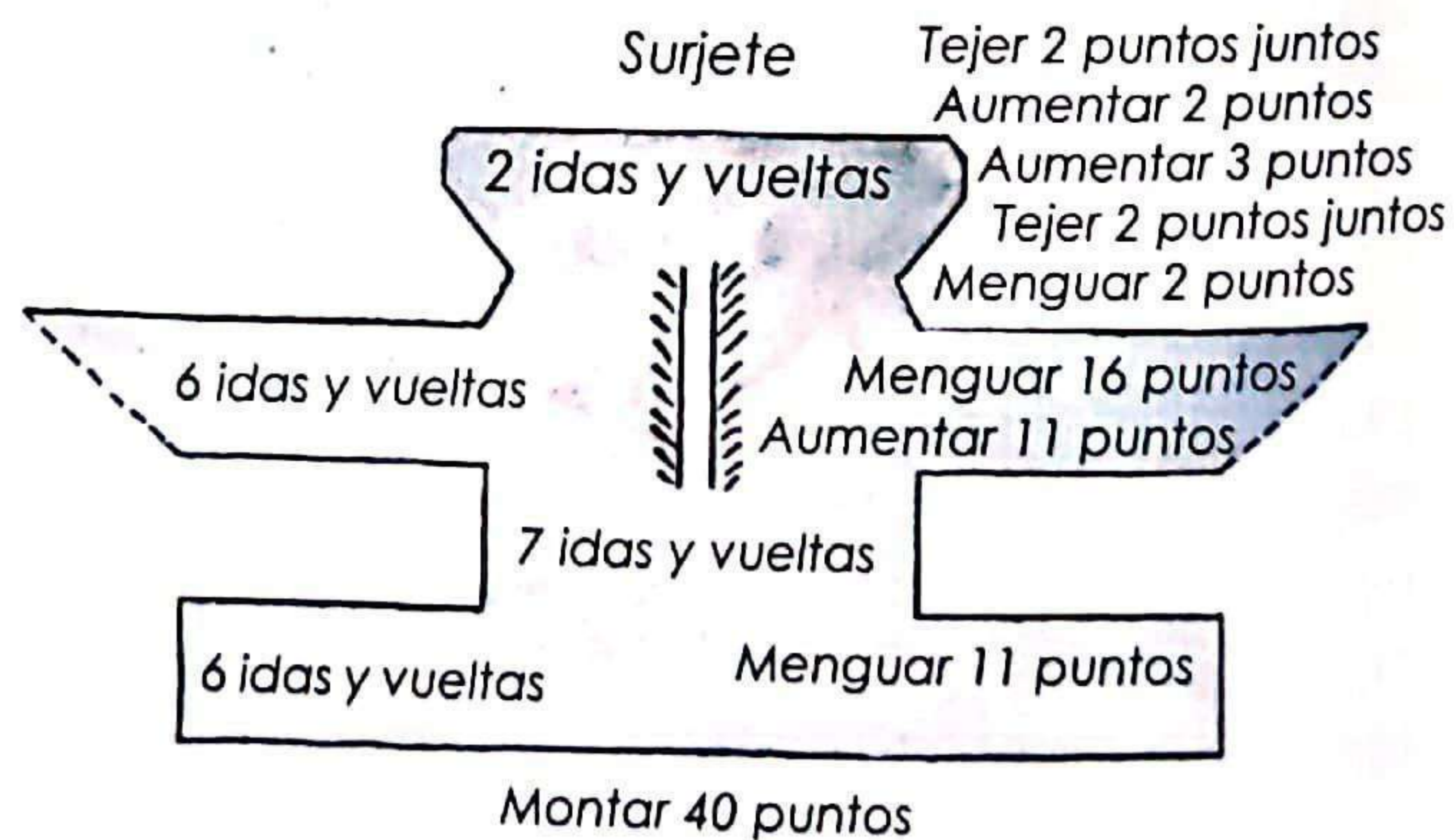
Montar 5 puntos y hacer 7 idas y vueltas. En las siguientes idas y vueltas y hasta el final, coger el 2º y 3º punto juntos. Coser las orejas y rellenar (ver «Caballo»).

La crin:

Hacer la crin con el hilo de lana oscuro como en b.

La cola:

Coser 3 hilos juntos a la parte trasera del burro y enrollarlos. Coserle una borla oscura en la punta de la cola.



GALLINAS

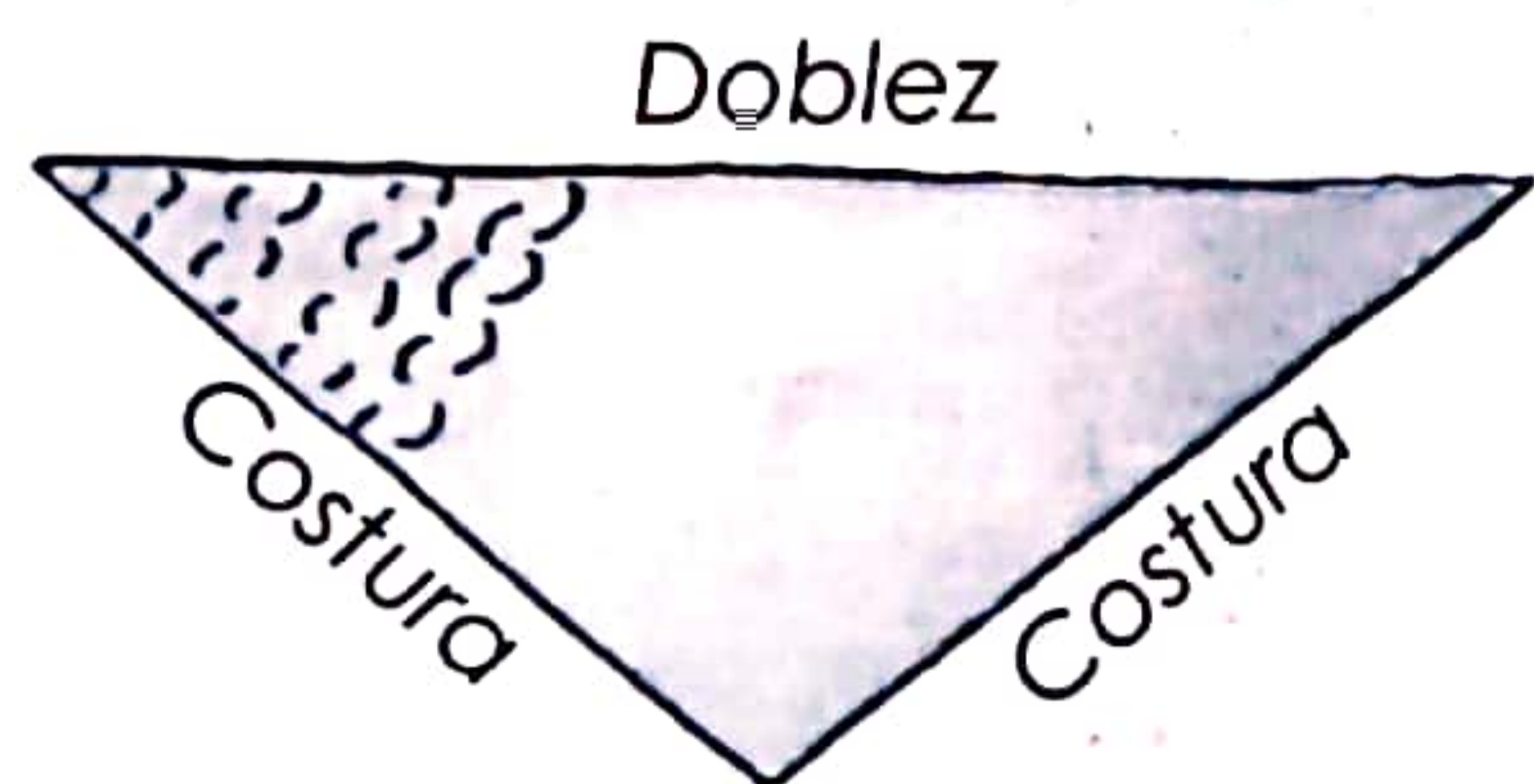
Material:

- Hilo de lana blanco o amarillo para el cuerpo y rojo para la cresta
- Lana cardada para el relleno
- 2 agujas de hacer punto

Tipo de punto:

- Punto bobo, es decir, todas las idas y vueltas del derecho

Tejer un cuadrado de 16 puntos cada lado, por ejemplo, y hacer un surjete. Doblar el cuadrado por la mitad en diagonal, cerrar la costura de uno de los lados, rellenar la figura y cerrar la segunda costura. Dar una puntada desde la punta del ángulo recto hasta aproximadamente la mitad del dobléz superior y volver a la punta inferior, tensando el hilo para que así la figura conserve la típica forma de gallina. Insinuar con punto de ojal la cresta con el hilo rojo y dar también un par de puntadas en el cuello para las barbillas.



Gallo.- Por lo general, el gallo se hace del mismo modo que la gallina con un par de diferencias: el cuadrado de punto del gallo mide dos puntos más que el de la gallina y la puntada que va desde la punta inferior hasta el dobléz esta vez se sitúa en el tercio trasero del dobléz. De este modo el gallo adquiere la postura erguida que le caracteriza. Montar aparte 12 puntos, tejer 8 vueltas y hacer un surjete. Hacer un rollito o una anilla y coserla a la base del gallo.

Hacer las plumas de la cola con lana de angora y coserlas a la punta trasera con puntadas de seguridad.

Hacer la cresta con 3 o 4 filas de punto de ojal de manera que se distingan claramente los dientes de la cresta.



CERDOS

Material:

- Hilo de lana rosa
- Lana cardada para el relleno
- 2 agujas de hacer punto

Tipo de punto:

- Punto bobo, es decir, todas las idas y vueltas del derecho

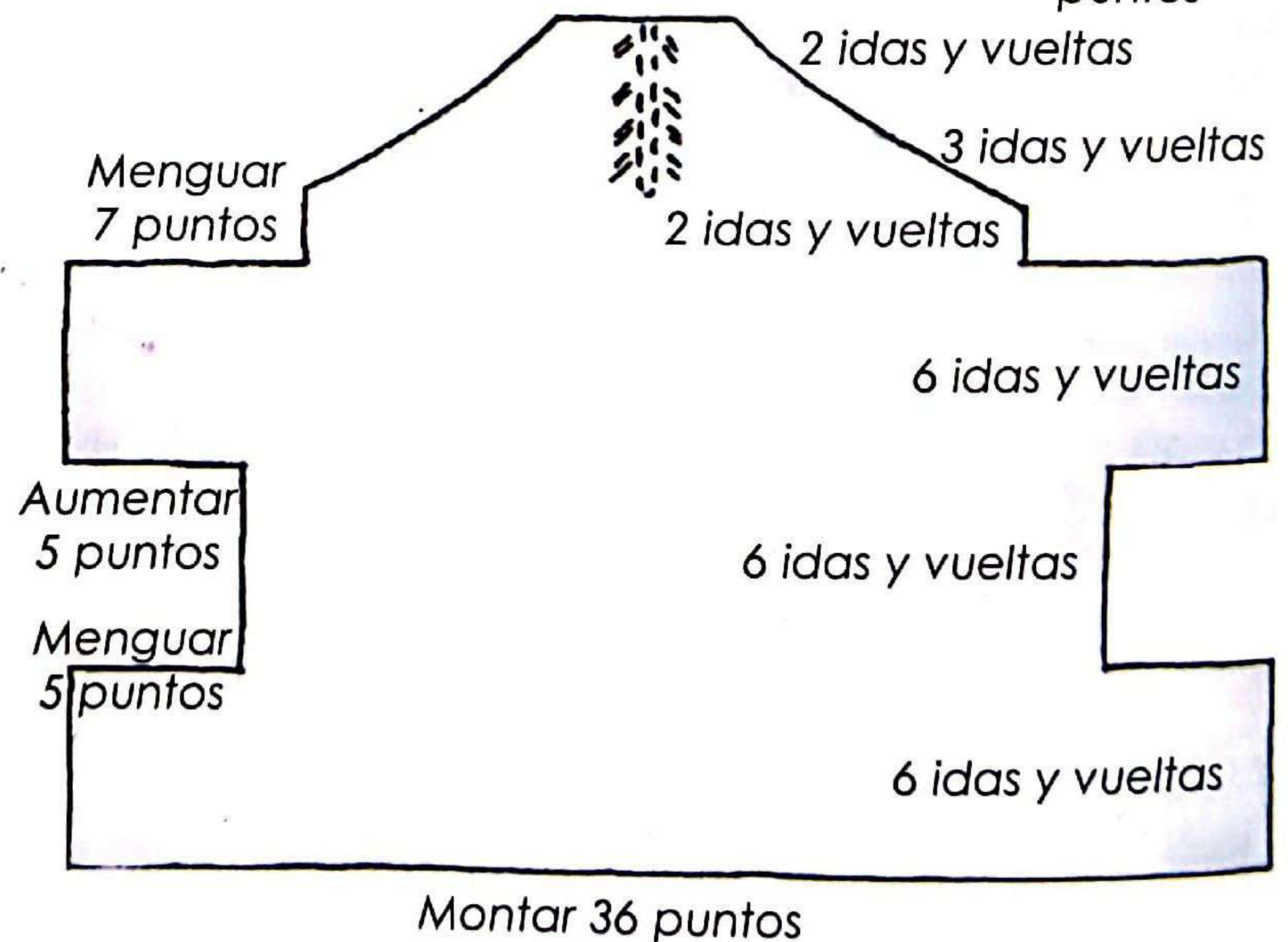
El cuerpo:

Montar 36 puntos y hacer 6 idas y vueltas (6 Rippen). Menguar 5 puntos a cada lado y volver a hacer 6 idas y vueltas. Aumentar 5 puntos y volver a hacer 6 idas y vueltas. Menguar 7 puntos a cada lado y hacer sólo 2 idas y vueltas.

En cada una de las 3 idas y vueltas siguientes, menguar 1 punto cogiendo 2 puntos juntos a derecha e izquierda del punto central. Hacer una ida y vuelta sin menguar ningún punto; en las siguientes idas y vueltas menguar 1 punto a derecha e izquierda de los 2 puntos centrales. Repetir este último procedimiento. Una ida y vuelta tejer sin menguar. Volver a menguar un punto en los lados izquierdo y derecho de los dos puntos centrales. Hacer un surjete en los últimos 6 puntos.



montar 5 puntos



Las orejas:

Hacer 4 1/2 idas y vueltas de 5 puntos cada una; en las siguientes idas y vueltas y hasta el final, coger el 2º y 3º punto juntos.

Cerrar las costuras de la cabeza, el vientre y las piernas dejando abierta la trasera para meter el relleno. Seguidamente rellenar la cabeza, las patas y el tronco con la lana cardada y cerrar la costura trasera.

Se le puede añadir un rabito hecho con el mismo hilo de lana enrollado en forma de espiral.

Coser las orejas al punto adecuado.

COCHINILLOS

Montar 18 puntos y hacer 2 idas y vueltas. Menguar 2 puntos a cada lado y hacer 4 idas y vueltas. Aumentar 2 puntos a cada lado y volver a hacer 2 idas y vueltas. Menguar 4 puntos a cada lado. En las siguientes idas y vueltas, menguar 2 puntos a derecha e izquierda de los dos puntos centrales, es decir, coger dos puntos juntos. Hacer un surjete en los últimos 4 puntos.

Cerrar las costuras y acabar la labor al igual que la del cerdo. Las orejas se pueden tejer fácilmente (ver «Las orejas» del apartado «Caballo» pág. 126).



GATOS

Material:

- Hilo de lana de color gris plateado, blanco o beige
- Lana cardada para el relleno
- 2 agujas de hacer punto

Tipo de punto:

- Punto bobo, es decir, todas las idas y vueltas del derecho

Hacer un rectángulo un poco más estrecho que un cuadrado (aprox. 12 idas y vueltas) de 16 puntos de largo. Para hacer las patas, coser las puntas en forma de cucurucho.

Rellenar todo el cuerpo y cerrar la costura del vientre.

La cabeza:

Hacer aproximadamente 10 idas y vueltas de 7 puntos; el tamaño resultante debería ser el de dos cuadrados juntos. Doblar el rectángulo por la mitad a lo ancho, rellenarlo con lana y cerrar las costuras. Hacerle un dobladillo a la costura inferior para que la cabeza quede bien redonda. Coser las orejas con las mismas esquinas del doblado de la cabeza; coser la cabeza al tronco.

La cola:

Hacer 10 idas y vueltas de 3 puntos. Doblarla por la mitad a lo largo, coser las dos mitades y luego coserla al cuerpo.

PATO I

Material:

- Hilo de lana fino
- Lana cardada para el relleno
- 2 agujas de hacer punto

Tipo de punto:

- Punto bobo, es decir, todas las idas y vueltas del punto del derecho

El cuerpo:

Las cifras entre paréntesis corresponden a los patitos pequeños. Montar 30 (16) puntos, hacer 10 (5) idas y vueltas y hacer un surjete. Doblar a lo largo. Cerrar las costu-

ras inferior y trasera procurando que las puntas queden redondeadas. Rellenar con la lana cardada y cerrar la costura superior; a la vez ir moldeando la figura con la mano izquierda.

La cabeza:

Montar 13 (8) puntos, hacer 4 (3) idas y vueltas y hacer un surjete. Doblar por la mitad a lo largo, cerrar las costuras de dos lados, rellenar con la lana cardada y cerrar la tercera costura. Procurar que la cabeza conserve cierta forma ovalada. Coser la cabeza al cuerpo.

El pico:

Coser dos arcos en horizontal y pasar la aguja haciendo lazos hasta que los arcos estén completos.

Los ojos: Dar 2 o 3 puntadas.

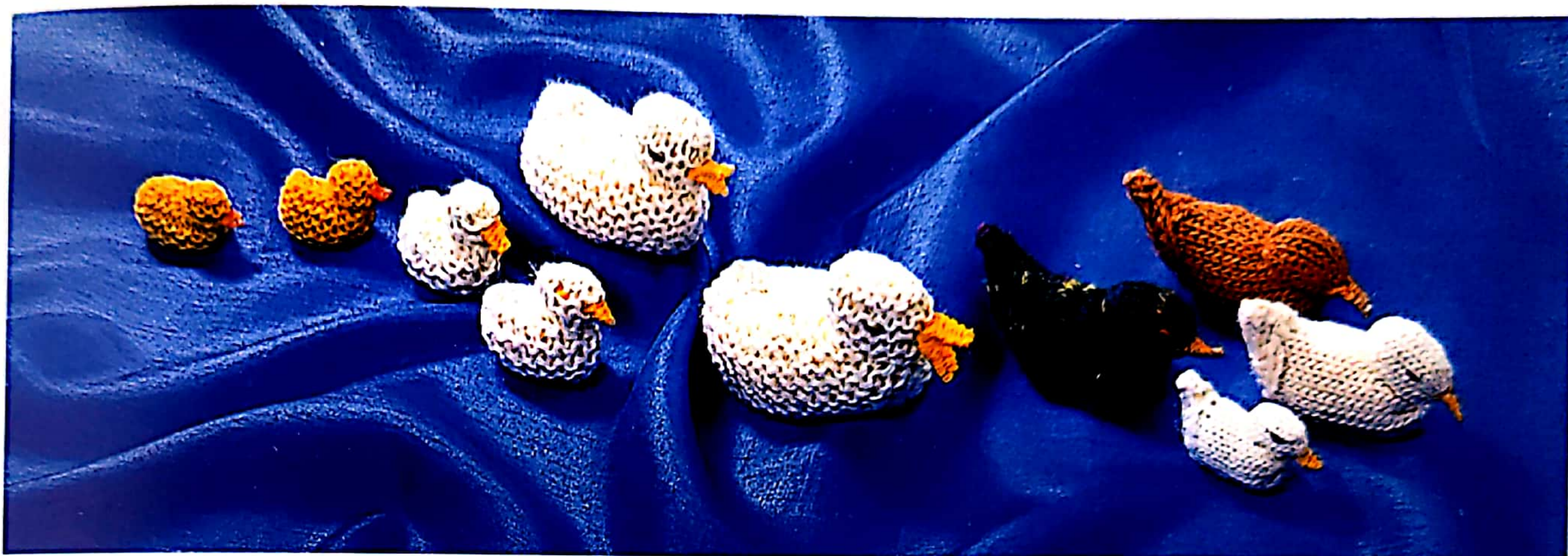
PATO II

Material:

- Hilo de lana fino
- Lana cardada para el relleno
- 4 agujas de hacer punto en cilindro

Tipo de punto:

- Punto del derecho, es decir, todas las vueltas, como para hacer calcetines



El cuerpo:

Montar 21 puntos (7 en cada aguja) y hacer 13 vueltas de punto del derecho. A continuación, hacer una cubierta como el talón de un calcetín con 7 puntos como sigue: *Desde la derecha de cada aguja, coger un punto de la aguja anterior y juntarlo con el primero de los 7 puntos. Proceder del mismo modo con el último de los 7 puntos y el primero de la siguiente aguja. Dar la vuelta y hacer una vuelta del derecho.* Repetir el procedimiento descrito entre asteriscos hasta que sólo queden 7 puntos. Hacer 2 vueltas más con estos 7 puntos y hacer un surjete. Coser a la cola.

La cabeza:

Montar 12 puntos (cuatro en cada aguja) y hacer 9 vueltas en redondo de punto del derecho. Coser los puntos con una aguja de zurcir.

Rellenar la cabeza y el cuerpo no con demasiada lana y cerrar las costuras. Hacer una puntada de arriba a abajo y viceversa desde el tercio delantero del cuerpo hasta abajo. Esta puntada proporciona un buen apoyo y la típica forma de pato.

Coser la cabeza al cuerpo y hacer el pico y los ojos como ya se han descrito anteriormente en el pato 1.

Teatro de marionetas

El juego con marionetas sobre un escenario puede ser tan amplio y heterogéneo como la vida misma. Independientemente de los cuentos, las pequeñas historias o las narraciones de propia invención, todo gira siempre entorno a encuentros entre seres humanos, destinos y experiencias que, a través de la marioneta, adquieren una realidad palpable.

Hoy en día, este tipo de juegos tienen un valor muy especial debido a que éstos le permiten al niño expectante seguir la ejecución de una acción en toda tranquilidad. Si, por muy sencillas que sean, las marionetas son de hermosos colores, éstos despertarán en el niño fuerzas formadoras interiores sedientas de actividad. Esto significa que el niño expectante se convierte también en creador, pues la sencillez de la forma de las cabezas y la amplitud del escenario dejan vía libre a su imaginación. Con marionetas adaptadas al tamaño de su mano, el niño querrá más adelante imitar similares movimientos de la mano propios para su edad, es decir, será incitado a una actividad propia y creativa.

A continuación se describe el modelo de elaboración de algunas marionetas.

Marionetas de seda

Las marionetas de seda son idóneas para hacer un teatrillo en ocasiones especiales como una fiesta. El suave brillo de la seda y sus preciosos y livianos pliegues empapan el juego de un ambiente festivo. Naturalmente también se puede utilizar tela de batista o de algodón fina, aunque la caída de los pliegues no es igual de bonita.

Material:

- Seda de colores lisos y conjuntados
- Velo de seda
- Lana cardada: blanca para el relleno de la cabeza, amarilla, marrón y gris para el pelo
- Perlé de varios colores para los hilos de la marioneta
- Alambre o piedrecitas planas y ovaladas para las manos

Cada marioneta se caracteriza por el color y el tipo de vestimenta que lleve



(túnica, estola, capa). Así, para un rey, el atuendo más adecuado es una túnica de color amarillo dorado y una capa de color púrpura; para una reina, una túnica azul claro con un velo rosa o viceversa; para un príncipe, una túnica de color amarillo dorado con una estola del mismo color o roja; para una princesa, una túnica de color rosa con un velo rosa claro o blanco; para una anciana, una túnica granate con un velo; para un anciano, una túnica de un morado azulado con una capa en un mismo tono.

Las medidas indicadas a continuación se corresponden con una marioneta de 26 cm aproximadamente.

La cabeza:

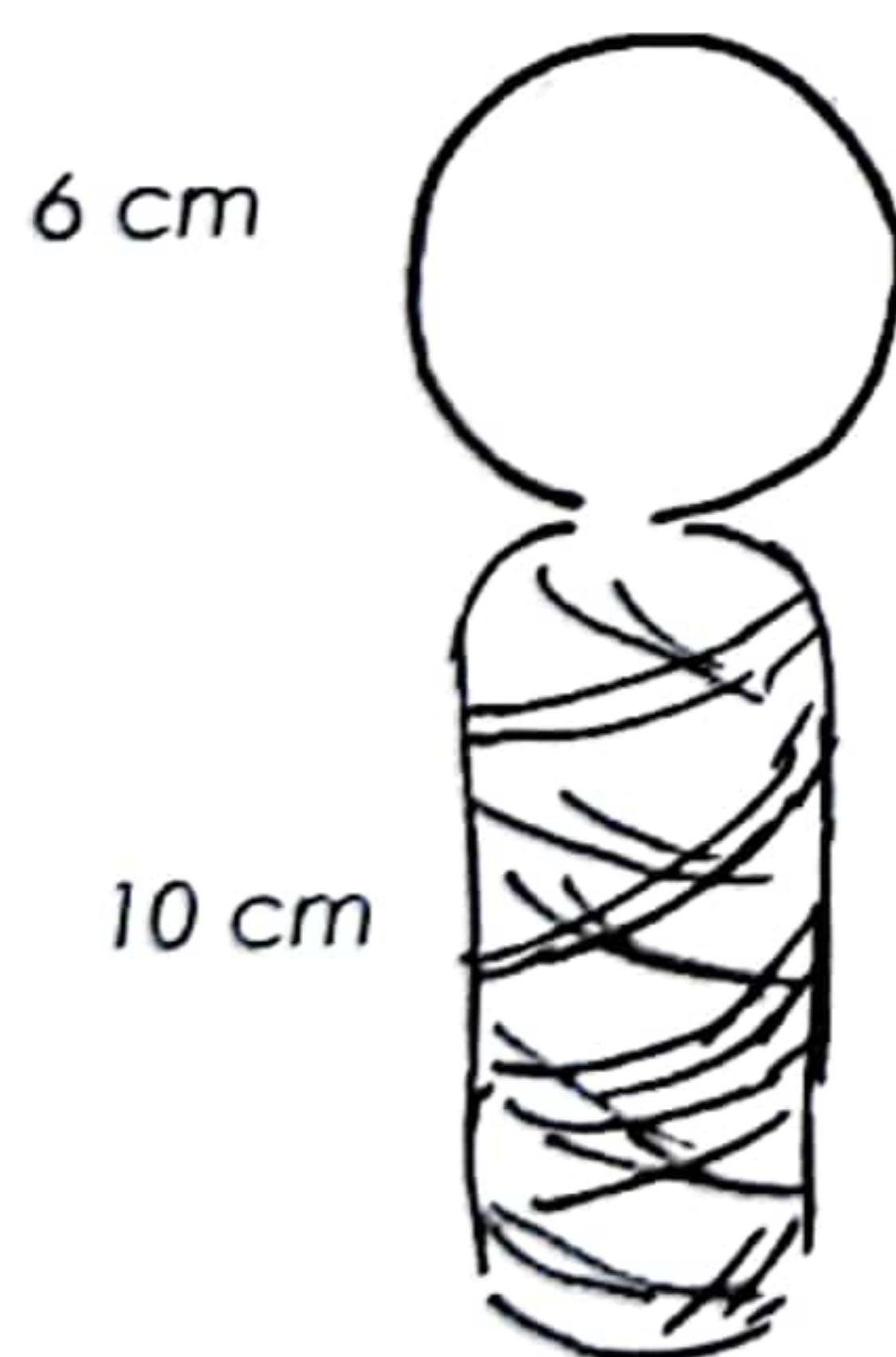
Debe medir 6 cm desde la coronilla hasta el hilo del cuello.

Hacer una bola con la lana ahuecada o cardada y cubrirla con un cuadrado de seda de aproximadamente 22 cm de lado de color rosa o color carne suave. Al atar el hilo del cuello, deslizar las arrugas de la tela lo más atrás posible y hacia los

lados. Si, por ejemplo, queremos que la cabeza tenga cierta movilidad para asentir, no dejar que sobresalga nada de lana; en caso contrario, dejar que sobresalga algo de lana y atarla también con el hilo del cuello.

El tronco:

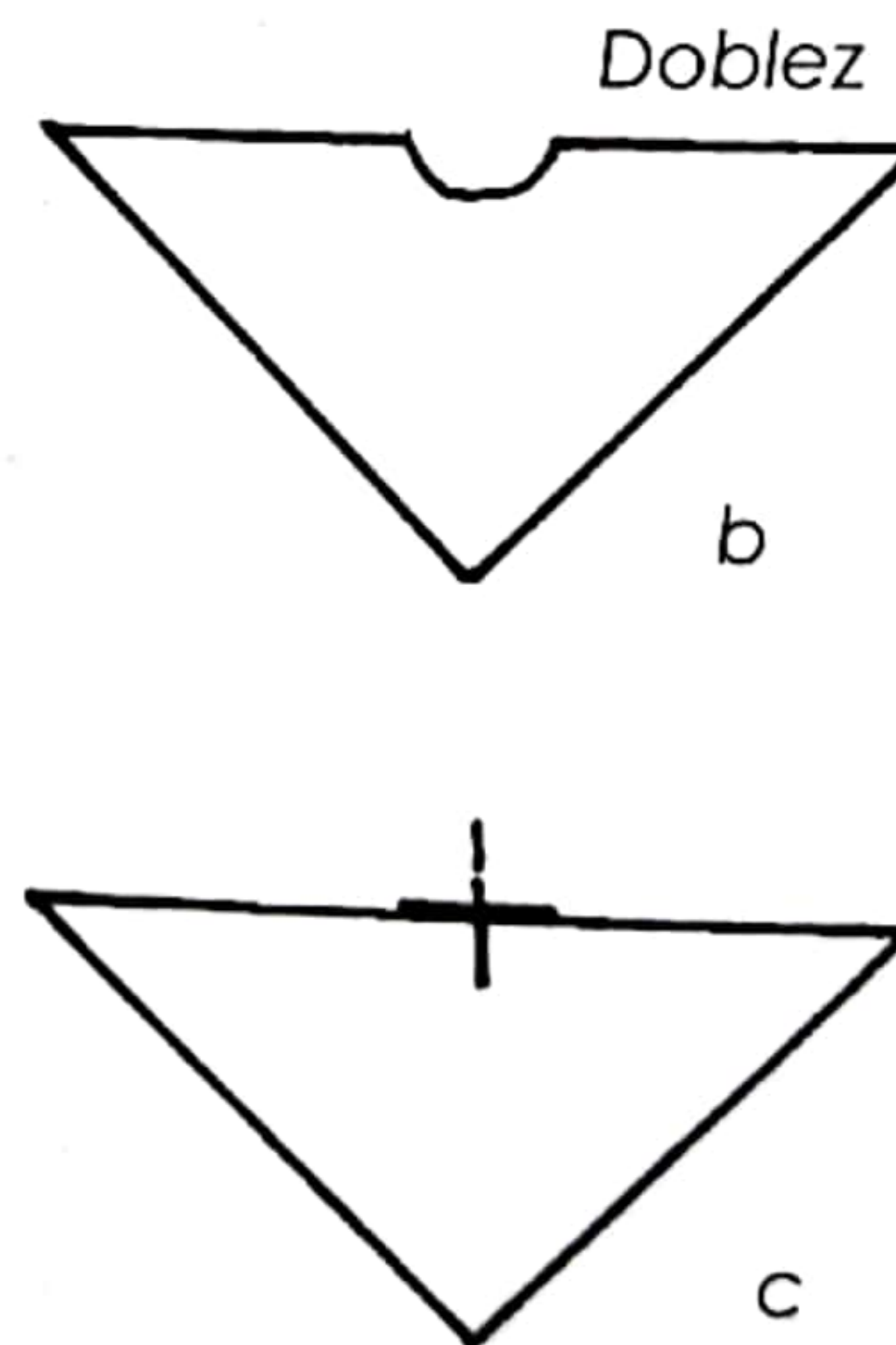
Enrollar alrededor de las puntas de la seda que cuelgan debajo del cuello una madeja de lana, formando una columna de un largo de cabeza y media (10 cm aprox.). Aplanar la parte frontal y trasera del tronco con un par de puntadas de delante hacia atrás y viceversa. Esta columna de lana permite que la marioneta pueda mantenerse sentada apoyada en un respaldo (a).



Si no queremos que se formen arrugas en el vestido a la altura del cuello, se puede pasar primero el vestido por las puntas sobrantes de seda y luego hacer la columna (ver «La túnica»).

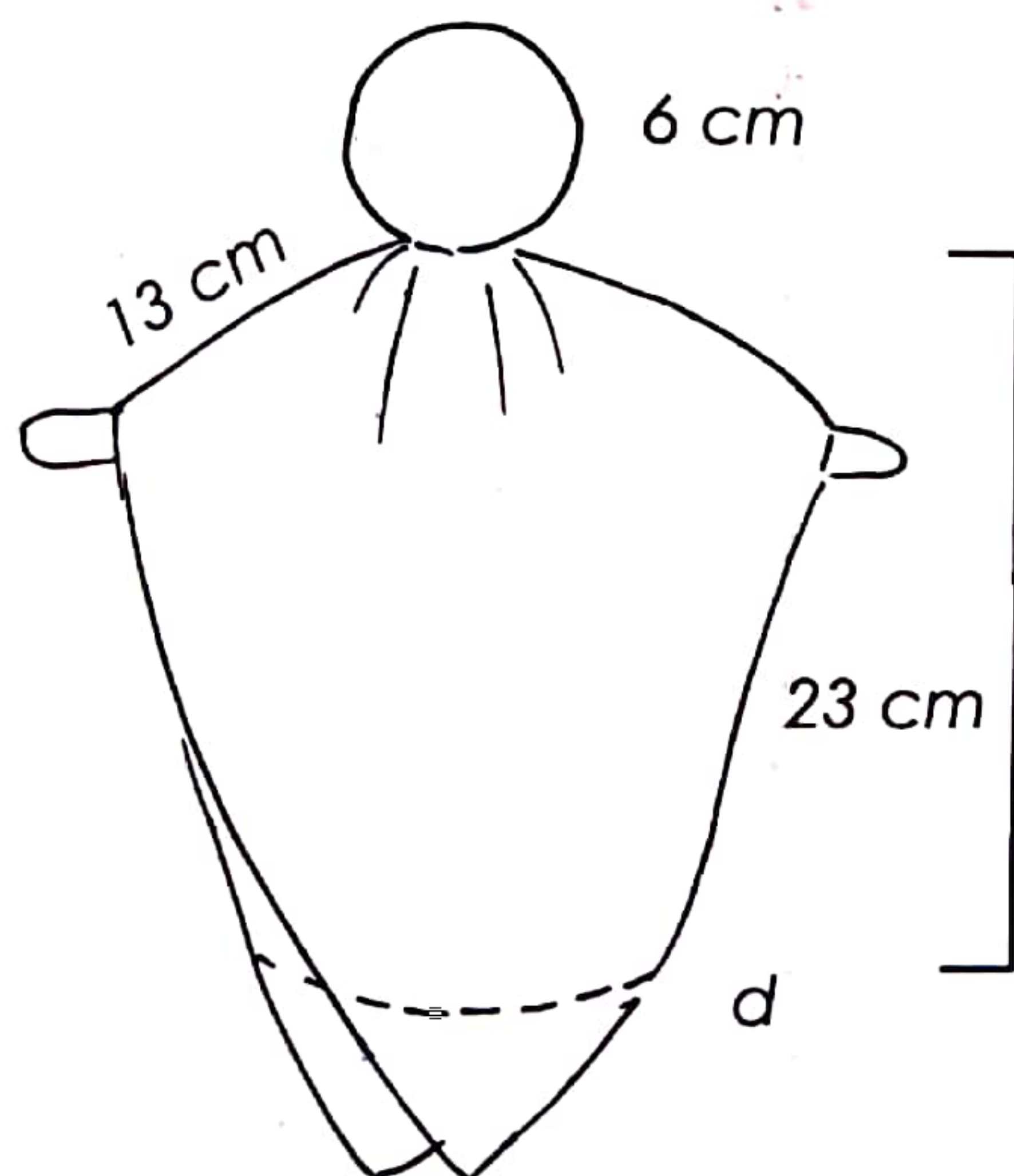
La túnica:

Doblar un cuadrado de seda de unos 47 x 47 cm en diagonal por la mitad y hacerle en el centro un corte lo suficientemente grande para quepa el tronco. Hacerle un fruncido al escote y coserlo al hilo del cuello. Procurar que las puntas de la túnica queden situadas delante, detrás y a ambos lados (b).



Si no queremos que se formen arrugas en la túnica, quizá porque le marioneta va a llevar una estola sobre los hombros, pasar la túnica por las puntas sobrantes de seda antes de hacer la columna de lana. En vez de hacer una abertura para el cuello, se puede cortar una cruz en el centro del doblez de la túnica por donde pueda pasar el tronco (c). Hacer un dobladillo a los picos que se formen. Coser el escote bien ajustado al hilo del cuello.

Meter las puntas laterales hacia dentro hasta que las mangas midan unos 13 cm de largo y coserlas a la muñeca. Antes de meter las puntas, se pueden recortar un poco.



Para finalizar, redondear las puntas inferiores de la túnica hasta que ésta tenga un largo de 23 cm (d).

Las manos:

Cubrir un hilo con forma de mano o una piedrecita plana y ovalada de plomo con un pedacito de seda del mismo color que la seda empleada para la cabeza y atarlo a la muñeca. Procurar que no se formen arrugas en el dorso de la mano. Cortar la seda restante a 1 cm del hilo de la muñeca.



El pelo:

Sujetar con un par de puntadas, apenas perceptibles, una fina capa de lana cardada del color correspondiente a la cabeza.

El velo para figuras femeninas:

Un trozo de seda de unos 42 x 30 cm es idóneo para hacer un velo o un manto. Hacerle un pequeño dobladillo a uno de los bordes longitudinales, colocar el velo



sobre la cabeza y sujetarlo a ambos lados del cuello o por encima del hilo del cuello y en la coronilla. Después probar qué altura de la manga es la más adecuada para luego coserla a la muñeca. La túnica debe tener una bonita caída. Al final se pueden redondear los bordes laterales y el trasero dejándolos a la misma altura que la túnica (a).

Capa o manto para las figuras masculinas:

Hacerle un fruncido a uno de los lados cortos de un rectángulo de seda de unos 32 x 23 cm y coserlo al cuello. La capa debe

quedar al menos 3 cm abierta por debajo de la barbilla; no se cose a la muñeca (b). También se pueden hacer sisas de unos 10 cm para meter los brazos a unos 4 cm por debajo del cuello y a 6 cm del borde frontal de la capa (c).

La estola:

La estola consiste en una tira de tela larga y estrecha (7 cm de ancho aprox.) un poco más corta que la túnica. Hacerle una abertura para el cuello en el medio y un pequeño corte al lado de la abertura por la parte de atrás para que quepa la cabeza. Coser la estola al cuello (d).

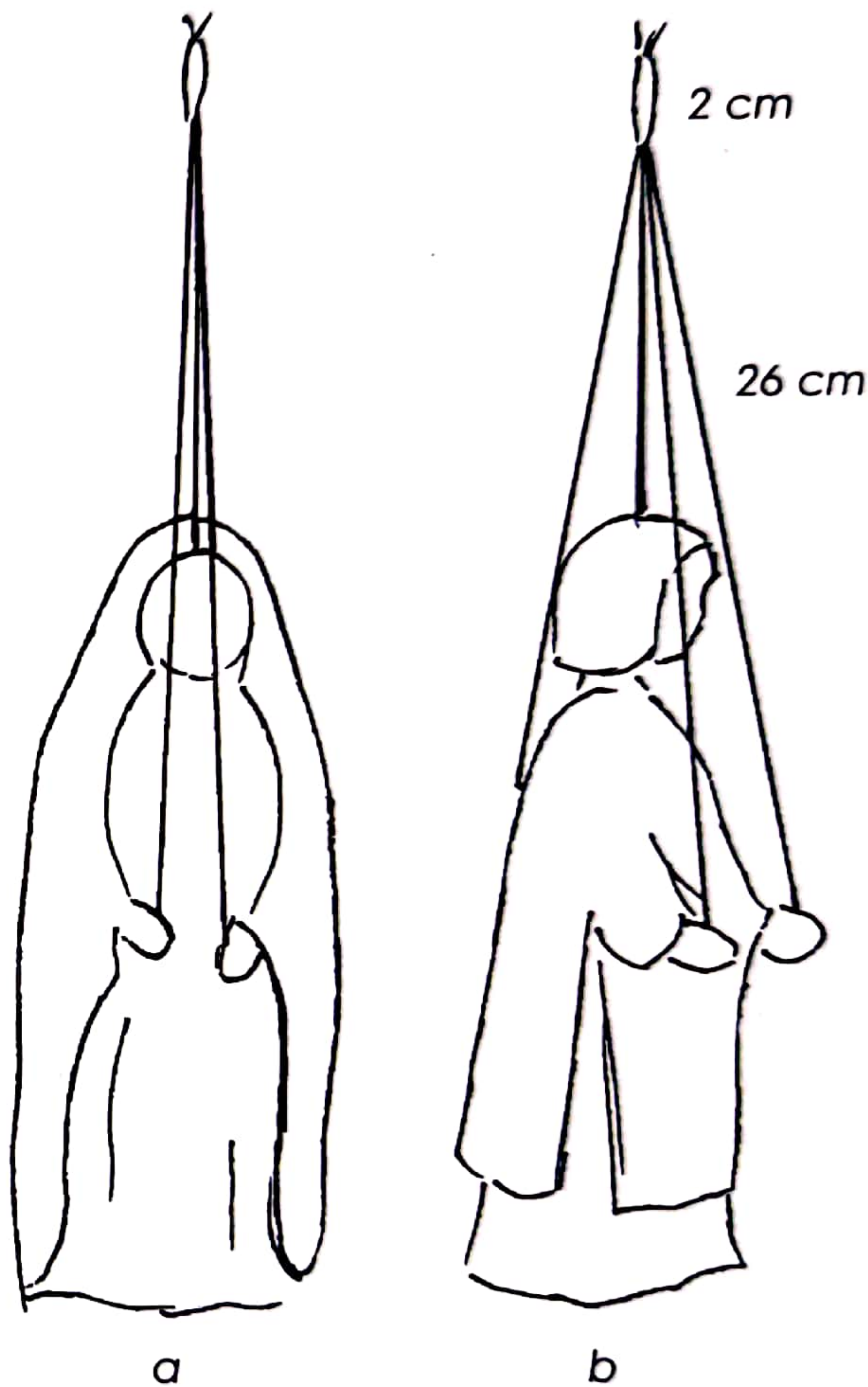


Los hilos:

Los hilos deben ser del mismo color que la túnica o que la capa.

Uno de los hilos atraviesa la cabeza por la nuca y sale por el centro de la cabeza; dos hilos más parten desde el dorso de cada mano.

Con los brazos prácticamente colgando, hacer un nudo con los tres hilos a unos 26 cm de la coronilla. Hacer un segundo nudo unos 2 cm más arriba. Éste sirve para poder colgar la marioneta con los brazos bajados (a).



Si queremos que la marioneta asiente con la cabeza o se incline, añadirle un cuarto hilo entre los omoplatos. Añadir este cuarto hilo a los dos nudos (b).

La cara:

A la hora de elaborar este tipo de marionetas, se le da un valor muy especial a la coloración de los trajes y del escenario. Los movimientos tranquilos y armoniosos de la marioneta son capaces de crear un ambiente de color que, a su vez, crea una atmósfera de cuento de verdad.

Por experiencia, los niños dejan de prestarle atención a estos procesos cuando las marionetas tienen la cara pintada, pues distrae inevitablemente la mirada del espectador de la percepción general. Tampoco es necesario pintarles la cara a las marionetas de los niños.

Sin embargo, cada cual es libre de pintarles suavemente a sus marionetas los ojos y la boca con un lápiz de color. Aun así, podemos prescindir de las caras ya diseñadas para darles a los niños la posibilidad de moverse interiormente y de compensar cualquier ausencia con su propia imaginación.

ESCENARIO PARA MARIONETAS

El mejor escenario para hacer un teatrillo de marionetas de seda es un escenario cubierto también con telas de seda. Cuando las marionetas de seda se pasean delante del brillo de la seda del fondo, se produce un evento de color que tiene un efecto beneficioso y tranquilizador tanto sobre los niños como sobre los espectadores adultos.

Aquel que no disponga de tantas telas de seda, igualmente puede montar el teatrillo con otro tipo de tela de colores lisos.

Un escenario abierto montado sobre la mesa o en el suelo es el más adecuado para los niños preescolares. El o los espectadores están también integrados en el teatrillo y, así, todo, incluso los cambios de escena necesarios, permanece a la vista de los niños. El evento nunca se ve interrumpido por un telón.

El montaje de un teatrillo de marionetas para los niños se compone de materiales naturales, al igual que el de la muñeca vertical anteriormente descrito (ver pág. 71).

MARIONETAS PARA LOS NIÑOS

En comparación con las marionetas de seda, la marioneta para los niños se compone únicamente de dos hilos (en el fondo un mismo hilo) y no exige movimientos precisos. Sin esfuerzo alguno, el niño puede sujetar el hilo con la mano abierta y mover la marioneta en calma por todo el teatrillo.

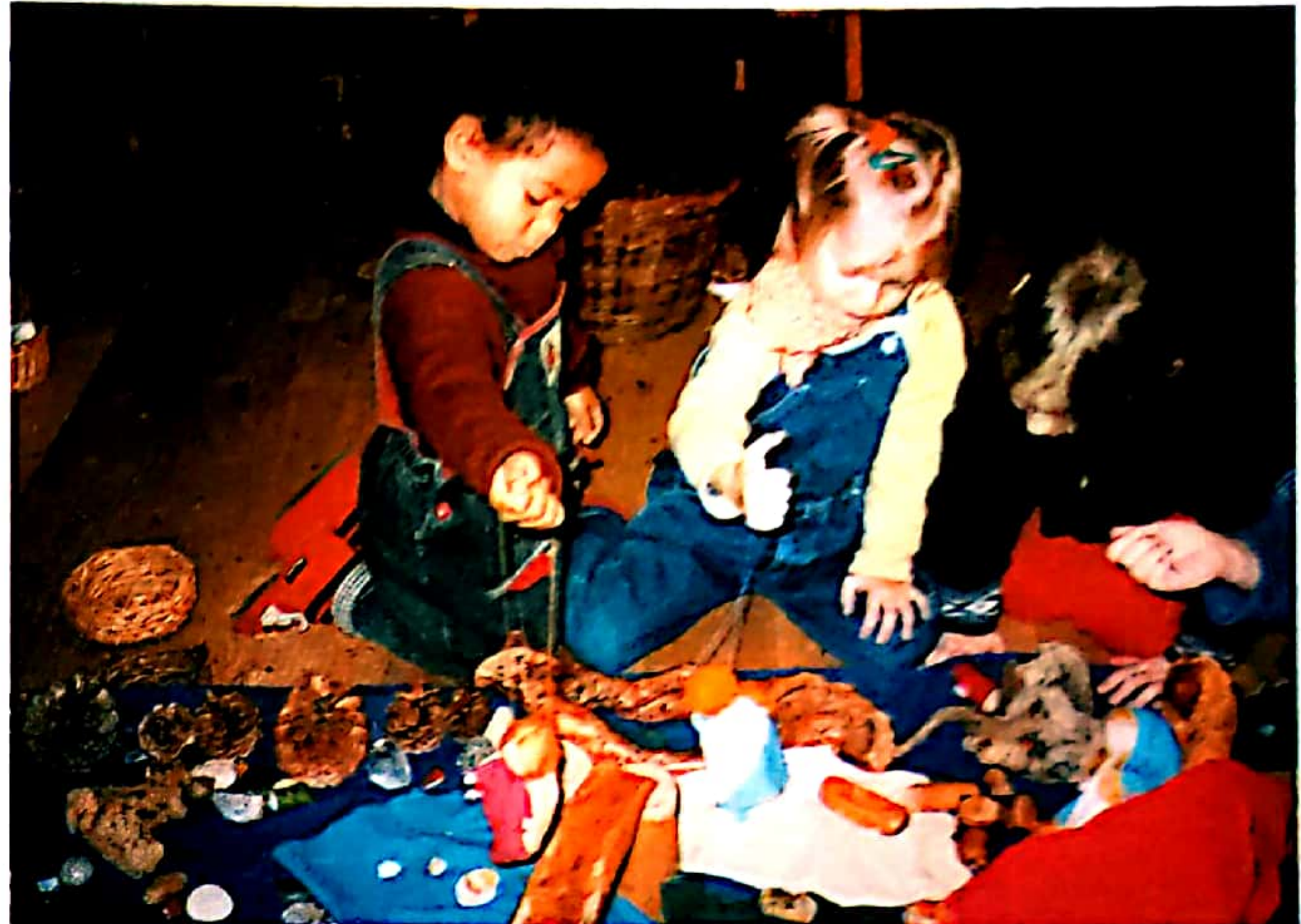
Las marionetas descritas a continuación están diseñadas para el uso diario y se pueden hacer con materiales resistentes. En principio, el corte de estas marionetas es el mismo que el de las marionetas de seda.

Material:

- Lana cardada: blanca para el relleno de la cabeza; amarilla y marrón para el pelo
- Tela de punto de color carne claro
- Tela lisa de algodón, como batista o franela, o de lana fina

La cabeza:

Con las siguientes medidas obtendremos una marioneta de 23 cm aproxim., tamaño que se corresponde con un diámetro de la cabeza de unos 5 cm aproximados.



Hacer una bola con la lana cardada de 5 cm de diámetro y cubrirla con un cuadrado de tela de punto de color carne de unos 24 x 24 cm; atar la tela con un hilo al cuello. Procurar que el hilo de la tela vaya en vertical a la cara y que las arrugas queden desplazadas hacia los lados y hacia atrás.

La túnica:

La túnica consiste en un cuadrado de tela de entre 35 y 38 cm de lado. Hacer en el centro un agujero y pasar por él las puntas sobrantes de la tela de la cabeza. Situar las cuatro puntas de la túnica delante, detrás y a ambos lados y coserla al cuello.



Doblar las puntas laterales de la túnica hacia dentro hasta que las mangas midan entre 8 y 10 cm. Meter las manos de la marioneta por la manga y sujetarlas con un par de puntadas. Redondear con unas tijeras las puntas frontal y trasera hasta alcanzar un largo de entre 17 y 19 cm. Procurar que la caída de la túnica no permita ver el interior desde los lados.

Si la túnica quedara demasiado ancha por la parte frontal, se puede hacer un fruncido por encima del pecho (a).

Aquel que tuviera poca cantidad de tela del color apropiado, también puede hacer una túnica sencilla con una estola. Si le ponemos una capa, tampoco sería necesario que la túnica tuviera mangas (b). Si se va a utilizar un tejido fino, es recomendable añadirle a la marioneta un tronco de unos 10 cm de largo, enrollando las puntas sobrantes de la tela con lana, para que la marioneta no se doble cuando esté sentada (ver dibujo a de «El tronco» pág. 136).

Las manos:

Cubrir un pequeño mechón de lana con la tela de la cabeza, darle forma ovalada y coser la tela con un par de puntadas en la palma de la mano. La mano debe medir entre 1,5 y 1,8 cm desde la punta hasta la muñeca.

Debido a que las manos no llevan hilos, a veces es necesario doblar los brazos un poco hacia delante, sujetándolos con una puntada en la túnica; éstos deben tener un bonito gesto.

El velo para figuras femeninas:

Las marionetas femeninas llevan un velo de unos 45 x 26 cm que les cubre la cabeza y parte del cuerpo. Este velo se sujeta arriba a la cabeza y a los lados del cuello con una puntada (a y c). También se les puede poner un manto sobre los hombros si se prefiere dejar la cabeza descubierta o ponerle un pañuelo (d).

Capa o manto para las figuras masculinas:

Consisten en un rectángulo de tela y va cosido detrás y a los lados del cuello, así como a las mangas de la túnica si fuera necesario.

Sombrero:

El sombrero del padre tiene un diámetro de 13 cm aproximadamente. Hacer un fruncido a unos 3 cm del borde del sombrero para que el ala quede ondulada. Sujetar el sombrero a la cabeza con un par de puntadas (e).

El pelo:

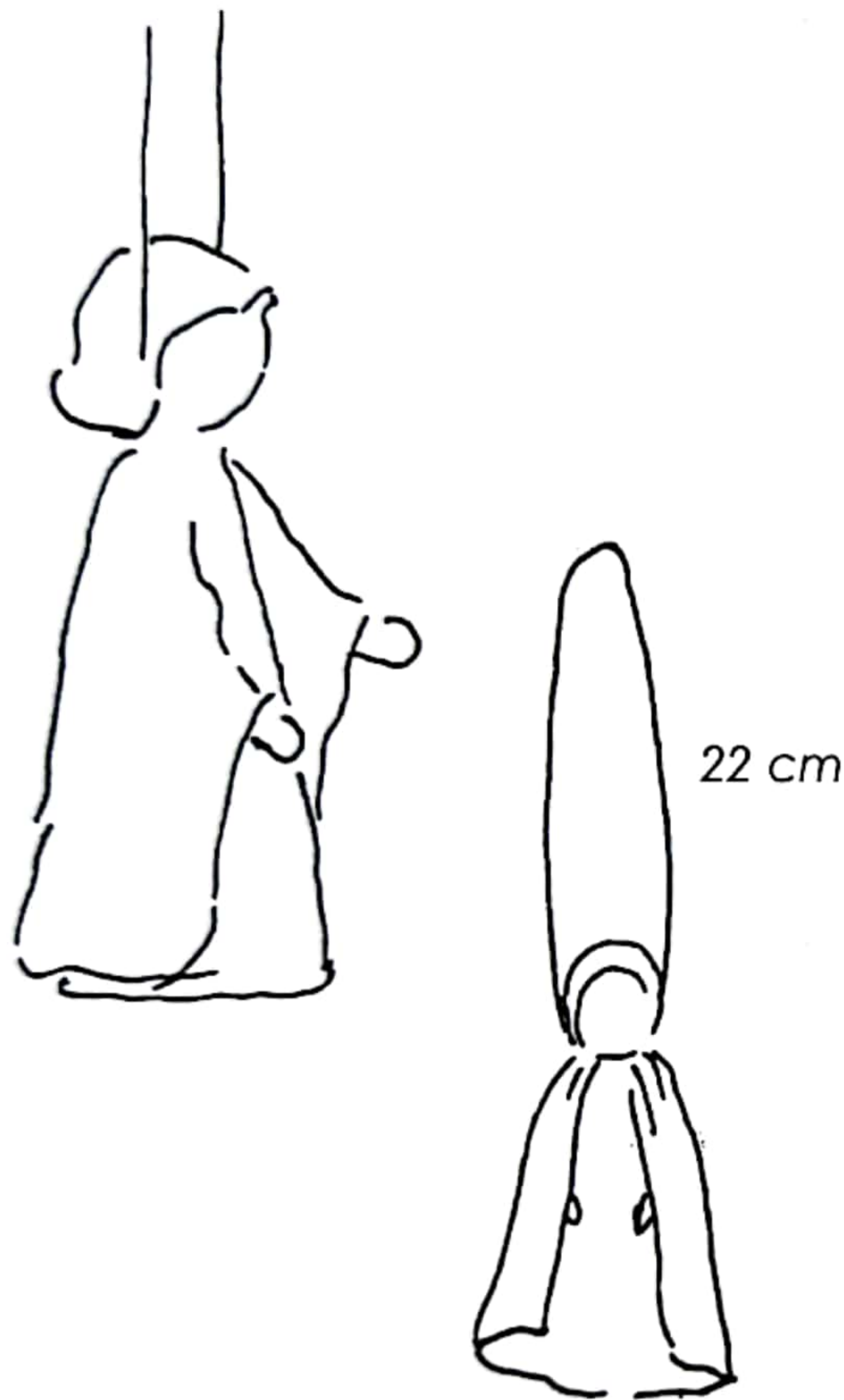
Ahuecar un pequeño mechón de lana del color adecuado y sujetarlo a la cabeza con un par de puntadas.

Los hilos:

Deben ser del mismo color que la túnica o que el manto. Los dos extremos del hilo salen de los lados de la cabeza, más o menos de oreja a oreja. Hay que encontrar la posición exacta para que las marionetas no se tuerzan. Cada lado del hilo debe medir entre 20 y 22 cm de largo.

Niños:

Sólo varía el tamaño. La cabeza puede medir aproximadamente 3,5 cm de diámetro y el cuadrado de tela para la túnica unos 15 cm de lado.



CÓMO GUARDAR LAS MARIONETAS

Las marionetas se pueden colgar perfectamente en una percha de pared con varios ganchos. Es importante colgarlas entre los dos nudos de los hilos para que los brazos queden colgando y las marionetas se arruguen lo menos posible. Para evitar

que se llenen de polvo, se pueden cubrir con una bolsa grande de plástico fino.

Las marionetas para los niños deben estar en todo momento al alcance de su mano y de su vista. Lo más idóneo para ello es una tabla de madera con clavijas, también de madera, ligeramente inclinadas.

Bonita y además original para la habitación de los niños es una tabla con clavijas de madera talladas a mano en ramas de abeto o de enebro. Los niños disfrutaban de las vívidas formas de los ganchitos cada vez que tienen que colgar las marionetas de la percha.

PERCHA

Estas perchas de madera natural son ideales para hacerles a las marionetas y al delantal un hueco visible en la habitación de los niños. También se pueden colgar en el armario o donde quepan.

Material:

- Ramas de abeto o de enebro
- Tabla de madera

Serrar las ramas con bifurcaciones a una distancia de entre 4 y 8 cm por encima de la bifurcación (según el grosor de la made-

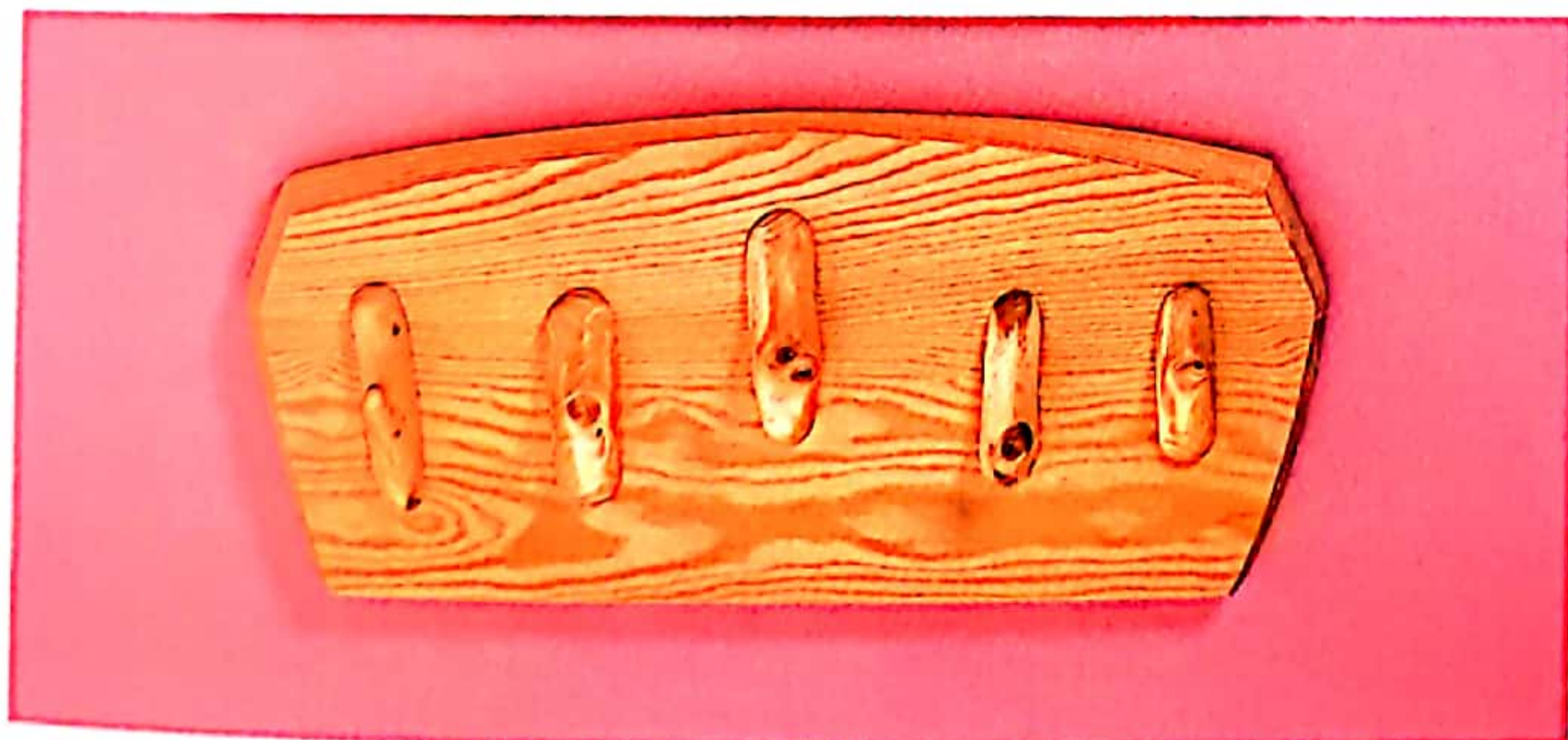
ra) y entre 2 y 4 cm por debajo. Calcular qué altura es la más apropiada para serrar la rama a lo largo, observando la rama desde el extremo superior. A menudo, las ramas suelen tener dos o incluso tres bifurcaciones en un mismo punto, por lo que podría haber varios ganchos juntos.

Serrar las ramificaciones a una distancia de entre 2 y 4 cm de la bifurcación.

Quitar la corteza y redondear las aristas de la rama principal y de la ramificación con una navaja.

Lijar bien, sobre todo la superficie trasera que habrá que encolar al final a la tabla. Los ganchos también se pueden adherir a la tabla con un trocito de madera.

Encerar y pulir la parte frontal de los ganchos antes de encolarlos. Después de pegar los ganchos, aplicar a la tabla una fina capa de cera de abeja por todos lados.





Cuadros de lana cardada

Material:

- Tejido de lana o fieltro para la base
- Lana cardada en diferentes colores

Cortar la base de fieltro del tamaño deseado y extenderlo sobre la mesa. Comenzar a componer el motivo elegido para el cuadro repartiendo por la superficie mechones de lana muy finos, prescindiendo para ello de cualquier detalle o elemento específico. A continuación, intentar visualizar dónde podría ir sentado el pastorcillo, por ejemplo, cómo podría ser de grande, hasta dónde debería llegar la pradera con las ovejas, cómo debería ser el árbol de tamaño, etc.

Después de haber hecho esta amplia distribución, comenzar a aplicar capas, es decir, espesar paulatinamente las figuras del cuadro con pequeños mechones de lana bien ahuecados, hasta que adquieran el volumen preciso. Hacer lo mismo con el paisaje.

Apretar cada una de estas finas capas para que así se fundan unas con otras. Después de haber aplicado la cuarta capa, se puede sujetar la plancha sobre el cuadro, sin llegar a tocarlo, y utilizar el

vapor para una mejor sujeción de las capas. Aplicar después más capas finas, matizando cada vez más las diferentes superficies del motivo con sombreados. «La práctica hace al maestro».



Una vez terminado el cuadro, se puede sujetar a una vara por la parte superior para luego colgarlo. El cuadro no debe estar expuesto a ninguna corriente de aire, ya que la lana podría desprenderse.

También se puede colocar la base de fieltro sobre una tabla fina de madera o sobre cartón duro y ponerle un marco de madera sin cristal al final del todo.



Muñequito «volteretas»

En ocasiones específicas, como por ejemplo cuando un niño está enfermo, cuando necesita distracción o cuando tiene por delante un tiempo de espera, un muñequito así de divertido puede ser muy socorrido.

Para que caiga dando volteretas, se puede utilizar una tabla reclinada (p. ej. la tabla de planchar), un banquito o una mesa. Habrá que extender una tela o una manta sobre la superficie reclinada para que el muñequito de volteretas y no resbale. Las medidas de cada material indicadas a continuación se corresponden con tres tamaños diferentes; el tamaño viene

determinado por el diámetro de la bola. El tubo es entre 2 y 4 mm más ancho y entre 1,5 y 2 veces más largo que el diámetro de la bola.

Las medidas indicadas en la siguiente página corresponden al tamaño grande cuyo patrón no aparece incluido.

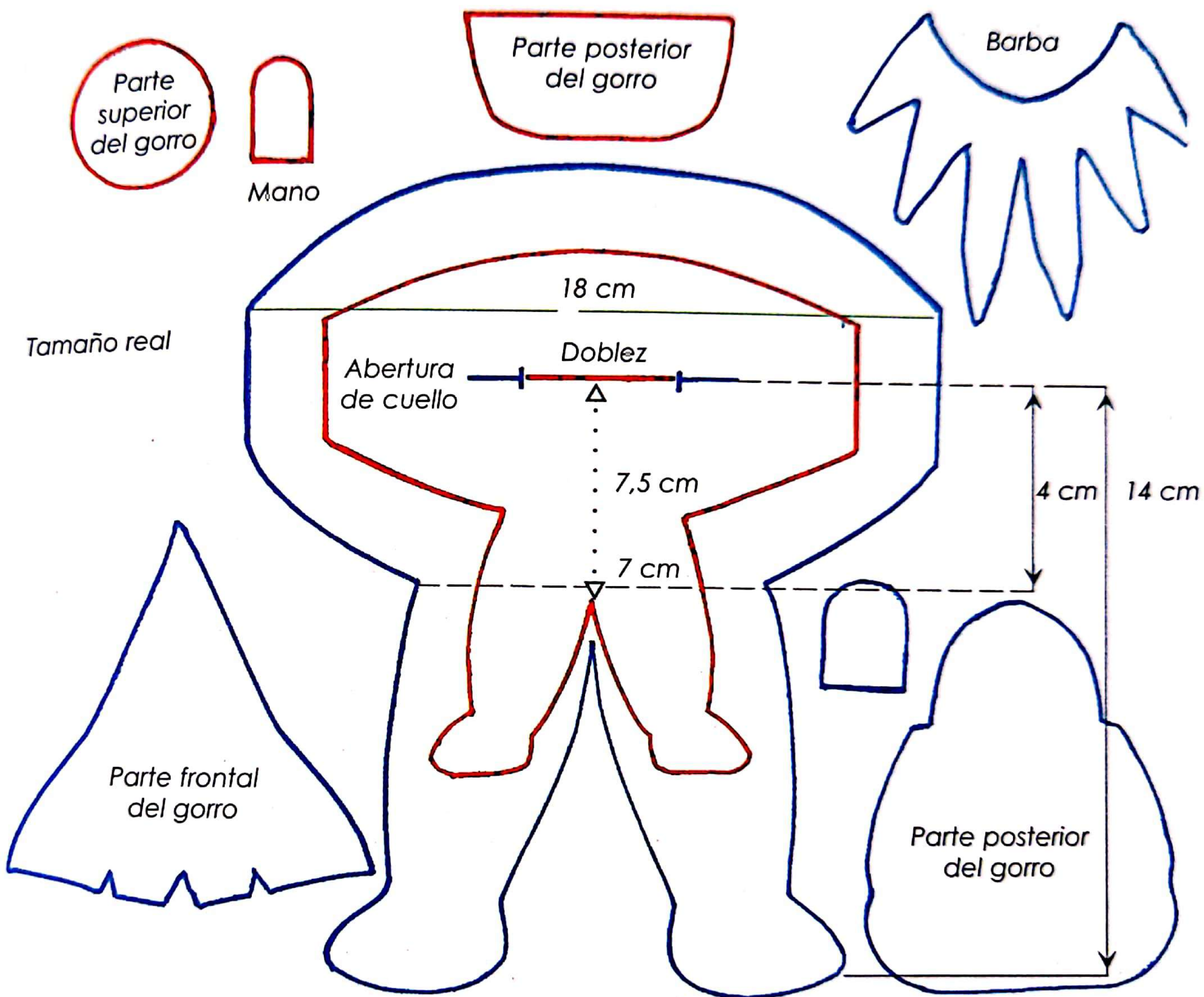
Material:

	Grande	Mediano	Pequeño
- 1 bola	3,2 cm ø	1,6 cm ø	1,2 cm ø
- 1 tubo	3,6 cm ø	2 cm ø	1,5 cm ø
	(diámetro interior)		
- Largo del tubo	5 cm	3 cm	2,4 cm
- Feltro			
- Pegamento			

Para hacer el muñequito pequeño se pueden utilizar bolas de acero para rodamientos; para el mediano y el grande se pueden utilizar canicas.

Tamaño mediano:

Coger una carpeta de cartón o una cartulina, cortar una tira de unos 20 cm de largo y 3 de ancho, hacer un tubito y pegarlo. El diámetro interior del tubo debe medir 2 cm. Es preferible utilizar una cartu-



lina de color carne; en el caso de no disponer de una de ese color, recubrir el tubo con fieltro de color carne.

Siguiendo el patrón contiguo de color azul, cortar cada parte de fieltro. Introducir el tubo por la abertura del cuello, aplicar pegamento a 5 mm del borde inferior del tubo, tirar del traje de fieltro hacia abajo y apretar el borde de la abertura sobre la superficie con pegamento. Aplicar un poco de pegamento en el borde de la parte frontal del traje, colocar las manos en las mangas y pegarlas doblando por el doblez.

A continuación pegar la parte frontal del gorro al tubo cubriendo también unos 5 mm de la frente y juntando las incisiones del borde del gorro.

Introducir la bola en el tubo y pegar la parte trasera del gorro, procurando que los bordes queden justo uno pegando al otro y no sobrepuestos. Pegar la curvatura superior de la parte trasera del gorro con la punta de la parte frontal, de manera que el tubo ya esté también cerrado por arriba. Tener cuidado de no dejar manchas de pegamento que más tarde dificulten las volteretas. Para finalizar, pegar la barba y pintar la cara con lápices de colores.

Para hacer el muñequito Volteretas grande se ha utilizado el cartón de un rollo de papel higiénico, se ha cortado por la mitad y se ha abierto una mitad para recubrir la otra. Se cortó un patrón extra del pantalón y se pegó sobre el otro con una fina capa de pegamento.

La sociedad Walter Kraul GmbH en Icking, Alemania, muy amablemente nos ha concedido el permiso de edición y ha puesto a nuestra disposición el patrón del muñequito Volteretas.

Títere de cucurucho

Este títere de cucurucho es un magnífico «interlocutor», con el que uno puede mantener una conversación delante de uno o de varios niños. Sus sutiles posibilidades de movimiento —salir de cucurucho lentamente, girarse y mirar a su alrededor, asomarse por el borde de cucurucho y volver a desaparecer lentamente— son de gran ayuda para el narrador.

Material:

- Cartulina para el cucurucho
- Tela para el cuerpo (con poca caída)
- Tela para el gorro

- Una varilla de madera cilíndrica de 6 mm de diámetro aprox. y 30 cm de largo
- Una bola de madera de 3,5 cm de diámetro con un agujero o lana cardada y tela de punto para hacer la cabeza
- Pegamento

El cucurucho:

Dibujar sobre la cartulina una circunferencia de 15 cm de radio y dividirlo en tres (ver pág. 152 a). Dibujar en el centro otra circunferencia de 1,5 cm de radio.

Recortar dos tercios de la circunferencia, hacer un cucurucho de unos 9 cm de diámetro con uno de los tercios y pegarlo.

La cabeza:

Hacer una cabeza de 3 cm de diámetro aproximadamente del mismo modo que la cabeza de la muñeca articulada (ver pág. 73), pero, antes de atar el hilo del cuello, meter la varilla como mínimo hasta la mitad de la cabeza. Pegar las puntas sobrantes de la tela a la varilla para que ésta no se resbale fácilmente. Redondear el otro extremo de la varilla con papel de lija. En caso de utilizar una bola de madera para hacer la cabeza, terminar primero la bata y luego introducir la varilla en el agujero de la bola de madera.



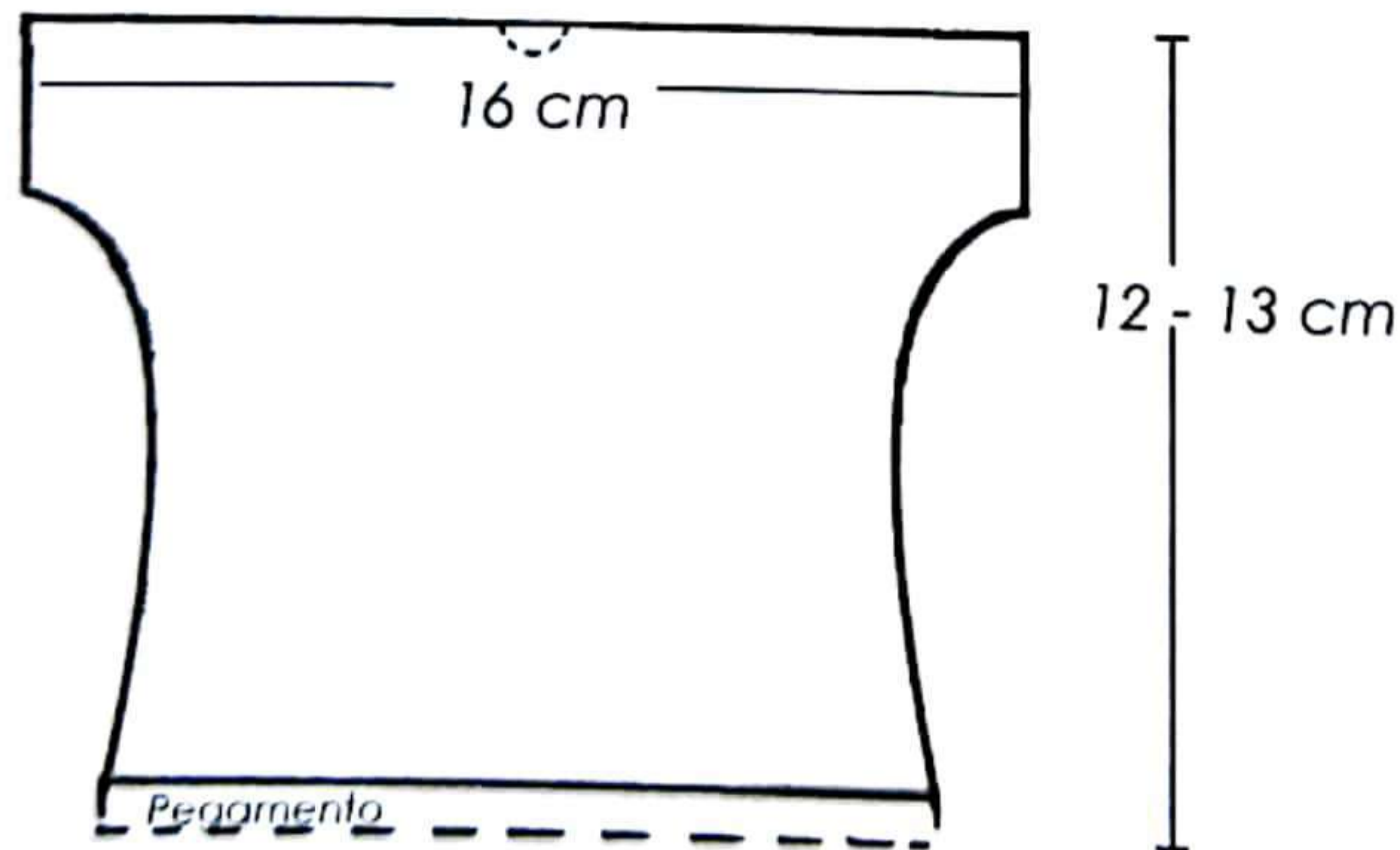
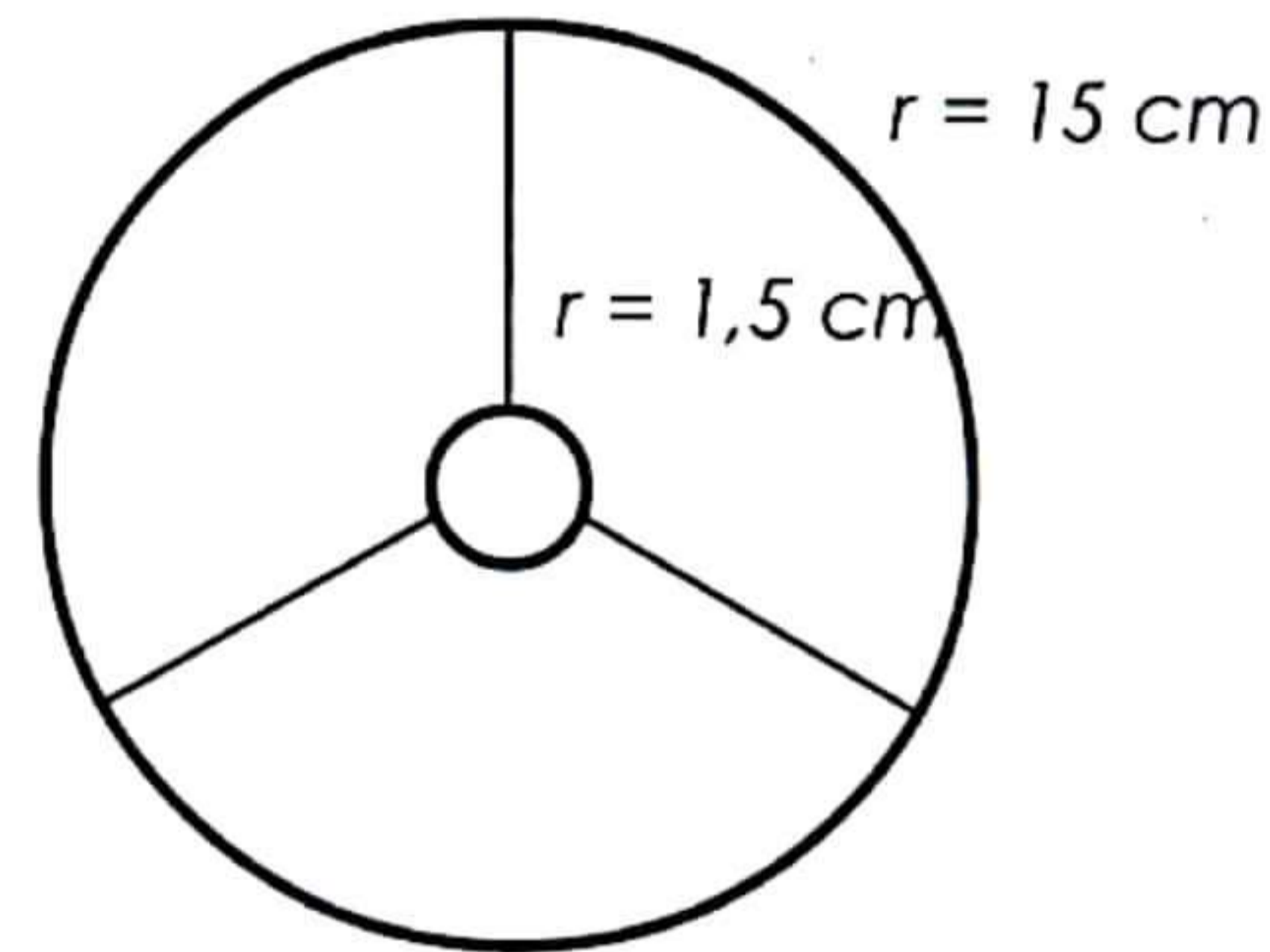
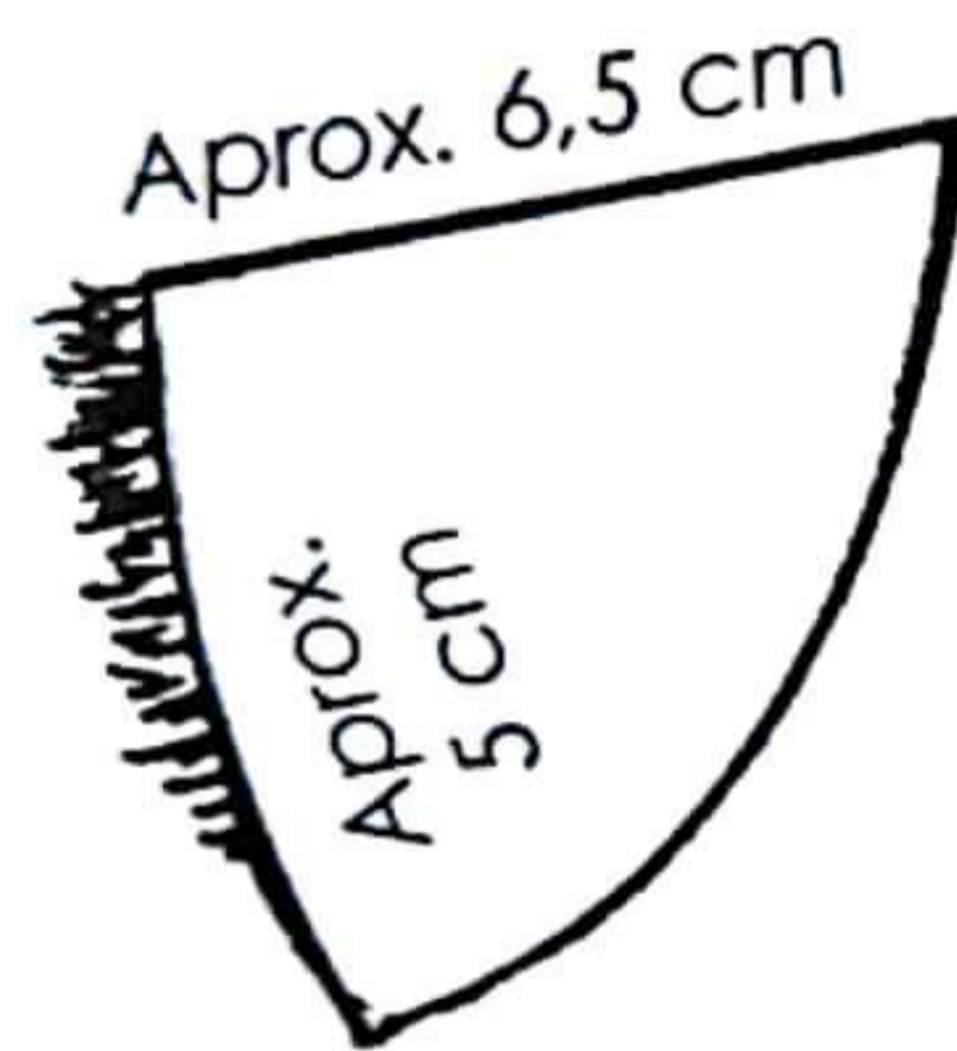
El baby:

Cortar el baby siguiendo el patrón b, cerrar las costuras, darle la vuelta y plancharla. Meter las manos en las mangas y coserlas.

Coser el baby al cuello o meter la varilla directamente con el baby en la cabeza sin haber hecho la abertura del cuello.

Pegar o coser el gorro con el pelo (c) a la cabeza (ver pág. 78). Introducir la varilla por el cucurucho y pegar aproximadamente 0,5 cm del borde del baby al borde exterior del cucurucho.

Para finalizar, pegar sobre el cucurucho el segundo tercio de cartulina para que éste tenga mayor firmeza.





Juguetes de jardín

Para que los niños puedan moverse de lo lindo jugando a liebre, al pañuelo o a la pelota y a su vez ejerciten sus habilidades físicas en el balancín, saltando a la comba, jugando a los caballitos, andando con zancos o haciendo rodar el aro, los adultos debemos intentar ofrecerles todas las posibilidades posibles para que jueguen en el jardín o en el parque. También son imprescindibles los juegos creativos, principalmente el arenero, pero también

otros como construir cabañas con tablas, troncos y telas de jardín. A continuación trataremos más a fondo algunos juguetes de jardín y posibilidades de juego.

EL ARENERO

La arena es el material idóneo para los niños a quienes les gusta modelar y crear nuevas formas. Dependiendo de la edad, los niños disfrutan enormemente haciendo bizcochos, cavando profundos agujeros y construyendo tortuosas carreteras para las canicas. Por ello el arenero no debería ser



Estos juguetes, si se les da un buen cuidado, por ejemplo, si no se dejan durante la noche en la arena, no sólo son muy duraderos sino que también transmiten a la percepción sensorial de los niños un campo de experiencia mucho más amplio que el que transmiten los objetos de plástico, los cuales siempre pesan lo mismo y siempre tienen el mismo acabado.

TRONCOS Y TABLAS

ni demasiado pequeño ni demasiado poco profundo. Entre los juguetes más adecuados para jugar en el arenero se encuentran cubos, palas, coladores y moldes de metal. También se pueden utilizar pequeños cestos de mimbre para colar la arena y, si el tiempo y las posibilidades lo permiten, cucharones de madera (ver pág. 106), así como diferentes moldes de madera tallados y vaciados a mano (ver foto pág. 158a).

Los niños, según la edad, pueden construir una casita con una mesa, taburetes de unos 30 cm de alto y banquitos utilizando troncos de diferente longitud y grosor y algunas tablas bien alisadas. Pueden balancearse sobre una tabla colocada horizontalmente sobre un tronco, y muchas tablas colocadas sobre troncos de diferente altura les empujan a subirse e intentar mantener el equilibrio. También les encanta utilizar un tronco bien liso como apisonadora en la arena, por donde va dejando huella. Asimismo pueden utilizar una rama con





varias ramificaciones para sujetar la cuerda de tender la ropita de las muñecas o como una de esas perforadoras que manejan los fornidos «obreros».

Tan sólo estos pocos ejemplos muestran la gran variedad de juegos que se pueden inventar con cosas tan sencillas, las ideas nuevas que vuelven a tener los niños cada día y con qué ánimo y fuerza de voluntad las llevan a la práctica. Por esta razón, los trenes y castillos prefabricados que bien conocemos de los parques no son realmente adecuados para jugar porque no satisfacen las ganas que tienen los

niños de crear e inventar. Los columpios son una excepción, pues el rítmico balanceo puede conducir hacia una armonía interior.

ZANCOS DE TACOS

Andar con zancos es un reto que todo niño afronta con alegría. Para los más pequeños, los zancos de tacos de madera son suficientes. Para los más mayores (a partir de 5 años) se puede aumentar el grado de dificultad abombando ligeramente la base de los tacos. Ya sólo al subirse se requiere un mayor equilibrio. Esto sólo se recomienda para tacos rectangulares pues es muy difícil serrar la curva de los troncos cilíndricos (ver pág. 158).

Los tacos se pueden utilizar con la superficie abombada según se prefiera, bien hacia arriba o bien hacia abajo. Para poder atar la cuerda al zanco hay que hacer un agujero doble, es decir, un agujero de lado a lado del taco; no sirve hacer un solo agujero en el centro del taco. Es más fácil mantener el equilibrio si el agujero por el que pasa la cuerda queda más cerca de la suela de los zapatos.



Material:

- 2 troncos cilíndricos de aprox. 10 cm de diámetro y entre 10 y 12 cm de alto o
- 2 tacos de madera rectangulares de 8 x 13 cm y entre 10 y 12 de alto
- Cuerda de cáñamo o comba sin mangos



Serrar los tacos y redondear ligeramente todas las aristas.

Taladrar los agujeros siguiendo el patrón contiguo y reducir las aristas de los agujeros para que la cuerda no se desgaste tan rápidamente.

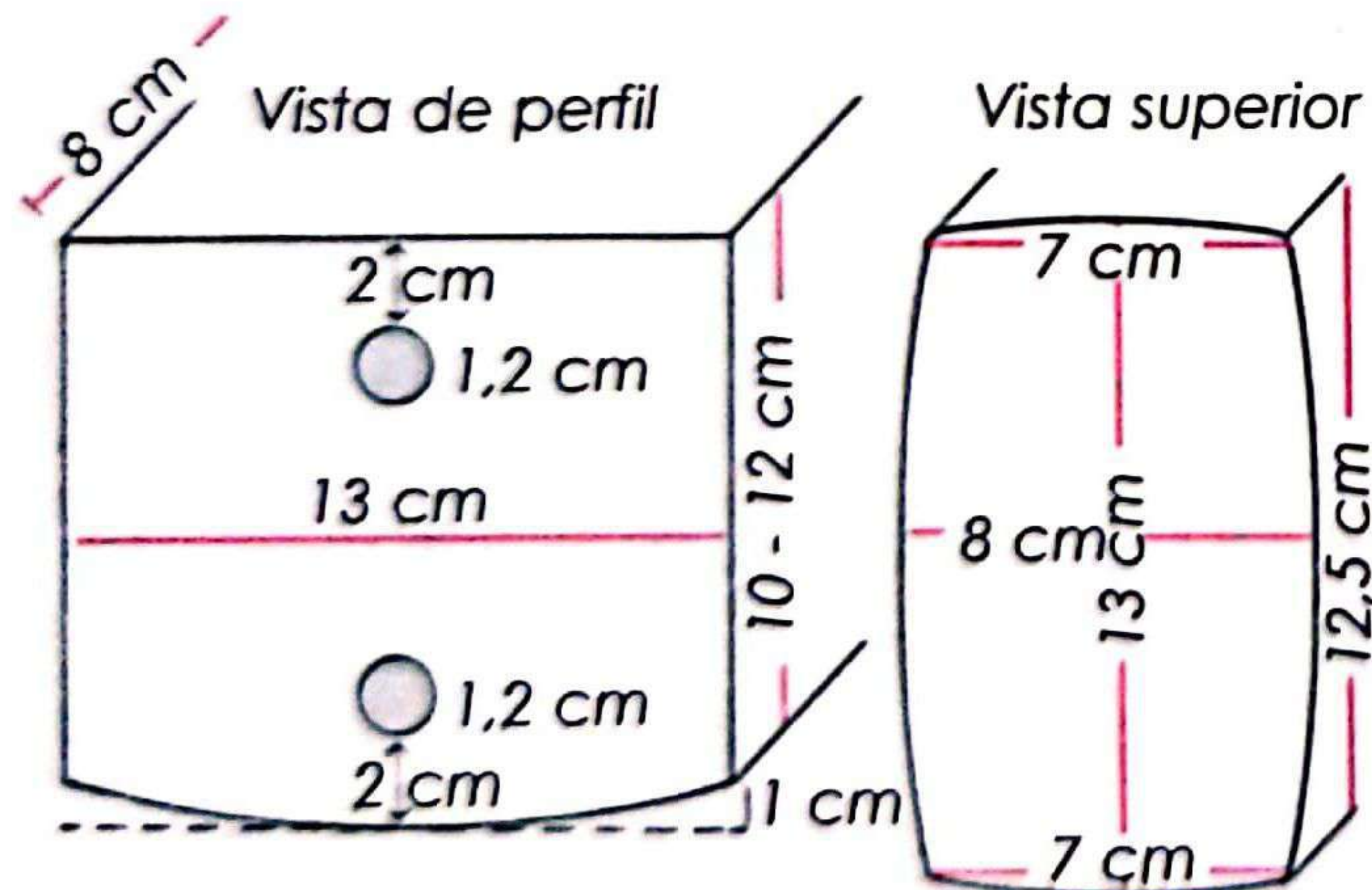
RONZAL

Desde siempre, jugar a los caballitos ha sido un juego muy popular. Aquí no vale correr a lo loco, sino que, tanto el caballo como el jinete deben tenerse en cuenta mutuamente.

El ronzal se puede hacer fácilmente con una cuerda de unos 2 m, que los niños se colocan primero alrededor de la tripa y luego se la pasan por detrás de la cabeza. Llevan la cuerda como una mochila de manera que el juego no dé lugar a ningún accidente. Aquel que no tenga una cuerda, puede hacer una de ganchillo. El largo de la cuerda que se ha utilizado es de 2 m con los extremos atados formando un círculo (c).

Material:

- 35 g aprox. de hilo de algodón
- Aguja de ganchillo correspondiente al grosor del hilo





En primer lugar, hacer 2,2 m de punto de cadeneta y hacer un círculo. Procurar que la cuerda no esté enrollada.

Hacer cuatro vueltas de punto enano, es decir, pasar la aguja por la cadeneta, recoger la hebra y pasarla a través del punto de cadeneta y de la lazada del ganchillo.

Hacer una última y quinta vuelta pasando la aguja por la mitad inferior de la primera vuelta de punto de cadeneta.

Atar bien los hilos.

A continuación, para complementar los juguetes de jardín mencionados, haremos brevemente referencia al aro y a la comba.

EL ARO

El aro, ya tan pasado de moda, ofrece a los niños a partir de cinco años posibilidades insospechadas de ejercitar sus habilidades físicas. Sobre todo las ejercitarán si se les acostumbra desde el principio a hacer rodar el aro con una vara de unos 25 cm de largo. El suelo liso de los parques es el más adecuado para que el aro ruede bien.

Primero, hay que sujetar el aro con la mano izquierda y la vara con la derecha y, segundo, hacer rodar el aro empujándolo con la vara. Una vez el aro comience a rodar, hay que seguir corriendo a su lado. Al principio es normal que el aro se caiga, pero una vez se ha conseguido que ruede, se puede dirigir con la vara en todas direcciones, dejándola resbalar brevemente por el aro.

Los niños sienten una enorme sensación de felicidad cuando consiguen que el aro ruede durante un buen trecho.

LA COMBA

Saltar a la comba exige otro tipo de destreza. Como mejor aprenden es a través de la imitación, después de haber observado a los más mayores saltando a la comba muy alegremente.

A los más pequeños, de entre tres y cuatro años, todavía les cuesta dar a la comba y saltar a la vez, pero, con toda tranquilidad, hacen una cosa detrás de otra.

A los más mayores, de cinco años en adelante, les encanta practicar.

Poco a poco van cogiendo el ritmo y esto es algo que les entusiasma enormemente. Comienzan a ponerlo cada vez más complicado, aumentando así su habilidad.

Este entusiasmo por saltar a la comba puede ser aún mayor, si un adulto se encarga de dar a la comba, con una más larga, para que los niños salten.



Apéndice

CUIDADO Y LIMPIEZA DE LOS JUGUETES DE MADERA

Para que la madera dure y se conserve bien, hay que protegerla. Para ello recomendamos que se les aplique a los juguetes de madera, cuidadosamente tallados o lijados, una protección natural. De este modo, las manos del niño, tan sensibles al tacto, tienen la posibilidad de entrar en contacto con la madera, preciosa y cálida, sin una capa de barniz entre medias.

La cera de abeja virgen, a la cual dedicaremos unas líneas a continuación, es la protección que mejores resultados ha ofrecido. En su lugar, también se pueden utilizar derivados o aceite de linaza de buena calidad, disponible en cualquier tienda de productos dietéticos y biológicos. Todos estos productos se pueden aplicar sobre superficies de madera tallada o lijada. Si se le quiere dejar la corteza y que ésta tenga un aspecto más vivo, se le puede aplicar una mezcla 50% de aceite de linaza y 50% de aguarrás puro (esencia de trementina).

PROTECCIÓN DE LA MADERA CON CERA DE ABEJA

Material:

- Cera de abeja virgen
- Un cuenco
- Bayeta blanca de algodón (que no suelte pelusa)
- Trapo de lana
- Fogón

Poner la cera de abeja al baño maría o sobre el fogón a temperatura media hasta que esté líquida. No debe hervir; hay que tener el mayor cuidado posible pues la cera puede arder cuando se recalienta. En cuanto la cera se haya derretido, retirarla del fogón. Volver a calentar el fogón al máximo y sujetar encima el objeto de madera que vayamos a encerar y la bayeta mojada un poco en la cera. Ambos tienen que estar a una temperatura entre caliente y muy caliente. Aplicar una fina capa de cera solamente sobre las zonas de la madera que estén bien calientes. Después, darle la vuelta a la pieza de madera, volver a calentarla del otro lado y encerarla. Procurar que la capa de cera sea muy fina. Una vez encerada toda la

madera, comprobar que no queden zonas con demasiada cera, pues dejaría la madera pegajosa. En el caso de que hubiera algún pegote de cera, volver a calentar la madera sobre el fogón y retirar la cera que no haya impregnado bien la madera con una bayeta limpia. Finalmente, pulir la madera con el trapo de lana.

LIMPIEZA DE LA MADERA

Si la madera se ensucia después de un uso prolongado, por ejemplo en el jardín de infancia, se puede volver a limpiar muy fácilmente. Se pueden diluir unas gotas de aceite de trementina purificado de la farmacia o un poco de aguarrás en la cera líquida para una mejor limpieza (aprox. 3 gotas de aguarrás por una cucharada de cera). Calentar la bayeta mojada en la cera y la madera del mismo modo que al aplicar la cera. Al calentarse la madera, la capa de cera anterior, la cual tiene toda la suciedad, se derrite. Al frotar la madera con la bayeta caliente, la suciedad penetra en la bayeta y la madera vuelve a estar encerada. Al igual que anteriormente, comprobar que no queden pegotes de cera. Para terminar, pulir la madera con el trapo de lana.

TRATAMIENTO DE LA LANA

Cómo ahuecar la lana

Antes de utilizar la lana lavada y sin peinar (vellón) para rellenar o para jugar, hay que ahuecarla bien. ¡Atención! Ahuecar no significa despedazar. Coger con ambas manos un vellón que se desprenda del resto de la lana e ir separando las partes más densas con las puntas de los dedos.

El vellón no debe dividirse; el resultado es tan sólo un vellón mucho más grande y ligero, como un velo o una nube. Si colocamos



los vellones ya ahuecados uno encima de otro, obtendremos una montaña de lana donde a los niños les encanta meter las manos. Con la lana ahuecada se pueden hacer perfectamente pequeñas figuras de animales y personas (ver pág. 56), es muy elástica y no tiene partes más compactas que otras para así poder rellenar y dar forma a la



cabeza de una muñeca. Ahuecar la lana requiera verdaderamente mucho tiempo. Si se hace con perseverancia y sosiego, no sólo tiene un efecto tranquilizador en quien está realizando la tarea, sino también en los niños que le rodean. Según la edad, alguno que otro se irá acercando con ánimo de ayudar, jugar o modelar. Aquel que necesite a menudo mucha lana puede utilizar un cardador manual para peinar la lana. Sin embargo, el uso de la carda en presencia de los niños no tiene el mismo efecto satisfactorio que el ahuecado, aunque proporciona rápidos resultados.

La lana que proviene directamente de la oveja, aún sin lavar, se puede poner en remojo en agua templada con un detergente para lanas. Después hay que lavarla hasta dos o tres veces con agua tibia sin frotar, sólo estrujándola. Quitar las hierbas y trozos de suciedad. Después hay que aclarar la lana todas las veces necesarias hasta que el agua salga totalmente limpia. Después se puede envolver la lana en una toalla y meterla en la centrifugadora a poca velocidad. Finalmente, extenderla sobre alguna superficie o colgarla en el tendedero para que se seque.

Términos utilizados

Alfombra de lana	40	Cordones	
Animales de madera	118	Cuadros de lana cardada	40
Animales de punto	123	Cucharitas de madera	147
Animales de varias piezas de madera	120	Cucharones de madera	102
Arenero	153	Cuencos y platos	106
		Cuidado y limpieza de los juguetes de madera	102
Balancín	110		162
Banquitos	41	El aro	160
Barquitos de corteza	48	El periodo de cero a tres años	23
Burro de punto	127	El periodo de cinco a siete años	26
		El periodo de tres a cinco años	24
Caballetes	33	El primer año de vida	17
Caballo de punto	125	El rincón de las muñecas	68
Cerdos de punto	130	Enanitos	51
Cestos	45	Escenario para jugar con muñecas verticales	57
Cintas para coronas	38	Escenario para marionetas	140
Coche de caballos	121		
Cochinillos de punto	131	Figuras talladas en troncos	50
Cojines de juego	40		
Cómo actúan las impresiones sensoriales sobre el niño	15	Gallinas de punto	129
Cómo guardar las marionetas	144	Gato de punto	131
Cómo limpiar los huesos de la fruta	105		
Cómo podemos estimular el juego en el niño	28	Hamaca de ganchillo	99
Consejos para el cuidado de las muñecas	83	Hamaca de tela	101
Construir en el suelo o encima de las mesas	42		
		Jugar significa estar en proceso	10
		Jugar y recoger	30
		Juguetes de jardín	153
		Juguetes para el primer año de vida	19

La casita de muñecas.....	108	Pajaritos hechos con piñas.....	49
La comba.....	160	Pastores.....	59
La granja.....	117	Patos de punto I y II.....	132
La habitación de las muñecas.....	107	Pelotas blandas.....	21
La mercancía.....	105	Percha.....	144
La muñeca, uno de los juguetes más importantes.....	70	Piezas de madera para construcciones	44
La tienda.....	104	Puentes hechos con troncos.....	46
Marionetas de seda.....	134	Qué juguete y a qué edad.....	16
Marionetas para los niños.....	141	Recoger.....	
Muebles.....	109	Rincones de juego.....	33
Muñeca articulada.....	72	Ronzal.....	158
Muñeca de punto con delantal de volantes.....	93	Saquitos de arena.....	37
Muñeca hecha con nudos.....	87	Teatrillo de marionetas.....	134
Muñeca para la cuna.....	19	Telas para envolver a las muñecas.....	91
Muñecas para la casita.....	109	Telas para jugar.....	35
Muñecas verticales.....	52	Telas para los caballetes.....	34
Muñecas y animales hechos con nudos	64	Telitas para las construcciones.....	47
Muñecos de madera.....	20	Títere de cucurucho.....	150
Muñequitos verticales.....	67	Tratamiento de la lana.....	163
Muñequito «volteretas».....	148	Trenes hechos con troncos.....	46
Nana.....	96	Troncos y tablas.....	154
Ovejas (alambre y lana cardada).....	62	Vestido sencillo para muñecas.....	90
Ovejas de lana cardada.....	61	Zancos de tacos.....	157
Ovejas de piel.....	60		
Ovejas de punto.....	123		