



Ficha

Juegos y Juguetes

Escuela Artística Integral

Corporación Cultural Canchimalos



...A manera de introducción.

Estos son juegos y juguetes observados en los colegios, calles y otros escenarios donde la EAI desarrolla los laboratorios y comparte otros espacios de formación.

Son juegos que nos han enseñado niños, niñas y adultos, desde sus prácticas de juego actuales o desde su memoria. Juegos y juguetes con los que nos encontramos espontáneamente, que nos llegan como un regalo o que surgen dentro del proceso en momentos es necesario preguntar por ellos para poder conocerlos o recuperarlos.

El objetivo del juego es jugar, la instrumentalización de los juegos es una deformación que hace la pedagogía. La tarea docente, conlleva a la transformación creativa del juego, un reinventar juegos para la formación, para que sirvan como medio para comprender algo más allá de ellos mismos, de esta manera adquieren otros sentidos, haciendo posible que el conocimiento sea amable, divertido, y que se llegue a el de manera tan natural en forma de juego o las diversas formas lúdicas.

Esperamos que estos juegos puedan ser acompañantes de otros docentes, padres y madres y otros niños y niñas de 0 a 100 años que quieran jugar.

Luisa Fernanda Hurtado Escobar

Licenciada en Educación Básica en Danza

Coordinadora Escuela Artística Integral Canchimalos

Proyecto **Juegos y Juguetes para la formación artística Integral**

Apoyado por el Programa de Concertación Nacional del Ministerio de Cultura

Apoyado por Apoyos Concertados de la Secretaría de Cultura Ciudadana de Medellín

Corporación Cultural Canchimalos

Medellín, 2015

Colectores: Natalia Hurtado Alzate, Edison Vásquez Medina, Víctor Prada Ardila, Lisseth Torres Restrepo, Luisa Fernanda Hurtado.

Fotografía e ilustración: Edison Vásquez Medina





Juegos

Juegos de actividad física: Son juegos que involucran principalmente el desarrollo de habilidades físicas como velocidad, resistencia, agilidad, fuerza o estiramiento. También involucran la conciencia de espacio. Se practican en grupo por lo que también estimulan el trabajo en equipo y la cohesión grupal. También pueden propiciar la competencia según el enfoque con que se los haga. Son juegos que permiten la activación energética por lo que también pueden ser empleados como calentamiento.

1. EL PISA PISA

Comentario pedagógico:

Es un juego que permite desarrollar conciencia del espacio, las distancias, la fuerza, los reflejos, y la agilidad corporal, genera reconocimiento del grupo de participantes al referirse por nombre propios al pasar el turno. Aunque pueden surgir comentarios de si es o no correcto pedagógicamente pisar a otro, nunca sea visto que se lastimen, ni siquiera que alguien resulte molesto porque no trasciende a los momentos cotidianos.

Comentario general:

Es un juego que pone a prueba la capacidad de tolerar al otro, aunque es ejecutado tanto por niñas y niños, es más apetecido por las niñas. Recolectado en instituciones educativas de los barrios El Pomar (Comuna 3 – Manrique) y Santa Lucía (Comuna 12 - La América) de Medellín.

Descripción general.

Existen variaciones dependiendo del lugar donde se ejecute. El inicio siempre es en forma circular a manera de ronda.

Descripción sincrónica.

En formación circular con piernas ligeramente abiertas, se inicia saltando abriendo y cerrando piernas mientras se dice y hace lo siguiente: “adelante, atrás, derecha, izquierda pisa-pisa va empezar”.

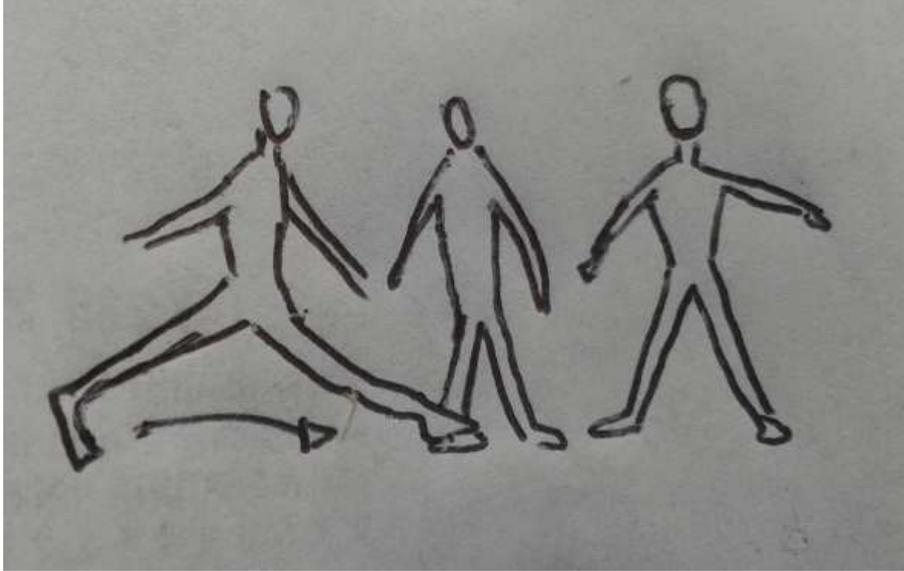
Una de las variantes inicia tomados de las manos en círculo que va avanzando. En el centro hay una botella o una línea o pintada en el suelo, cuando se termina de cantar la frase “Este es el juego del pisa pisa y se juega así”, la persona que queda al frente del pico de la botella es quien inicia.

El jugador escogido trata de pisar a quien más cercano se encuentre realizando para ello un solo paso. Si lo hace, elimina al jugador. Éste le pasa el turno a otro participante a su libre decisión. Es ganador quien no se deje eliminar.

La formación inicial es circular pero varía notablemente de acuerdo a los desplazamientos de los participantes.

El que tiene el turno también puede volver a ingresar a otro jugador y este tendría el turno.

Esquema coreográfico y planimetría:



Dibujo: John Edison Vásquez Medina



Institución Educativa Seccional José
Manuel Mora Vásquez



2. 1, 2, 3 MODELO

Comentario pedagógico

Este juego es pre teatral, que exige a los jugadores creatividad en la expresión corporal, y en el gesto, en ser recursivos de acuerdo a lo que solicita quien esté comandando el juego. Permite infinitas exploraciones corporales si se sabe dirigir con una intencionalidad.

Comentario general

En este se pueden observar los imaginarios de niñas y niños sobre lo que es lo bello, aprendidos de imágenes del mundo mediático. Es paradójico como un juego que parte del modelaje provocando aceptación de estereotipos comerciales de belleza, también ofrece la posibilidad de buscar formas corporales creativas y des esquematizadas.

Descripción general.

Hay una persona de espaldas a l@s modelos, quien da la instrucción sobre la imagen de modelo que los demás deben ejecutar. Los modelos deben tratar de cumplir esa instrucción lo más rápido posible para que cuando quien dirige voltea hacia ell@s, todos estén haciendo la acción. Ese misma persona nombrará a los que no lo están haciendo “bien” a su criterio, como descalificados y escogerá al mejor para que la remplace. Además cada modelo trata de hacer lo más creativo que puede para ser elegido.

Ejemplos:

1, 2, 3 Modelo mico

1, 2,3 modelo comiendo mango

1, 2,3 modelo triste

1, 2,3 modelo hincha de un equipo haciendo barra

3. LOS MUERTOS

Comentario pedagógico

Es un juego de activación, puede ayudar al trabajo en equipo, a la cooperación y la unión. Puede también emplearse como posibilidad de reflexión sobre la situación actual, o las emociones que generan situaciones de esta índole o similares que se den en contextos cercanos.

Comentario general

Fue recogido en el barrio Castilla (Comuna 5 – Castilla) con estudiantes de la Institución Educativa Seccional San Martín de Porres. El texto expresa de forma explícita una situación social del país. Por lo que puede representar una forma de elaboración de esta misma situación a través del juego.

Descripción general.

Se juega en grupo, se dividen por equipos por lo regular entre hombres y mujeres. Un equipo va acostado en el suelo y el otro, de pie, hace una ronda a su alrededor.



Descripción sincrónica

El grupo se divide en hombres y mujeres. Uno de los equipos se acuesta en el suelo y los otros en ronda cantan el estribillo:

Los Muertos, Los muertos,
A donde están los muertos.

Contemos, contemos
y los encontraremos

(se cuentan las horas de la 1 hasta las 12)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

(corren)

Cuando llegan al final del conteo los “muertos” se levantan del suelo y corren para alcanzar al otro equipo. El juego termina cuando se alcanza al último integrante del otro equipo y se repite cambiando de rol.

4. LA OLLITA

Comentario pedagógico

El juego puede ser empleado para el trabajo de la fuerza, el trabajo en equipo y el contacto y la relación peso-fuerza con los otros. Puede realizarse con fines competitivos.

Comentario general

La fuente de este juego fue el grupo de adultos mayores que participan del laboratorio de Danza de la EAI.

Descripción general

El juego puede formar dos parejas las cuales las cuales cargan a una tercera persona hasta un lugar determinado.

Este juego puede realizarse en diferentes versiones en cuanto a su ejecución, propicia la competencia recreativa y el trabajo físico.

Descripción sincrónica

No hay un texto permanente, este varía según las edades y versiones del juego, puede ser cantado o hablado.



5. OSITO

Comentario pedagógico:

Desarrolla la atención, la velocidad, la resistencia, la agilidad, la creatividad para referirse a tonos y características de color.

Comentario general:

Fue recolectado en el barrio El Pomar de Medellín (Comuna 3 – Manrique), con estudiantes de la Institución Educativa Seccional Baldomero Sanín Cano. También fue observado con la misma ejecución en la Seccional Escuela Santa Lucía ubicada en el barrio con el mismo nombre (Comuna 12 - La América) y en el barrio Castilla (Comuna 5 – Castilla) en estudiantes de la Institución Educativa Seccional San Martín de Porres.

Descripción general.

Es un juego de estrategia, y agilidad donde los y las participante pone a prueba su honestidad. No tiene una edad en específico. Es un juego sencillo que sirve como calentamiento.

Descripción sincrónica:

El jugador debe de adivinar el color que ha escogido previamente cada uno de los demás participantes, si lo hace el que le corresponde saldrá corriendo y dará una vuelta al espacio , si es atrapado por el jugador, este preguntara de lo contrario repite de nuevo las preguntas

EN LA VOS DEL RESTO DE GRUPO	EN LA VOS DEL ESCOGIDO	ACCION
¿Osito, osito de dónde venís?	De la montaña	Preguntar, responder
¿A qué venís?	Por un osito	Preguntar, responder
¿De qué color?	Dice un color	Preguntar, responder
El jugador sale corriendo	Trata de atrapar al jugador	correr

.Esquema coreográfico y planimetría:



Institución educativa, Seccional Baldomero Sanín Cano

Juegos con lazo: Son juegos que para su ejecución requieren de un lazo, bien sea personal o largo para jugar en grupo. En general también estimula habilidades físicas para el salto, la resistencia, la coordinación, la secuencialidad numérica y la memoria. Son juegos de activación y recreación.

6. EN CUANTOS AÑOS

Comentario pedagógico:

Desarrolla la atención, la conciencia de la secuencialidad en el movimiento, la rítmica, y agilidad física. Cada participante va a su ritmo propio según sus habilidades. La idea es animar a cada persona para se supere tras cada repetición.

Comentario general:

Este juego se encontró tanto en los barrios La Floresta (Comuna 12 - La América) y Castilla (Comuna 5 – Castilla).

Descripción general.

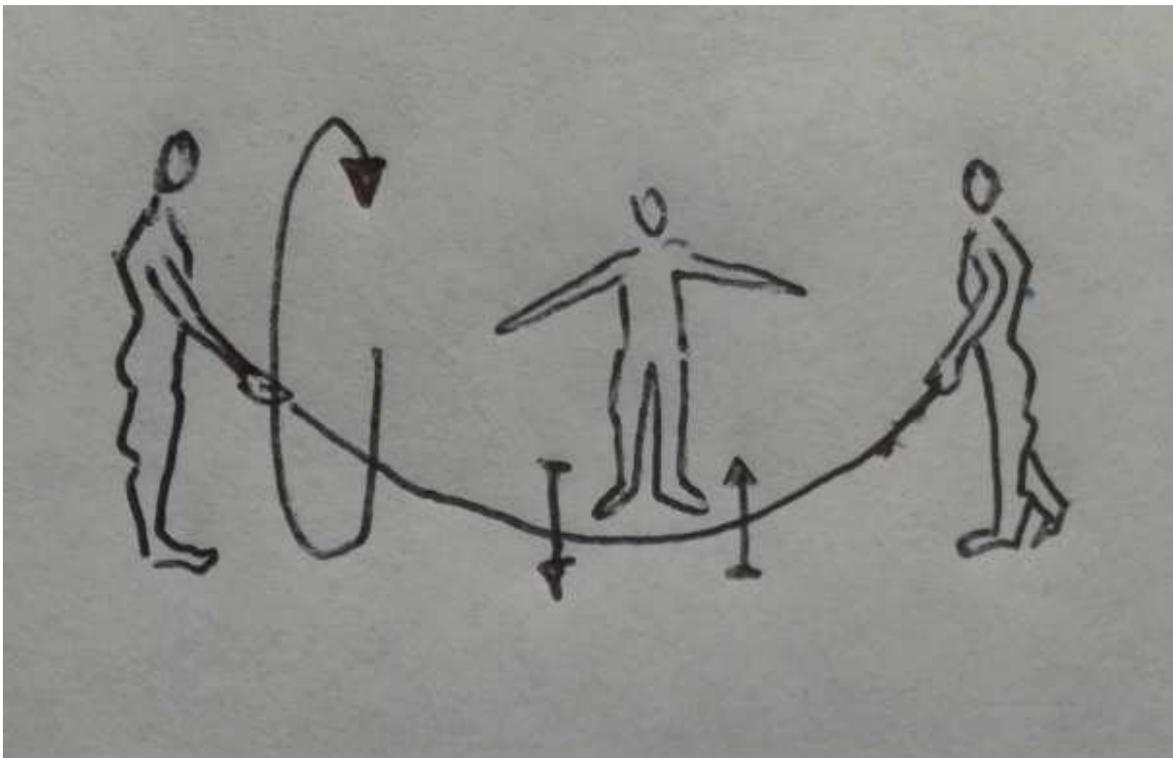
Es un juego de destreza, cada participante va desarrollando mayor habilidad, según su edad. El participante va generando sus propios record de metas

Descripción sincrónica:

Se puede realizar individualmente o en grupo, se bate una cuerda y se canta el estribillo mientras se salta, tiene más merito el que logre más número de saltos. A cada oportunidad se vuelve a reiniciar con el estribillo y el conteo

VOS	ACCIÓN
PAPA	SALTO
MAMA	SALTO
EN CUANTOS	SALTO
AÑOS	SALTO
ME VOY	SALTO
A CASAR	SALTO
1	SALTO
2	SALTO
3....	SALTO

Esquema coreográfico y planimetría:



Dibujo: John Edison Vásquez Medina



7. EL RELOJ

Comentario pedagógico:

Desarrolla la atención, la conciencia de la secuencialidad en el movimiento, la rítmica, y agilidad física. Cada participante va a su ritmo propio según sus habilidades.

Comentario general:

Fue recogido en el barrio la Floresta (Comuna 12 - La América) en el laboratorio de Arte al Parque de la EAI-

Descripción general.

Es un juego de destreza, cada participante va desarrollando mayor habilidad, según su edad.

Descripción sincrónica:

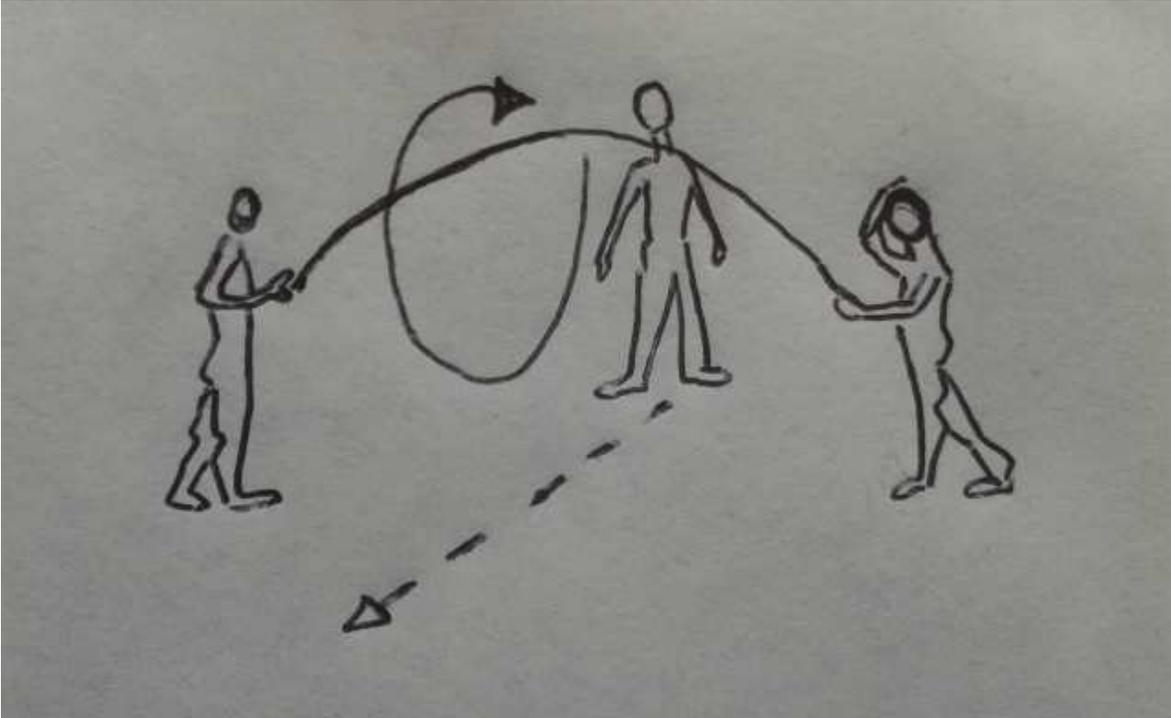
Se bate una cuerda larga donde tenga posibilidad de hacerlo varios participantes, se trata de ir haciendo saltos de cuerdo al número que marque el reloj iniciando de cero a 12. Los participantes se alistan en fila para esperar sus turnos todos debe entrar por un lado de la cuerda y salir por el otro, en la hora cero los chicos deben atravesar la cuerda sin tocarla ni saltar.

Cada hora se marca de manera individual, no hay saltos acumulables y si hay equivocaciones se vuelve iniciar el conteo donde quedo el último acierto.

Cada participante debe decir la hora que marca el reloj para poder entrar a la cuerda y dar los saltos según la hora marcada.

VOS	ACCION
0	PASA SIN TOCAR LA CUERDA
1	UN SALTO Y SALE DE LA CUERDA
2	DOS SALTOS Y SALE DE LA CUERDA
3	TRES SALTOS Y SALE DE L CUERDA
4	LA SECUENCIA SIGUE HASTA SER COMPLETADA

Esquema coreográfico y planimetría:



Dibujo: John Edison Vásquez Medina

Juegos de palmas: Son juegos cuya base son la coordinación de palmas al tiempo que se canta un texto. Estimulan la coordinación, la lateralidad, el ritmo, la memoria. Son juegos de destreza. Algunos se realizan de forma grupal, pero la mayoría son en pareja.

8. PERRO MUERTO

Comentario pedagógico:

Desarrolla la atención, la conciencia de la secuencialidad numérica, la rítmica, es muy conveniente a la hora de romper el hielo en el grupo

Comentario general:

Pedagógicamente podría sugerirse la transformación del estribillo, convencional.

Descripción general

N.A.

Descripción sincrónica

En un círculo en posición sentada o de pie se coloca la mano derecha sobre la izquierda del otro participante, con el ánimo de generar una cadena de palmas secuenciales. Se

realiza el estribillo a ritmo que proponga el grupo. Si por ejemplo, en la decisión del estribillo se dijo el número 2, en adelante no se podrá decir ningún número que en su composición numérica tenga el 2. Ejemplo: 2, 12 ,20, 21, etc. De ser así, el participante queda eliminado del círculo. Gana quien elimine a todos los participantes.

Cada palmada coincide con cada frase y número:

VOS	ACCION
EN EL	PASAR LA PALMA
PATIO	PASAR LA PALMA
DE MI	PASAR LA PALMA
CASA	PASAR LA PALMA
HAY UN	PASAR LA PALMA
PERRO	PASAR LA PALMA
MUERTO	PASAR LA PALMA
EL QUE	PASAR LA PALMA
DIGA	PASAR LA PALMA
¿? (el número acordado)	PASAR LA PALMA
SE LO	PASAR LA PALMA
COMO	PASAR LA PALMA
MUERTO	PASAR LA PALMA
1	PASAR LA PALMA
2....	PASAR LA PALMA

Esquema coreográfico y planimetría:



Dibujo: John Edison Vásquez Medina



9. MARINERO

Comentario pedagógico

Este juego que estimula el dominio corporal. Según las edades, las velocidades pueden aumentar. También es posible realizar combinaciones corporales lo que ayudaría a pasar del manejo rítmico a la danza. Este fue un juego observado en las niñas, sin embargo no hay impedimento para que los niños lo practiquen

Comentario general

Fue recolectado en la Institución Educativa Lola González del barrio Santa Lucía (Comuna 12 - La América) durante una clase danza. Se observó en adolescentes.

Descripción general.

Juego de palmas por pareja, con combinaciones rítmicas y corporales; es un juego acumulativo. Los participantes entrecruzan las palmas mientras se dice el texto, al final de cada frase del texto se señala una parte del cuerpo.

Descripción sincrónica

El texto del juego dice:

Marinero se fue a la mari mari mar
a ver si podía veri veri ver
y lo único que pudo ver veri ver
fue el fondo de una mari mari mar

VOS	ACCIÓN
Marinero se fue	Se realizan las palmas mano derecha hacia abajo, mano izquierda hacia arriba. Se chocan y devuelven el movimiento. Luego se chocan de frente y por último se hace una palma.
A la mari mari mar	<p>Se señala una parte del cuerpo se comienza haciendo el saludo militar mano hacia la frente.</p> <p>Esto se realiza con cada frase del texto. Las partes del cuerpo son frente, hombros con manos cruzadas, piernas.</p> <p>Por último se realiza el teto haciendo una combinación de los tres puntos del cuerpo de forma seguida.</p>

10. CHOCOLATE

Comentario pedagógico:

Desarrolla la atención, la conciencia de la secuencialidad en el movimiento, la rítmica.

Comentario general:

Fue recolectado en el barrio Aranjuez (Comuna 4 – Aranjuez) con estudiantes de la Institución Educativa Seccional Epifanio Mejía.

Descripción general.

Es un juego muy sencillo y corto con muchas variaciones de estribillo. Propicia la disociación de movimientos

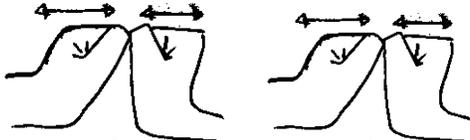
Descripción sincrónica

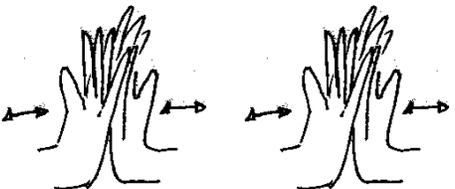
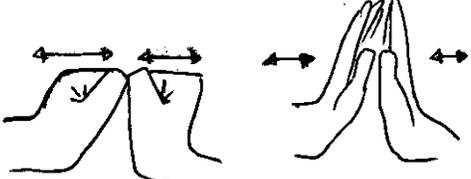
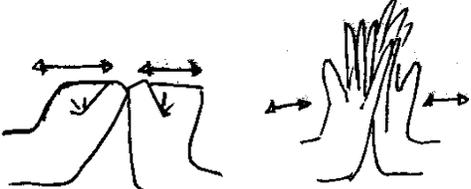
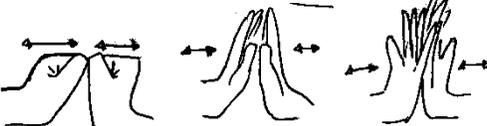
Frente a frente los participantes recitan el estribillo mientras realizan una secuencia de palmas: palmas enfrentadas, palmas erradas en forma de puño enfrentadas por los dedos y no por los nudillos, palmas enfrentadas al revés por la contra palma. Al final los participantes deben asegurarse de propinarle un dedazo en el abdomen a su compañero, para que este se retuerza.

Existen versiones del mismo juego de palmas con las palabras “tamagochi” o “mariposa”.

El texto del juego dice:

Choco, choco, la, la,
choco, choco, te, te,
choco, la,
choco, te,
chocolate.

VOS	ACCION
CHOCO, CHOCO	 <p>PALMAS EMPUÑADAS</p>
LA, LA	 <p>PALMAS ENFRENTADAS</p>

CHOCHO,CHOCO	 PALMAS EMPUÑADÁS
TE,TE	 PALMAS ENFRENTADAS POR LA CONTRAPLAMA
CHOCO,LA	
CHOCO,TE	
CHOCOLATE	

11. SECO

Comentario pedagógico

Este juego, como casi todos los de palmas, proporciona el desarrollo motriz de coordinación sincrónica entre movimiento de las manos dentro de una estructura rítmica, y el canto. Pero además exige un trabajo de ubicación espacial, y memoria coreográfica porque se juega con cuatro participantes, generando relaciones de movimiento arriba de, debajo de, a un lado y al otro.

Contiene también una parte gestual y una final de mayor desfogue corporal.

Comentario general.

Es un juego de voz a voz, tradicional porque hay variantes conocidas de hace por lo menos 20 años y callejero. Popular entre las niñas en edad escolar de varias partes de la



ciudad. En la parte final de la canción retoma una estrofa de una ronda infantil tradicional más antigua y la actualiza insertándola en el fraseo rítmico.

Puede realizarse entre dos personas pero originalmente es de 4.

Descripción general.

Para 4 cuatro personas.

Las personas se organizan en un círculo cara a cara. En la primera frase, se toman de las manos y unidas las mueven en balanceo. En la siguiente, se chocan la palmas con las de las personas de cada lado. Luego se hace un juego de palmas, intercalando con la persona de en frente y con las del lado, y entre cada cambio de dirección se se palmean las manos una vez en el centro. Se intercala entonces entre palmas a la derecha, a la izquierda, arriba y abao pero el orden varía según la posición del jugador.

También se realiza manteniendo el círculo, cada una realiza palmas con sus dos compañeras de al lado. Es decir con una compañera con cada mano. Lass palmas son una estructura de palmeo hacia arriba, hacia abajo, de frente, y palma en el centro frente al pecho. Esta estructura se repite hasta que termina la canción.

Después se hace la acción de cortar el pan, tomar el vino y con las manos en la cintura se menean, representando lo que dice el verso. Y se termina, realizando un paso salticado intercalando pies al centro del círculo.

Otra manera de terminar el juego es todas tomadas de las manos, cada una pone la pierna de adentro del círculo sobre su brazo quedando colgada entre ésta y la mano de la comñañera de adelante. Asi en avanzan saltando en un solo pie y al dinal de la canción se da un salto.

Ccuando lo juegan 2 personas todo se realiza frente a frente y la estructura de palmas se repite hasta terminar la canción. Luego el verso con los gestos se ejecuta de igual manera, y se termina girando tomadas de gancho.

Descripción sincrónica

TEXTO	ACCIÓN
<i>Seco, seco, seco mareco seco.</i>	Tomadas de las manos balancean los brazos dentro y fuera del círculo
<i>Yupi ya yaya</i>	Tres palmadas de frente con la persona del lado
<i>Yupi ye yeye</i>	Tres palmadas de frente con la persona del otro lado
<i>Allá en San Francisco</i>	Palmas encontradas arriba y abajo, palmas encontradas de regreso, palmas chocan de frente y aplauso en el centro frente al pecho de cada quien.
<i>Susana de Domingo, era una señora muy caritativa de buen corazón allá le preguntaron</i>	Se repite la misma estructura de palmas en cada frase.

cuál era su nombre? y ella respondió:	
<i>Yo soy la parto el pan</i>	Gesto de partir el pan, una mano es el cuchillo y el antebrazo es el pan
<i>yo soy la que toma el vino</i>	Gesto de llevar una botella a la boca
<i>yo soy la que me meneo con este cuerpo tan divino</i>	Movimiento libre de “menearse”
<i>anoche yo te vi, bailando el chiquichá</i>	Señalando con el índice
<i>con la mano en la cintura me sacaste a bailar</i>	Manos en la cintura, mueven la cadera de un lado al otro
<i>Jé Chumba la cachumba la cachumbabajé chumba la cachumba la cachumba jé! chumba la cachumba la cachumba jé! chumba la cachumba la cachumba jé!</i>	Se toman de las manos Salticado intercalando pies al centro del círculo. Salto

12. DOCTOR HANO

Comentario pedagógico

Proporciona el desarrollo motriz de coordinación sincrónica entre movimiento de las manos dentro de una estructura rítmica, y el canto. La estructura rítmica de Doctor Hano tiene un grado de complejidad porque a diferencia de los demás termina la estructura de movimientos antes de la última sílaba de cada frase.

Exige agilidad motriz de gestos pequeños como cruce de dedos o abrir y cerrar de puño a palma.

Además varía en su estructura rítmica dos veces dentro de la misma canción, pasa de seguir el pulso de 4/4 en las frases a seguir las corcheas de una frase musical de 8 tiempos.

Respecto al texto de la canción, se debe analizar y saber dirigir una reflexión si se quiere, porque está transmitiendo ideas de valor sobre la cirugía plástica, habla de una chica popular de 21 años final quedo muy bien operada; y sabemos que los juegos no son inocentes, sino que está basado en la realidad, transmitiendo la no aceptación del propio cuerpo.

Comentario general.

Es un juego actual conocido entre las niñas de la Escuela, pero se conocían variantes desde el año 2012 en el barrio Olaya Herrera. Todas tienen ejecución muy distinta y de hecho dentro de esta misma población hay aspectos diferenciadores en la ejecución de la estructura de palmas, algunos incluyen gestos que representan lo que se versa, otros partes que se agregan u omiten, etc.



Aquí solo se describirá una versión, la más extendida. Popular entre las niñas en edad escolar.

Descripción general.

Fente a frente los jugadores inician con la canción. Se realiza una estucrura de palmas encontradas una mano hacia arriba y la otra hacia abajo, que se encuentran con las de la compañera que viene en la dirección opuesta. Esta se realiza de regreso, Luego las manos se encuentran en el centro entre los dedos pulgar e indice. Despues se tocan los codos uno seguido del otro. Y por último palmas sobre los muslos.

Esa estructura se repite hasta cierta parte que cambia el fraseo. Aquí se tocan la palma abierta del compañero conel puño cerrado del otro, y se intercala uno y otro al tiempo de cad sílaba, (corcheas de la frase).

Se retoma la estructura inicial de movimientos y finaliza con la canción

Obviamente el nivel de dificultad para los jugadores es ir aumentando de velocidad.

Descripción sincrónica

TEXTO	ACCIÓN
<i>Doctor</i>	palmas encontradas una mano hacia arriba y la otra hacia abajo, que se encuentran con las de la compañera que viene en la dirección opuesta. Y viceversa
<i>Hano</i>	El jugador encuentra sus propias manos al centro tocando entre los dedos pulgar e indice.
<i>ciru</i>	El jugador se toca los codos uno seguido del otro.
<i>jano</i>	Palmas sobre los muslos.
<i>Hoy tenemos que operar En la sala de emergencias Hay una chica popular Ella tiene veintiún años Usted tiene uno más Por favor no se enamore La tenemos que operar</i>	(Se repite en cada frase la estructura descrita)
<i>Pero resulta que ese viejo cirujano tiene cuchillos en las manos y también en los pies.</i>	Puño de un jugador toca la palma del otro y viceversa. Intercambian hasta que termine la frase (8 veces)
<i>Doctor Hano cirujano Gracias por su operación Usted opera muy bonito Que hasta el culo* me operó</i>	(Se repite la estructura inicial descrita)



*Esta es la palabra se escribe porque así es como las niñas relatan que aprendieron el juego, pero ellas realmente no la dicen, en esa parte simplemente hacen una M con boca cerrada. No se sabe si lo hacen por pena con los adultos, y tal vez cuando jueguen entre ellas solas si la canten.



Juguetes

1. CARTAS

Comentario pedagógico (que potencialidades pedagógicas encuentra en el juguete)

Desarrollo de la motricidad fina y de estrategias de juego. Propicia el reconocimiento de diferentes imágenes, reconocimiento de potencialidades de los personajes. Contempla la tolerancia, aunque también la competencia.

Comentario general

El juego se da en contextos escolares. Las cartas, concebidas en este caso como juguetes, son conseguidas en tiendas cercanas a los planteles escolares, en sobres de 2 o tres cartas. Se recogió en el barrio la Floresta (Comuna 12 - La América).

Descripción general.

Se juega en patios escolares. El juego se trata de lanzar las piezas sobre la superficie de un escalón para que caigan en un lugar plano más abajo., La idea es que se ganan piezas si la que se lanza cae sobre una de las ya dispuestas en el piso.

Otra manera de utilización es jugar comparando los distintos poderes y los puntajes correspondientes a estos, de esta manera se requiere jugar con estrategia los puntajes más altos permiten arrebatar piezas al contrincante y así acrecentar la colección. Para esto se requieren cartas con motivos específicos.

Algunas de estas cartas tienen proyección cibernética, es decir, un portal. Por ejemplo www.invizimals.tcg.com al que se accede por medio de los equipos móviles donde se escanea a el código de atrás de la carta para jugar en la red con dicho personaje.

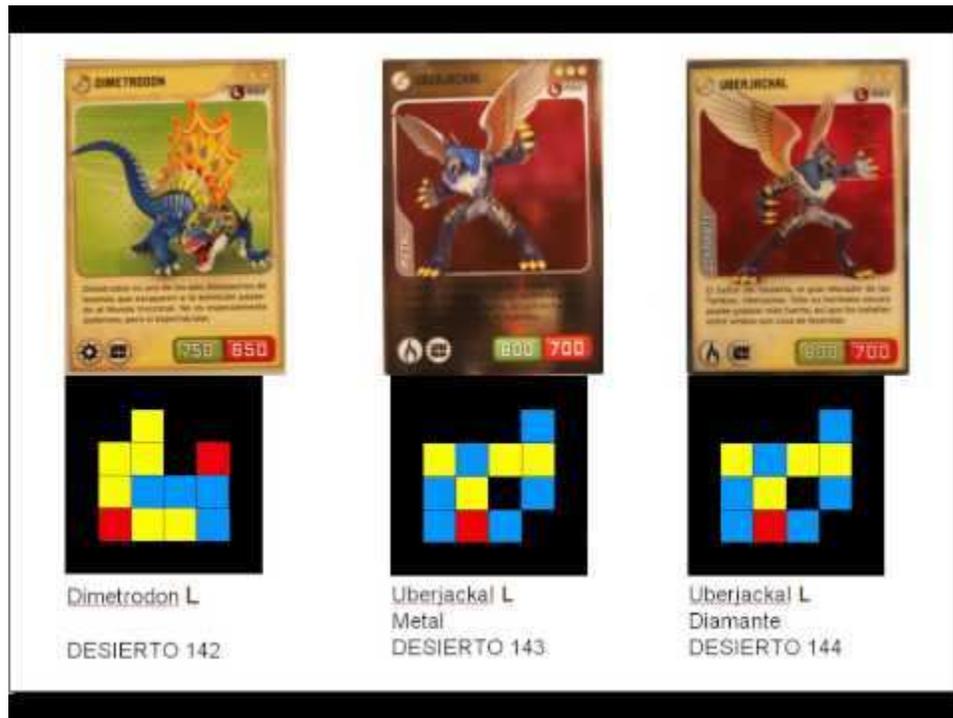
En algunas ocasiones hay cartas premiadas con una figura de acción de los personajes más fuertes, es posible reclamarlos anexando 50 cartas coleccionables.

Su propósito es intercambiar y arrebatar piezas.

Esquema o dibujo del juguete.

Se muestran imágenes de algunos ejemplares de cartas empleados para este juego.





2. TAZOS

Comentario pedagógico

Desarrollo de motricidad fina, de estrategias de juego, la capacidad de elaborar construcciones sencillas, el reconocimiento de diferentes imágenes. Contempla la tolerancia, aunque también la competencia.

Comentario general

Se conoce en contextos escolares y de calle. Lo juegan niños de básica primaria; las piezas se consiguen en paquetes de frituras, y se pone de moda según la distribución que hace el fabricante del mismo. Las imágenes varían según las figuras de acción o personajes que estén de moda en el momento.

Descripción general.

Las fichas se apilan unas sobre otras con la cara hacia abajo (armando una torre), la idea es derribar y dar vuelta a las piezas para apropiarse de ellas, golpeando la torre con otra pieza usualmente más gruesa.

Existen algunas piezas con un ranura que permite que otras piezas se impulsen y vuelen, bien sea para tirar la torre o jugar lanzándolas contra una pared y apoderándose de ellas, si una cae sobre la otra.

Otro uso es la construcción de módulos con aquellas piezas que poseen ranuras que tienen la capacidad de ensamblarse fácilmente.

En asociación con juegos de origen digital se arman módulos para ser derribados desde la distancia imitando operativamente a Angry Birds¹.

Su propósito es intercambiar y arrebatarse piezas.

Esquema o dibujo del juguete.

Se muestran imágenes de algunos ejemplares de cartas empleados para este juego.



¹Angry Birds en español: son pájaros enojados. Es una serie de video juegos creada en 2009 por la empresa finlandesa Rovio Entertainment. El juego ha sido adaptado a dispositivos de pantalla táctil, como los basados en Maemo, iOS, Symbian, Java y Android. [En red]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Angry_Birds



3. SACA-PIOJITOS

Comentario pedagógico

Desarrollo de motricidad fina en el manejo y elaboración de la figura de papel. También aporta a la creatividad, al crear el discurso de las predicciones o las acciones que se involucren en el juego.

Comentario general

Se observó en contexto escolares como también de calle. Generalmente utilizado y popular entre las niñas. Se recogió en el barrio La Floresta (Comuna 12 - La América) en el laboratorio Arte al Parque de la EAI.

Descripción general

Se usa como juguete de broma, para mostrar que tienes alguna bichito o suciedad en la cabeza o como juego de azar, es decir un pequeño oráculo improvisado.

Una de las canciones utilizadas para ello es:

Esta es la noche
este es el día
esta es la boca
de doña maría,

Al terminar la canción se pregunta un número, el cual se cuenta moviendo los dedos y abriendo y cerrando el saca-piojito. Donde queda se pregunta por un color (que tiene el juguete) y se lele el contenido interno de esa casilla.

Existen muchas variantes de este juego que, en lugar de colores, usan letras, números, palabras, animales, frases, entre otros. El contenido interno de la casilla también varía entre predicciones, bromas o penitencias.

Para el laboratorio de Arte al Parque también se empleó como detonante creativo involucrando acciones o indicaciones que deben representarse plásticamente.

Esquema o dibujo del juguete.

Se incluyen fotografías de un saca-piojitos elaborado el laboratorio de Arte al Parque.

