

mie 4
octubre
2023

Día del Juego y la Convivencia

1998 | Primer miércoles de octubre | 2023
25 años • 25 juegos • 25 lugares

*aquí... allá...
donde estemos,
JUGUEMOS*



Día del Juego y la Convivencia

1998 | Primer miércoles de octubre | 2023

25 años • 25 juegos • 25 lugares

En el año 1996, el pedagogo italiano Francesco Tonucci visitó Rosario y compartió sus experiencias con niñas y niños en la transformación de Fano, su ciudad natal. Este proyecto contaba ya con la adhesión de otras ciudades italianas, como Roma y Palermo. *“Una ciudad que es segura, transitable, vivible para niñas y niños, lo será para todos los ciudadanos”,* expresó Tonucci en aquella oportunidad.

El Ejecutivo Municipal de Rosario, a cargo entonces del Dr. Hermes Binner, suscribió un convenio para realizar la experiencia aquí. A partir de ese acuerdo, se creó el proyecto La Ciudad de las Niñas y los Niños, a través del Decreto n° 1422 con fecha 18 de julio de 1996.

“Podemos pensar una ciudad para el conjunto de los ciudadanos a partir de los niños? ¿Podemos hacerlo juntos, una tarde, en un lugar distinto, mágico, con una taza de café o chocolate y un trozo de torta de la abuela?”

Para ello, esta experiencia propone rescatar la mirada de los chicos y chicas en el diseño y construcción de la ciudad que viven y recorren a diario y promover su participación en la configuración de sus políticas públicas. En ese sentido, los Consejos de Niñas y Niños son el espacio de participación que el proyecto ofrece a las infancias de toda la ciudad, para que su palabra redunde en transformaciones concretas para la toma de decisiones en el municipio.

Los chicos y chicas se reúnen una vez por semana, durante todo el año, para conocer y pensar la ciudad: en cada encuentro juegan y aprenden a través de distintos soportes y lenguajes, imaginan la ciudad que desean y debaten ideas para transformarla.

Hace 25 años, el primer Consejo de Niños y Niñas de la ciudad presentó ante el Honorable Concejo Municipal su proyecto, declarar el “Día del Juego y la Convivencia”. Desde entonces se oficializó en la Ordenanza N° 6581/98 y por pedido de las chicas y los chicos, este día se festeja cada año el primer miércoles hábil de octubre *“porque hace calorcito y está en la mitad de la semana.”*

Este año, es el miércoles 4 y ¡queremos celebrarlo! Aquí, allá... donde estemos... en casa, en el trabajo, en la escuela o en el club, en familia, entre compañeros y compañeras o con desconocidos... juguemos! Todos podemos tomarnos un tiempo para jugar a lo que sea, con quien sea.

25 años **25 juegos** **25 lugares**

Les proponemos a las instituciones, empresas y comercios que se sumen, algunas ideas sobre posibles juegos tradicionales que hemos disfrutado en nuestra infancia y que siguen convocando a niñas y niños de todas las generaciones. Esta es una sugerencia de 25 juegos que hemos seleccionado, pero ustedes podrán jugar a ellos o crear sus propias propuestas. El único requisito es compartir y disfrutar, y convocar a las personas adultas a animarse a jugar.

Los convocamos a enviarnos fotos y videos de las actividades que realicen para poder difundir su adhesión a nuestro proyecto y agradecemos que recuerden mencionar al Consejo de Niñas y Niños de Rosario en sus acciones.

Nuestras redes:

<https://www.instagram.com/ciudadninasyninos/>

<https://www.facebook.com/ciudaddelosninosrosario>

1. Rayuela
2. Elástico
3. Payanas
4. Bolitas
5. Juegos de Cartas
6. Escondidas
7. Popa
8. Carrera de embolsados
9. TA-TE-TI
10. VEO VEO
11. Tutti Frutti
12. Juegos de Ronda
13. Soga
14. Trompos
15. Barriletes
16. Dígalo con mímica / Juegos de disfraces o rol
17. Juego del paquete
18. Adivinanzas y colmos.
19. Gallito ciego
20. Tejo
21. Juego de la silla
22. Juegos de tablero
23. Jenga
24. Avioncitos y barquitos de papel
25. Rompecabezas

aquí... allá...
donde estemos,
JUGUEMOS

1. Rayuela

Rayuela en Argentina, Uruguay, Costa Rica, Ecuador y Panamá.

Amarelinha en Brasil

Avión en México.

El Luche en Chile.

Descanso en Paraguay.

Tuncuna en Bolivia.

Peletre en Galicia.

Mondo en Italia.

Mplé en Costa de Marfil.

Kenken no pa en Japón.

Hopscotch en EEUU

“La rayuela se juega con una piedrita que hay que empujar con la punta del zapato. Ingredientes: una acera, una piedrita, un zapato, y un bello dibujo con tiza, preferentemente de colores.

En lo alto está el Cielo, abajo está la Tierra, es muy difícil llegar con la piedrita al Cielo, casi siempre se calcula mal y la piedra sale del dibujo. Poco a poco, sin embargo, se va adquiriendo la habilidad necesaria para salvar las diferentes casillas (rayuela caracol, rayuela rectangular, rayuela de fantasía, poco usada) y un día se aprende a salir de la Tierra y remontar la piedrita hasta el Cielo, hasta entrar en el Cielo (...) lo malo es que justamente a es altura, cuando casi nadie ha aprendido a remontar la piedrita hasta el Cielo, se acaba de golpe la infancia y se cae en las novelas, en la angustia al divino cohete, en la especulación de otro Cielo al que también hay que aprender a llegar. Y porque se ha salido de la infancia (...) se olvida que para llegar al Cielo se necesitan, como ingredientes, un piedrita y la punta de un zapato.” Julio Cortázar.

¿Cómo se juega?

Consiste en un tablero dibujado con tiza, carbón o un simple ladrillo, en las veredas, patios o calles. Se juega saltando sobre el tablero dibujado, de 5 metros de largo aproximadamente, con nueve casilleros, cada uno numerado del 1 al 9 y un semicírculo superior llamado "el cielo", al que se llega después de superar todos los demás.

El jugador arroja una piedra (el tejo), en el primer casillero. Con un solo pie debe saltar intentando pasar por todos los números, excepto el casillero del tejo, sin tocar las líneas del tablero. Cuando llega al cielo puede descansar apoyando ambos pies. De regreso, saltando nuevamente en un pie, debe recoger el tejo y volver a la línea de salida.

Luego se repite la operación, arrojando el tejo en los siguientes casilleros, recorriendo así toda la rayuela. En ningún caso el tejo puede sobrepasar los límites marcados por el tablero. Los diseños del tablero pueden variar.

2. Elástico

Se cree que el juego nació en la zona del altiplano boliviano. Las niñas y niños de esos pueblos originarios jugaban con una tripa de llama, entre las piernas de dos participantes y un tercer participante saltaba y pisoteaba la tripa de diferentes formas. Sin embargo también hay constancia del juego desde épocas inmemoriales en otros lugares como Perú, Colombia, Estados Unidos, China, Birmania, Rusia, Italia, España, Nigeria. . . Probablemente en más lugares.

Es un juego que tradicionalmente se juega también en Argentina y Uruguay.

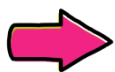
¿Cómo se juega?

El juego consiste en un elástico fino de seis metros de longitud aproximadamente, cosido o atado en sus extremos. Dos participantes se ubican uno frente a otro a cinco pasos de distancia y sostienen el elástico estirándolo con sus piernas semiabiertas. El tercer participante salta entre las líneas paralelas que forma el elástico, respetando una secuencia de movimientos acordados previamente por los tres jugadores.

Es posible saltar dentro y fuera del elástico, pisarlo, enredarlo entre las piernas, acelerar la secuencia, saltar en un pie, saltar en pareja.

Por lo general se salta en el medio, pero también se puede hacer en los extremos. Se puede elevar el nivel de dificultad del juego subiendo el elástico a la altura de las rodillas o la cintura de quienes lo sostienen o también ampliando o reduciendo la apertura de las piernas.

Cuando quien está saltando comete un error es reemplazado por uno de sus compañeros.



Poesías para recitar durante el juego:

Lunes, Martes, Miércoles, Jueves, Viernes, Sábado, Domingo.

Lunes: saltar con las piernas juntas para entrar al elástico.

Martes: saltar y abrir las dos piernas al mismo tiempo para que el elástico quede entre ellas.

Miércoles: saltar y cerrar las piernas para entrar nuevamente al elástico.

Jueves: saltar y abrir las dos piernas al mismo tiempo para que el elástico quede entre ellas.

Viernes: saltar y cerrar las piernas para entrar nuevamente al elástico.

Sábado: saltar y abrir las dos piernas al mismo tiempo para que el elástico quede entre ellas.

Domingo: saltar con las piernas juntas y salir del juego.

*Chicle, chicle Americano
Me meto, me abro
Me cierro, me salgo.
Adentro, afuera
Me cierro, me salgo.
Pisotón, pisotera,
Uno, dos, tres y cuatro.
Pisotón, pisotera,
Y me salgo afuera.*

3. Payanas

Este juego debe su nombre en La Argentina al vocablo quechua "*pallay*" que significa "recoger del suelo" y ya era jugado por las niñas y niños de los pueblos del imperio inca hace 800 años, antes de la conquista de América.

¿Cómo se juega?

Los jugadores se sientan en el piso, formando un círculo, y se juega por turnos. Para jugar se necesitan cinco piedras "lindas" cuyo tamaño les permita entrar cómodamente en la palma de la mano. A su turno, cada participante arroja suavemente las "payanas" sobre el piso, elige una que luego arroja hacia arriba a la vez que toma una de las que permanecen en el piso, con cuidado de no tocar las restantes. Ese primer paso se llama "de uno".

Luego sigue "de dos", "de tres" y "de cuatro", que significa tomar en un rápido movimiento ese número de piedras mientras la elegida está en el aire. Luego viene "el pique", con todas las piedras en la mano, se arroja una al aire y se vuelven a tomar antes de que caigan al piso. El último paso del juego es "el puente" un arco formado por el dedo índice montado sobre el mayor apoyado contra el piso, mientras que del otro lado se apoya el dedo "gordo". El jugador debe arrojar las piedras al piso frente al "puente" y el rival elige una de ellas, en lo posible una que dificulte el paso de las otras piedras por debajo del puente.

El jugador gana un tanto, mientras arroja una de las piedras al aire, pasa el resto de a una debajo del puente, dejando para el final la "elegida" por su rival. Normalmente se pacta un marcador, por ejemplo "a diez". Quien primero llegue a esa cifra, gana el partido.

4. Bolitas

La primera prueba de la existencia de canicas se halló en Egipto, cerca del río Nilo, donde se descubrieron bolitas dentro de la tumba de un niño. También en Oriente Próximo se han hallado unas bolitas hechas con huesos de animales con carácter adivinatorio.

¿Cómo se juega?

Se necesitan bolitas o canicas, pueden ser de distintos materiales, tamaños y colores. Armar una cancha de entre dos y tres metros de largo, coronada con su correspondiente hoyo, el cual se cava en la tierra según el tamaño de la bolita mayor. Este orificio se denomina "opi".

A más o menos a 5 pasos del opi, se traza una línea de tiro de unos tres pasos de largo.

El objetivo del juego es embocar la bolita propia en el opi y "quiñar" o "quemar" las otras bolitas, es decir, pegarle a otra bolita con la propia. Cuando un jugador emboca la bolita, tiene el opi. Cuando un jugador quiña la bolita de otro, tiene la quema.

Los jugadores se paran en la línea de tiro. Uno a uno van lanzando sus bolitas, tratando de colocarlas en el lugar más cercano al opi o de quiñar o quemar las otras bolitas. Después del tiro de salida, el primero en jugar será quien se encuentre más próximo al hoyo. Si un jugador emboca su bolita en el primer tiro, automáticamente ganará la ronda y se hará acreedor de las bolitas de sus compañeros. Si ninguno emboca desde el tiro, el jugador que tenga la bolita más cerca del opi continúa, y así sucesivamente. Los jugadores "quemados" van saliendo del juego. Cuando queda solamente uno, termina la ronda y comienza otra.



Variaciones del juego:

Cuarta

Para empezar a jugar, la primera bolita debe rebotar lo más lejos posible. El segundo jugador trata de acercarse a una distancia que medirá extendiendo los dedos pulgar y meñique

(la cuarta). Si no lo logra, le toca al próximo jugador, quien lanza su bolita. La bolita a la que logra aproximarse con su cuarta pasa a su poder.

Quiña

Este juego también requiere rebotar una bolita en dirección de otra en el suelo con la diferencia de que el lanzador debe lograr que su bolita choque con la otra. Mientras no haya choque las bolitas continúan siendo rebotadas hasta que un lanzador logra que su bolita choque con cualquiera de ellas.

Quiña y cuarta

Quiña y cuarta es una combinación de estas últimas dos formas.

Si un lanzador logra que su bolita choque con otra y se detenga a menos de una cuarta, el perdedor tiene que entregarle dos bolitas: una por la quiña y la otra por la cuarta.

El caldero

Se traza un círculo en la tierra con una línea indicando el diámetro. En el centro se hace otro círculo más pequeño y a una distancia prudente de ellos se marca la línea de tiro. La bolita más cercana al centro es "la mano" y a su dueño le corresponde la oportunidad de tratar de sacar fuera del caldero (el círculo grande) una o más de las bolitas cercanas a la suya. Para ello empuja la bolita con el dedo índice catapultado por el pulgar. El impacto de las dos bolitas enviará a la segunda fuera del caldero. Si no lo logra pierde el turno y le toca al segundo más cercano al centro y así sucesivamente.

5. Juegos de cartas

Los juegos de cartas ya se practicaban en la antigüedad. Hay diferencias de opiniones sobre si se originaron en la India, o si se usaron primero en la China y Egipto, aunque la opinión mayoritaria es que habrían sido creadas en el siglo XII, en China.

La referencia más antigua que se conserva de un juego de cartas en la historia del mundo es del siglo IX en China, cuando la *Colección de varios en Duyang*, escrita por el escritor de la dinastía Tang Su E, describe a la princesa Tongchang, hija del emperador Yizong de Tang, jugando al "juego de la hoja" Madio con miembros del clan Wei, la familia del marido de la princesa, en el año 868.

El estadista e historiador de la dinastía Song ha señalado que los naipes de papel surgieron en relación con un desarrollo anterior del formato del libro, que pasó de los pergaminos a las páginas.

En China se jugaba con un tipo de naipe que derivó del papel moneda y de las fichas del dominó.

Probablemente los juegos de cartas que se practicaban en la antigüedad se utilizaban primero con símbolos mágicos y luego simbolizando batallas.

Los naipes aparecieron en Europa en el último cuarto del siglo XIV. Las primeras referencias europeas hablan de un juego sarraceno o moro llamado naib, y de hecho se conserva de la misma época una baraja egipcia mameluca casi completa de 52 naipes con un diseño claramente oriental, con los cuatro palos espadas, palos de polo, copas y monedas y los rangos rey, gobernador, segundo gobernador y diez a uno.



Según la leyenda, los naipes fueron inventados en China por las mujeres del harén para distraer su aburrimiento.

En el año 969, el emperador Mu-Tsung, de la dinastía Liao, denunció en público los naipes, imputándoles las desgracias acaecidas a la familia del duque Ch'ien.



Truco

Te dejamos unos links con las reglas de juego y cómo jugarlo:

<https://www.nhfournier.es/como-jugar/truco>

<https://www.youtube.com/watch?v=wj19QxC5wtM>

Escoba de 15

Te dejamos unos links con las reglas de juego y cómo jugarlo:

[https://focusgn.com/latinoamerica/reglas-de-escoba-de-](https://focusgn.com/latinoamerica/reglas-de-escoba-de-15#:~:text=Escoba%20de%2015%2C%20valor%20de,1%20punto%20a%20cada%20jugador.)

[15#:~:text=Escoba%20de%2015%2C%20valor%20de,1%20punto%20a%20cada%20jugador.](https://focusgn.com/latinoamerica/reglas-de-escoba-de-15#:~:text=Escoba%20de%2015%2C%20valor%20de,1%20punto%20a%20cada%20jugador.)

<https://www.youtube.com/watch?v=jzoWXyZlpP4>

Casita robada

Te dejamos unos links con las reglas de juego y cómo jugarlo:

<https://focusgn.com/latinoamerica/como-se-juega-a-la-casita-robada#:~:text=Se%20trata%20de%20ganar%20el,que%20tiene%20la%20casa%20mayor.>
<https://www.youtube.com/watch?v=FeHZqSjcsL4>

Uno

Te dejamos un link para aprender a jugarlo:
<https://www.youtube.com/watch?v=bXOU4SuXdlg>

6. Escondidas

Es casi imposible determinar cuándo surge este juego, lo que sí se conoce es que, los griegos ya jugaban a algo similar a lo que llamaban "apodidraskinda". Este juego fue testimoniado por primera vez por Julius Pollux, un escritor griego del siglo II.

¿Cómo se juega?

Para jugar, primero hay que decidir cuál jugador es el que contará, ya que los demás se esconderán. Esto puede hacerse con alguna rima de sorteo, por ejemplo: *Ta Te Ti suerte para ti.*

La persona que cuenta tiene que hacerlo hasta el número resultante de la cantidad de participantes más uno, multiplicado por diez. Por ejemplo, si son cuatro participantes se cuenta hasta cincuenta.

La persona que cuenta debe taparse los ojos con las manos, orientado hacia una pared o columna, de espaldas al resto de los participantes y no mirar de reojo a quienes se esconden.

Comienza a contar hasta el número que hayan decidido. Los demás deben ir a esconderse.

La persona que cuenta debe buscarlos hasta encontrarlos, cuando ve a un escondido grita *Pica fulanito!* (nombre de la persona que vio) y ambos salen corriendo hacia la pica. Si el escondido llega antes que el que busca, gana. Si llega antes el que contó, el encontrado es candidato a ser el próximo que cuente.

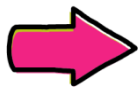
Si cantan "el último salva a todas y todos" y el último en ser descubierto llega primero a la pica, el jugador que estaba contando debe volver a hacerlo

7. Popa o mancha

La popa es un juego de persecución que tiene su origen en el antiguo derecho de los delincuentes de asilarse en iglesias, quienes al entrar en ella clamaban "a la iglesia me llamo" y sólo podían ser extraídos con licencia especial de autoridades eclesiásticas.

¿Cómo se juega?

Un jugador lleva la mancha o popa en su mano y la intención es pasarla a otro jugador mientras todos corren para no ser alcanzados. Quien recibe la mancha reemplaza a su compañero en este rol. Se puede jugar con "bases" o "casas" donde momentáneamente los jugadores están a salvo de ser tocados.



Variaciones del juego:

- **Mancha venenosa**
El jugador tocado debe continuar con su mano colocada en el lugar del cuerpo donde recibió la mancha.
- **Mancha manteca**
El jugador tocado se derrite lentamente hasta caer al piso. Puede ser salvado por un compañero quien tendrá que derretirse a su lado y sólo así puede reincorporarse al juego.
- **Mancha salchicha**
El jugador tocado cae al piso con las piernas extendidas y los brazos pegados al cuerpo. Sólo podrá levantarse cuando dos compañeros se acuesten a su lado para formar un "pancho".
- **Mancha puente**
El jugador tocado queda parado en el lugar con las piernas abiertas. Puede ser salvado por un compañero que pase por debajo del puente que forman sus piernas.
- **Mancha congelada**

Cuando el jugador es tocado queda inmóvil. Puede ser salvado por un compañero que imite su posición.

8. Carrera de embolsados

Juego tradicional al que hemos jugado desde hace varios siglos. Según parece, esta actividad podría datar del siglo XVII cuando los hortelanos realizaban carreras después del almuerzo.

¿Cómo se juega?

Se trata de un juego muy sencillo en el que sólo se requiere una bolsa o saco y bastante habilidad y equilibrio.

Quienes participan se paran en una misma línea de partida, cada persona metida en una bolsa, que solía ser de arpillera y la sujetan con las manos a la altura de la cintura.

A la cuenta de 3, 2, 1 se inicia la carrera, las y los participantes saltan con ambas piernas juntas y avanzan hacia la línea de llegada.

Durante toda la carrera se deben mantener las dos piernas juntas en la bolsa hasta llegar a la línea de meta. Gana quien llega primero a la línea de meta.



Se recomienda jugar sobre césped o tierra porque puede haber caídas.

9. TA-TE-TI

También conocido como ceros y cruces, tres en raya (España, México, Ecuador y Bolivia), cerito cruz (en Cuba), michi (en Perú), triqui (en Colombia), cuadritos, juego del gato, gato (en Chile, Costa Rica y México), tatetí (en Argentina, Paraguay y Uruguay), totito (en Guatemala), triqui traka, equis cero, o la vieja (en Venezuela).

¿Cómo se juega?

Es un juego de lápiz y papel entre dos jugadores: O y X, que marcan los espacios de un tablero de 3x3 alternadamente.

El tablero tendrá dos líneas verticales y dos horizontales que delimitarán 9 espacios. El primer jugador coloca la ficha o escribe una "X" con un lápiz en cualquiera de los casilleros del tablero. El segundo hará lo mismo con su primera ficha o escribirá un "0". Se continúan las otras jugadas respetando los turnos, quien consigue alinear tres marcas del mismo tipo (en forma horizontal, vertical o diagonal) hace ¡TA-TE-TI!

10. VEO VEO

El veo veo es un juego de adivinanzas que favorece la observación. Es típico jugarlo durante un viaje en tren, ómnibus o automóvil. Es común en muchos países de habla hispana y de América Latina.

¿Cómo se juega?

Una persona comienza por escoger un objeto y dice "veo veo", y la siguiente secuencia inicia entre la persona que escogió el objeto y los otros jugadores que intentarán adivinarlo:

- Veo, veo.
- ¿Qué ves?
- Una cosa.
- ¿Qué cosa?
- Maravillosa.
- ¿De qué color?
- Color, color... (nombrar el color del objeto seleccionado)

Los otros jugadores entonces miran a su alrededor para sugerir qué podría ser identificando objetos del color elegido. Cada vez, la persona que escogió el objeto debe decirles si es o no. La persona que adivina entonces escoge el siguiente objeto.

Una variación de este juego usa los nombres de las cosas, lo cual sustituye las últimas líneas de la secuencia:

- Veo, veo.
- ¿Qué ves?
- Una cosa.
- ¿Qué cosa?
- Maravillosa. Empieza con... (Inicial del nombre del objeto)

11. Tutti Frutti

El **tutti frutti** (Paraguay, Perú, Uruguay y Argentina), también conocido como **stop** (Nicaragua, Venezuela, Chile, Colombia, Puerto Rico, República Dominicana y Costa Rica), **alto el lápiz** (España), **chantón, párame el carrito, párame la mano** (Ecuador), **bachillerato, cancelado** (Chile) y **basta** (Guatemala y México) es un juego de lápiz y papel cuyo objetivo es escribir, durante un tiempo limitado, una serie de palabras pertenecientes a categorías predefinidas por los jugadores, además de comenzar con la misma letra.

Es jugado desde el siglo XIX en Alemania.

¿Cómo se juega?

Para iniciar el juego, todos los participantes deberán trazar en una hoja una tabla, y en la primera fila escribirán las diferentes categorías acordadas por los participantes, comúnmente se utilizan las categorías nombre, apellido, país o ciudad, animal, color, fruta o verdura y cosa, sin embargo también se pueden separar las categorías mencionadas anteriormente o agregar otras categorías diferentes como deporte, profesión, celebridad. Después de las categorías deberá ir el total, donde se colocará la puntuación. Si la palabra está mal escrita el jugador que dijo basta contará con 0 puntos en esa ronda.

El juego consiste de rondas en las que se escoge solo una letra del abecedario.

Nombre	Apellido	País	Animal	Fruta	Objeto	Total
Ana	Acosta	Australia	Avispa	Arándano	Armario	
Fabio	Fernandez	Francia	Foca	Frutilla	Florero	

Una ronda finaliza cuando un jugador grita el nombre del juego o una frase como "alto el pato", "bachillerato stop" o "basta para mí, basta para todos", se grita cuando el jugador ya ha terminado de llenar todas las casillas de esa fila, dando así por finalizada esa misma ronda. En ese momento, todos los participantes deberán dejar de escribir, y si alguna palabra hubiera quedado incompleta ya no se completará ni se contará como válida. Entre algunas de sus variaciones, existe la forma en que la duración de una ronda tendrá un tiempo preestablecido medido por un reloj. Si la persona que lo juegue maneja uno o más idiomas se contará como válida la utilización de una palabra en otro idioma, dando lugar a que los demás participantes puedan comprobar la existencia de

dicho término. Se pueden escribir la misma palabra en varias categorías, como naranja dentro de las categorías color, fruta y cosa, también es válido escribir más de una palabra en un casilla si el término la requiere, como Estados Unidos en la categoría país.

Puntuación

Las palabras válidas tendrán un valor de 10 o 100 puntos dependiendo de la versión, excepto cuando otros jugadores hayan escrito la misma palabra, en ese caso a todos los jugadores que la hayan repetido se les calificará con la mitad de puntos (5 o 50 puntos). Otra regla común es que se otorgan puntos de bonificación si un jugador es el único en una categoría que tiene una respuesta válida. El ganador es el que ha acumulado más puntos después de un número de rondas acordado.

12. Juegos de Ronda

Los cantos y las rondas tienen su origen en los pueblos de Europa, y llegaron a América con la conquista y la colonización. Muchos de ellos, son cantados, danzados y dramatizados en las escuelas de diversos lugares de América.

Huevo podrido

¿Cómo se juega?

Los jugadores se sientan en el suelo, en ronda. Uno de ellos, con un objeto que representa al huevo, corre alrededor de la rueda, mientras todos cantan:

*Si el distraído lo ve,
ese huevo se lo tira a Ud.*



El participante que da vueltas alrededor de la ronda debe colocar el "huevo podrido" detrás de un compañero, antes de que se termine la canción, intentando que no se dé cuenta. Cuando el compañero descubre detrás de él el "Huevo podrido", debe levantarse y correr al jugador que gira alrededor de la ronda.

Pato ñato

¿Cómo se juega?

Es un juego tradicional de rondas, acompañado por una canción que guía el desarrollo de la situación. El jugador elegido **Pato Ñato** camina alrededor de la ronda tocando la cabeza de cada uno de los participantes y al hacerlo dice "**Pato**", hasta que de pronto toca a un jugador y grita "**¡Ñato!**".

La vaca le dijo al toro

En ronda, las y los participantes se chocan las manos mientras cantan esta canción. Cuando nombran el mes de nacimiento de cada participante, éste debe girar en el lugar y luego seguir chocando las palmas. Lo mismo con el día de su cumpleaños. Cuando termina la canción, todos y todas deben sentarse rápidamente en el piso.



*La vaca le dijo al toro
Que pague los impuestos
De enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto,
septiembre, octubre, noviembre y diciembre.
Del uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once,
doce, trece, catorce, quince, dieciséis, diecisiete, dieciocho,
diecinueve, veinte, veintiuno, veintidós, veintitrés, veinticuatro,
veinticinco, veintiséis, veintisiete, veintiocho, veintinueve, treinta,
treinta y uno.*

Gallo, gallina

Los jugadores se colocan en círculo y se toman de las manos. Adentro se pone un niño. La ronda gira y cantan:

*El gallo y la gallina
se fueron a Portugal.
El gallo iba de botas
y la gallina de delantal.
Iban de fren, fren, fren,
iban de tras, tras, tras.
Iban de fren, fren, fren,
iban de tras, tras, tras.*



Cuando dicen "Iban de fren, fren, fren", se detienen y el niño del centro escoge a un compañero para que brinque de frente, mientras aplauden. Al decir "Iban de tras, tras, tras", los dos niños brincan dándose la espalda.

Al repetir de nuevo la ronda, el niño que brincó con el del centro pasa a sustituirlo, y así sucesivamente.

13. Soga

El salto de la cuerda es una actividad que se remonta unos miles de años atrás. Diversas teorías discuten sobre su inicio, se piensa que esta práctica se originó en Egipto o en China.

En China existían artesanos que fabricaban cuerda trenzada de hilos. Existen referencias y escritos sobre el salto de lazo y la época de la antigua China, donde era una de las actividades preferidas como divertimento en las celebraciones de la fiesta del año nuevo. Los chinos son muy aficionados a saltar a la cuerda en grupo.

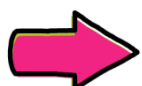
Por otro lado, muchos piensan que el origen del salto de cuerda se produjo sobre el año 1600 A.C. en el antiguo Egipto donde existía una gran industria para la fabricación de cuerda trenzada a partir de fibras vegetales en las riberas del Nilo. Los trabajadores manufacturaban cuerdas, lianas y sogas de diversos tamaños y longitudes y entregaban a sus hijos fragmentos de estos útiles para que se divirtieran saltando. Este juego fue observado por los marineros que arribaban a las costas y ciudades del interior del río Nilo y fue difundido por los puertos del Mediterráneo oriental durante sus viajes.

Uno de los lugares a los que se expandió el juego de salto de la soga fue la Grecia clásica pues se han encontrado vasijas con dibujos de niños saltadores de cuerda y se conoce que el conocido médico heleno Hipócrates, llamado el padre de la medicina, recomendaba esta actividad de saltar el cordel en unos de sus escritos, dado sus beneficios y mejora de la agilidad.

¿Cómo se juega?

Consiste en saltar de manera individual o grupal una cuerda o soga. De manera individual, se debe tomar la cuerda de los extremos, pasar la cuerda por debajo de los pies al mismo tiempo que se salta y repetir esta acción tantas veces como se pueda.

De manera grupal, dos personas dan vuelta la soga y los participantes entran y salen de la misma sin ser tocados por ella para no perder. Los perdedores van reemplazando a quiénes dan vuelta la soga.



Variaciones del juego:



A la tijereta

Los jugadores recitan rítmicamente la poesía mientras quien está saltando realiza las acciones que indica la letra. En el primer y segundo verso salta abriendo y cerrando las piernas como tijera. En el tercer verso salta extendiendo los brazos

para alcanzar el cielo y en el cuarto se agacha para tocar la tierra.

*A la tijereta
Que se abre y se cierra
Toca el cielo,
Toca la tierra.*

Brinca la tablita

Cada participante sostiene el extremo de la soga. La distancia entre ellos debe ser la suficiente para que la soga en cada giro le permita a una pareja de jugadores saltarla recitando la letra rítmicamente.

*Brinca la tablita
que yo la brinqué
bríncala tú ahora
que yo me la sé
Dos y dos son cuatro
cuatro y dos son seis
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis*

14. Trompos

Se cree que en los Andes el trompo existió desde mucho antes de la llegada de la conquista española. Los indígenas lanzaban los trompos o cushpis y los hacían “bailar”, otros jugadores lanzaban los suyos para intentar derribar a los primeros.

Trompos de origami

Cómo hacer un trompo de origami:

https://www.google.com/search?q=como+hacer+un+trompo+de+origami&rlz=1C1CHBF_esAR972AR972&oq=como+hacer+un+trompo+de+origami&aqs=chrome..69i57.9651j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:92ab0f81,vid:ePAIfciG-EU,st:0

Trompos de cartón y lápiz

Trompo de Rodaja de corcho con medio escarbadiante

15. Barriletes

Elemento de fabricación casera, en el que la habilidad y la técnica son indispensables tanto para el armado como para poder "remontarlo". La perfección de los detalles del armado está en relación directa con la capacidad de vuelo del barrilete.

¿Cómo se juega?

Construido generalmente en el llamado papel barrilete, pegado con engrudo (harina y agua) a "medias cañas", asegurado mediante hilos de algodón. Con papeles combinados, variados colores, flecos simples o dobles y hasta zumbadores de bordes redondeados que el viento hace sonar. Para su estabilidad es indispensable la "cola" armada con retazos de telas. Existen de diferentes formas y tamaños: la cometa, el cajón, la estrella, el cuadrado, etc.

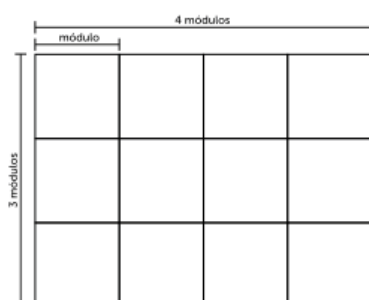
Una vez construido, se debe buscar un espacio abierto, lo más libre de obstáculos aéreos posible, y con ayuda del viento y gran destreza se logra remontar el barrilete para que vuele lo más alto posible. En tardes primaverales el cielo suele ofrecer estallidos de color y movimiento. Desde varios kilómetros a la distancia se puede disfrutar este espectáculo de danza aérea, e imaginar la emoción contenida entre la mano de un niño y un piolín.



Importante:

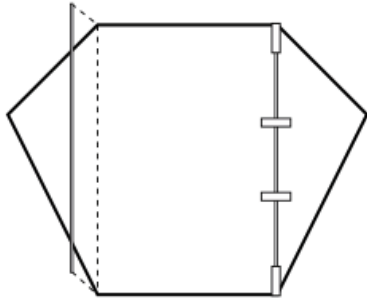
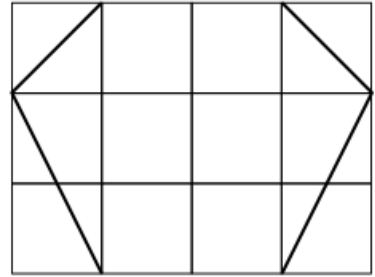
Las técnicas, modos, estrategias y secretos para la construcción y el vuelo de un barrilete no pueden ser transcritas en este manual. Constituyen un importante legado de grandes a chicos, que requiere espacio y tiempo compartido, palabra y materialidades, afecto circulando, manos haciendo, saberes y destrezas de todo el cuerpo.

Construcción de un Barrilete Sled

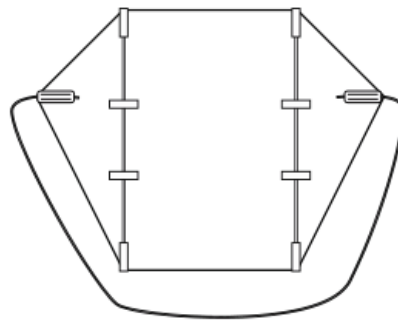


Trazar una grilla de 4 módulos de ancho y 3 de alto.

Cortar por donde indica el esquema

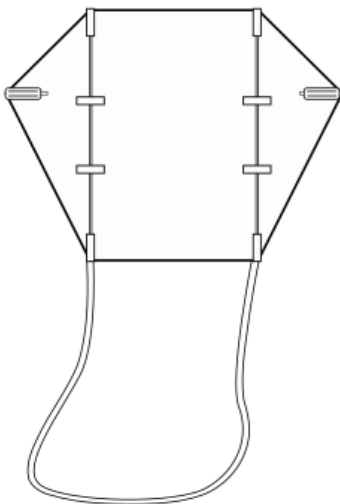
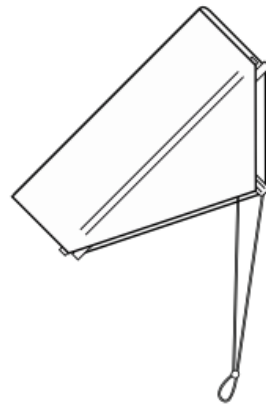


Colocar las varillas según el esquema con cinta adhesiva.



Cortar un hilo para los tiros de tres veces el largo de las varillas. Se hace un nudo en cada extremo y se pegan con cinta en los ángulos como indica el gráfico.

Juntar los extremos con cinta y marcar la mitad del hilo de los tiros y hacer un nudo.



Cola: si bien este barrilete no necesita cola, para mejorar su estabilidad se le puede colocar una cinta de aproximadamente 4 o 5 veces el largo de las varillas. Esta cola se coloca en "U" pegando los extremos de la cinta en la parte inferior de cada varilla

16. Dígalo con mímica **Juegos de disfraces o rol**

Dígalo con mímica es un juego de adivinanzas en el que se usa la expresión corporal para comunicar una palabra o frase haciendo señas y gestos. El equipo contrario intentará adivinarlo, comprendiendo lo que el compañero quiere expresar. Gana el que obtenga más aciertos.

Es uno de los juegos que no puede faltar en tu fiesta ya que pueden participar niños y adultos, además les permite disfrutar de una sana competencia y muchos momentos de risas y diversión.

Este juego tiene funciones educativas ya que las participantes desarrollarán la expresión corporal y la posibilidad de manifestarse sin utilizar la comunicación verbal, así como obtener mejor control de su cuerpo. También permite fomentar la creatividad e imaginación.

¿Qué se necesita para jugar dígalo con mímica?

Para jugar dígalo con mímica debes cumplir con los siguientes requisitos:

- Entre 4 a 16 jugadores, mínimo 2 por equipo.
- Lápiz y hojas de papel. También se puede hacer con una App o las tarjetas que incluyen los juegos de mesa.
- Reloj.

¿Cómo jugar “Dígalo con mímica”?

Jugar “Dígalo con mímica” es muy sencillo, sólo debes tener ganas de divertirte y disfrutar con los demás:

1. Forma 2 grupos. Cada equipo debe tener un nombre, así le darás más emoción a la competencia.
2. Elige cuál equipo va a comenzar. Pueden echarlo a la suerte con “Cara o cruz”.
3. El mimo del primer equipo tomará una frase o palabra para. Se pueden utilizar distintas opciones.
 - Pedir a una tercera persona que les escriba en papelitos frases o palabras de diferentes categorías: títulos de canciones, nombre de películas, cantantes, animales, dibujos animados, personajes famosos, profesiones, deportes, verbos, acciones.
 - Tarjetas que incluyen los juegos de mesa.

- Aplicaciones del juego “Dígalo con mímica”
4. Sin mostrarle el papel a sus compañeros intentará expresar la palabra o frase allí descrito a través de la comunicación no verbal.
 5. Cuando el mimo esté preparado debe hacerle una seña a la persona encargada de llevar el control de tiempo. Cada equipo tiene 60 segundos para adivinar.
 6. Si el equipo del mimo adivina de forma correcta en ese tiempo recibirá 1 punto. En caso de que no conteste correctamente el equipo contrario tiene la opción de intentar adivinar y recibir ese punto. Si ninguno de los dos lo adivinan no obtienen puntaje.
 7. El otro equipo elige al mimo y se repite el procedimiento desde el paso Nro. 3. Durante el juego los equipos se van alternando.
 8. El ganador es el equipo que más puntuación obtenga.
 9. Actualmente se pueden encontrar distintas versiones del juego “Dígalo con mímica” y que son una excelente opción para divertirse.

Reglas del juego “Dígalo con mímica”

Para jugar al clásico juego de dígalo con mímica debes tener en cuenta las siguientes reglas:

- Los equipos se forman con igual número de participantes. Entre ellos debes escoger el orden en que jugarán. La idea es que todos los miembros de cada equipo sean mimo.
- La dificultad de las palabras a adivinar va a depender de la edad de los jugadores.
- Las categorías de las frases o palabras que estarán en juego se deben decidir en consenso.
- Al iniciar cada ronda se permite indicar con los dedos cuántas palabras tiene la frase.
- Deben decidir cuánto tiempo va a tener cada equipo para adivinar, el número de rondas que se realizarán y el castigo para el equipo perdedor.
- El ganador es el equipo que al finalizar el juego tenga más puntos.
- Para transmitir la frase o palabra que el equipo contrario debe adivinar se pueden utilizar gestos con las manos o el cuerpo, señalar objetos, hacer posturas, señales y movimientos no verbales.
- No se permite hablar ni hacer ningún sonido, escribir letras en el aire ni hablar.

17. Juego del paquete

La idea es pasar un paquete envuelto en muchas capas de papel con un regalo en el medio. En la variedad musical, el paquete solo se puede pasar cuando la música se reproduce. En cuanto la música se detenga, se deberá desenvolver una capa de papel *que podrá contener una prenda, una adivinanza o un juego a resolver por quien sacó el papel*. El paquete sigue girando hasta que se alcance la sorpresa que se esconde en la última capa.

18. Adivinanzas y colmos.

Las adivinanzas son una forma de acertijo sencillo, generalmente rimado, en los que se describe de manera enigmática o figurada un referente concreto, para que la otra persona intente descubrirlo. Se trata, al mismo tiempo, de una forma de juego popular, así como de un instrumento de enseñanza para los niños empleado con mucha frecuencia en escuelas, libros infantiles y en la propia familia.

Las adivinanzas a menudo incluyen en su formulación juegos de palabras, giros lingüísticos y otros mecanismos creativos, así como diferentes métodos de rima y musicalidad, dependiendo del idioma. Por ello, a menudo se distinguen del acertijo, pues la adivinanza suele tener una estructura lingüística más rica y compleja, razón por la cual académicamente se la clasifica dentro de la lírica, así como de la tradición literaria popular.

La **ESTRUCTURA común de las adivinanzas presenta:**

FÒRMULAS INTRODUCTORIAS como *“adivina, adivinador”* o *“a que no lo adivinas voy”*.

Algún tipo de *ELEMENTO ORIENTADOR*, que introduce las pistas necesarias para hallar la respuesta, a menudo descomponiendo sus palabras o disfrazándolas en un contexto en el que pueden pasar desapercibidas. Por ejemplo: *“agua pasa por mi casa / cate de mi corazón”* (respuesta: el *aguacate*).

Si bien se ignora cuál fue el origen de las adivinanzas, se tiene registro de su presencia en la Antigüedad remota, en textos sánscritos, leyendas clásicas o incluso en la Biblia.

Su nombre proviene de las voces latinas ad- (“hacia”) y divinus (“divino”, “relativo a los dioses”). Es decir que perpetúan la lógica muy humana y muy ancestral de querer develar lo oculto, hallar las respuestas de lo misterioso, de aquello que reta su entendimiento y que inicialmente se asoció con lo divino.

19. Gallito ciego

La "gallina ciega" se juega en Francia desde hace unos mil años aproximadamente. El artista rosarino Antonio Berni retrató este juego infantil típico de América Latina en su obra "La gallina ciega" (1973, óleo y materiales de desecho sobre madera), obra cargada del humor y compromiso social con la realidad histórica que siempre definió al artista.

¿Cómo se juega?

Juego grupal. Se necesita solo un pañuelo. Para empezar se elige a una persona del grupo para que oficie de "gallito ciego" y con el pañuelo se le vendan los ojos de modo que no pueda ver; espiar o quitarse la venda se considera trampa. Se ubica en el centro de la rueda y uno de sus compañeros lo hace girar sobre sí mismo para desorientarlo. A continuación se establece el siguiente diálogo:

Grupo: —Gallito ciego, ¿Qué se te ha perdido?

Gallito ciego: —Una aguja y un dedal.

Grupo: —Dale tres vueltas y la encontrarás.

El Gallito ciego sale en busca de un integrante del grupo. Los demás jugadores deben tratar de llamar la atención y confundir al gallito pero no deben dejarse atrapar, pueden hablar cambiando la voz para evitar ser reconocidos fácilmente, pueden tocar al gallito y hacer sonidos para que trate de ubicarlos y atraparlos. Cuando el gallito atrapa a alguien deberá reconocerlo tocando su rostro y decir su nombre.

Si reconoce a quien atrapó este ocupará su lugar y será el nuevo gallito ciego. Se debe jugar en un espacio abierto y sin obstáculos.

20. Tejo

Según aseguran, en Argentina la práctica del tejo nació como un juego de playa en las costas de Mar de Ajó, a mediados del siglo XX.

Con los años se fue popularizando, tanto que en la actualidad tiene categoría de deporte que se practica en todo el país y en países limítrofes durante todo el año, no solamente ya en las playas.

Incluso, en 2015, fue elegido por la Secretaría de Deportes de la Nación como *deporte autóctono para las Olimpiadas de Trasplantados realizadas en la ciudad de Mar Del Plata*.

Lo que resulta toda una novedad es que en el país existe una **Asociación Internacional de Tejo**, entidad civil sin fines de lucro que tiene como objetivo desarrollar el tejo como deporte en todo el mundo, según la misión establecida en su fundación.

Las reglas son ampliamente conocidas, lo que no evita, como en todo juego, discusiones o dudas sobre ellas.

Para dejar las cosas en claro, bueno es saber que existe un reglamento oficial, que puede descargarse en el sitio web de la asociación, <https://www.aitejo.com/> donde, además, pueden encontrarse otros datos e información sobre la actividad.

La cancha

La superficie tradicional del juego es de arena pero podrá contener hasta un 20 por ciento de tierra o conchilla, siendo la medida de una cancha oficial de 2,50 metros de ancho por 12 metros de largo.

El terreno de juego es delimitado con líneas producidas por un hilo o soga fijado al piso de tal manera que no sobresalga del mismo.

A su vez, la cancha tendrá en su parte media una línea para dividirla en dos sectores iguales.

Los tejos

Durante toda la historia del juego se han fabricado tejos de distintos materiales, medidas y espesores. Ahora, el reglamento oficial del juego estipula un diámetro de 119 milímetros, un ancho de 23 y un peso de 325 gramos cada uno.

Duración del partido

Los partidos de tejo no tienen una duración cronometrada determinada sino que su duración depende del marcador. Se podrán jugar en versión reducida a 12 puntos o en su versión tradicional a 15.

21. Juego de la silla

Es un juego tradicional que las familias jugaban en el Ecuador.

¿Cómo se juega?

Para realizar este juego se necesitan sillas resistentes, al menos tantas como personas haya (mínimo tres). Se colocan todas las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los jugadores están de pie delante de ellas, excepto una persona que controlará la música. Se colocará siempre una silla menos que el número de personas que estén jugando o dando vueltas. Cuando empiece a sonar la música, los jugadores deben girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que para la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas. Quien se queda sin sentarse en una silla pierde. Entonces se retira una silla, se recompone el círculo y vuelve a sonar la música. Se repite el juego hasta que la última ronda se hace con una sola silla y dos jugadores. Gana el que queda sentado en la última silla.

Existe una variante no competitiva de este juego, en la cual nadie se elimina, las sillas también se van retirando en cada turno y todas las personas deben ayudarse mutuamente a conseguir quedar sentados o subidos a alguna silla cuando la música pare.

22. Juegos de tablero

Damas

Cómo jugar a las Damas:

<https://www.youtube.com/watch?v=r-7R2sCW3Ro>

Ajedrez

Cómo jugar al Ajedrez:

<https://www.youtube.com/watch?v=G7iGNPzaQIY>

<https://www.youtube.com/watch?v=x4R2EPkYzZk>

Juegos de la Oca

Cómo jugar al Juego de la Oca:

<https://youtu.be/Bts2LXXRP8U?si=ZRMB2vgbcAkyXrWa>

Aprender la ciudad

Cómo jugar Aprender la ciudad:

<https://bit.ly/AprenderLaCiudad>

Otras opciones para conocer la ciudad:

- Memosario: <https://bit.ly/Memosario>
- Cuál es el intruso: <https://bit.ly/CualEsElIntruso>

Memotest

Cómo jugar al Memotest:

<https://www.youtube.com/watch?v=lbrM1Zz1kho>

Dominó

Cómo jugar al Dominó:

<https://www.youtube.com/watch?v=r0bhtmXjDnU>

23. Jenga

El Jenga es un juego de habilidad física creado por la diseñadora y autora británica de juegos de mesa Leslie Scott, basado en un juego que evolucionó dentro de su familia a principios de la década de 1970 utilizando bloques de madera para infancias que la familia compró en un aserradero en Takoradi, Ghana. El nombre *jenga* se deriva de *kujenga*, una palabra suajili que significa "construir". Scott nació en Tanganica, donde se crió hablando Inglés y suajili, antes de trasladarse a vivir en Ghana, África Occidental. Scott lanzó el juego que nombró y registró como "Jenga" en la Feria del Jugete de Londres en enero de 1983.

¿Cómo se juega?

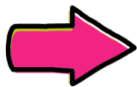
Los jugadores se turnan para quitar un bloque a la vez de una torre construida con 54 bloques. Cada bloque eliminado se coloca en la parte superior de la torre, creando una estructura progresivamente más inestable.

Se juega con 54 bloques de madera. Cada bloque es tres veces más largo que ancho y una quinta parte del grosor de su longitud.

Para iniciar el juego, se apila la torre inicial que tiene dieciocho niveles de tres bloques colocados uno al lado del otro a lo largo de su lado largo y en ángulo recto con el nivel anterior (así, por ejemplo, si los bloques del primer nivel se encuentran a lo largo de norte a sur, los bloques del segundo nivel estarán de este a oeste).

Una vez que se construye la torre, la persona que construyó la torre tiene el primer paso. Moverse en Jenga consiste en tomar 1 solo bloque de cualquier nivel (excepto del último piso completo) de la torre, y colocarlo en el nivel superior para completarlo. Solo se debe usar una mano a la vez cuando se toman bloques de la torre. Los bloques se pueden golpear para encontrar un bloque suelto que no moleste al resto de la torre. Cualquier bloque que se mueva fuera de lugar debe devolverse a su ubicación original antes de quitar otro bloque. El turno termina cuando la siguiente persona en moverse toca la torre o después de diez segundos, lo que ocurra primero.

El juego termina cuando la torre cae, o si cualquier pieza cae de la torre que no sea la pieza que está siendo derribada para moverse a la cima. El ganador es la última persona en eliminar y colocar un bloque con éxito.



Variaciones:

Jenga Pass Challenge consiste en usar una plataforma portátil en la que se juega el juego. Los jugadores quitan un bloque mientras sostienen la plataforma, luego pasan la plataforma al siguiente jugador. Esta variante incluye solo la mitad del número de bloques, 27, lo que significa que la torre comienza a nueve niveles de altura en lugar de dieciocho.

24. Avioncitos y barquitos de papel

El **avión de papel** es, quizá, la forma más común de aerogami, una rama del origami. Su popularidad es debida principalmente a que es uno de los más fáciles de hacer, ya sea para un novato como para un experto. El avión de papel más básico sólo necesita seis pasos para completarse

El origen de los aviones de papel se considera generalmente de la antigua China, aunque existe la misma evidencia que se produjera de igual medida en Japón. Ciertamente, la fabricación de papel a gran escala tuvo lugar en China en el 500 aC, y el origami y el plegado de papel se hicieron populares dentro de un siglo de este período, aproximadamente en el 460-390 a. C. Sin embargo, es imposible determinar dónde y qué forma tenía el primer avión de papel.

Durante más de mil años después de esto, los aviones de papel fueron las naves dominantes hechas por el hombre más pesadas que el aire, cuyos principios se pueden apreciar fácilmente, pero debido a sus altos coeficientes de arrastre, no tenían un rendimiento excepcional cuando se deslizaban a largas distancias. Los pioneros del vuelo estudiaron los modelos de papel para diseñar máquinas más grandes.

Leonardo da Vinci escribió sobre la construcción de un modelo de avión y de probar algunos de sus primeros ornitópteros, un avión que vuela batiendo alas y diseños de paracaídas con modelos de papel. A partir de entonces, Sir George Cayley exploró el desempeño de los aviones de papel a finales del siglo XIX. Otros pioneros, como Clément Ader y Alberto Santos Dumont a menudo probaron ideas utilizan

El barquito de papel

Con la mitad de un periódico
hice un barco de papel,
en la fuente de mi casa
le hice navegar muy bien.

Mi hermana con su abanico
sopla, y sopla sobre él.
¡Buen viaje, muy buen viaje,
barquichuelo de papel

¿Cómo hacer un barquito de papel?

<https://www.youtube.com/watch?v=OaCs6Nf3IWc>

25. Rompecabezas

El primer rompecabezas fue creado por John Spilsbury en 1760, un experto en el diseño de mapas. Lo hizo al montar uno de los mapas que había creado sobre un tablero de madera dura, recortándolo alrededor de las fronteras de los países.

Esta creación fue usada en Gran Bretaña como pasatiempo educativo, inicialmente para enseñar geografía a los niños. La idea de su uso exclusivo en la enseñanza perduró hasta cerca de 1820.

Alrededor de 1900 nacieron los rompecabezas artísticos para adultos. Aquellos rompecabezas en madera cortados a mano se convirtieron rápidamente en uno de los entretenimientos favoritos de la alta sociedad.

Era costumbre deslumbrar a las visitas con estos originales y elegantes pasatiempos, que por su singular belleza y exclusividad, pasaron a formar parte de la herencia y tradición familiar. Aquellos rompecabezas cortados a mano tenían un estilo peculiar llamado "push-fit", empujar-colocar, por la manera en que debían ser montados: al seguir el corte, los contornos de la imagen y las áreas de color, las piezas, desprovistas de pomos, no se ensamblaban entre sí como en los rompecabezas comerciales de hoy en día, sino que se acoplaban unas a otras de la forma más sutil. Así, los montadores, debían tener sumo cuidado ya que un movimiento repentino o hasta un estornudo podían echar por tierra el paciente trabajo de toda una tarde.

Los rompecabezas artísticos para adultos, a diferencia de los infantiles, no incluían una imagen que sirviera de guía al montador, que debía contentarse con la sugerente referencia del título antes de sentarse a resolver el enigma tras el cual el artesano cortador había escondido el cuadro.

Este era uno de sus alicientes y atractivos fundamentales: ir develando poco a poco, construyendo paso a paso la obra de arte oculta, una obra de arte a la que, una vez resuelto el rompecabezas le habremos prestado una intensa atención que nos hará conocer hasta sus más recónditos detalles.

Los rompecabezas de 1900, donde las piezas más que encajarse se colocaban unas junto a otras, constituían un verdadero reto y se convirtieron en un absorbente pasatiempo.

En la primera década del siglo XX, un famoso fabricante de juguetes estadounidense decidió dedicar toda su producción a los rompecabezas artesanales de madera e introdujo unas variaciones muy bien acogidas por el público: las piezas figurativas y los pomos.

Los pomos permitían que las piezas se ensamblasen entre sí haciendo que el rompecabezas no se desmontase fácilmente, y ofreciendo la posibilidad de que las piezas adoptasen nuevas formas. Las piezas figurativas, siluetas de animales, personas u objetos reconocibles, generaron gran fascinación y sorpresa entre los aficionados; no solo ponían de relieve la destreza e imaginación del cortador, sino que además, añadían misterio y exclusividad a un juego que ya se había elevado a la categoría de obra de arte.

Anexo

Fórmulas de sorteo

Combinación de palabras y acciones para organizar o distribuir los roles de los participantes en un juego. Interviene el azar y ayudan a lograr acuerdos en el grupo.

Algunos ejemplos:

- *Pajarito amarillito, colorcito de un limón, cómo quieres que te cante si me duele el corazón. Pase usted, señor don gato, a tomar su chocolate que la vieja que lo bate tiene cara de tomate.*
- *Pan, queso
pan, queso...*
- *El rey de España
pasó por aquí comiendo maní, a todos les dio, menos a mí
Mariquita de la fonda rasca y esconda este pie aquí.*
- *Zapatito de charol, botellita de licor, no hay de menta ni de rosa
para mi querida esposa que se llama María Rosa.*
- *El anillo que me diste fue de vidrio y se rompió, el amor que me
tuviste fue poquito y se a-ca-bó*



Municipalidad
de Rosario