

## TALLER DE CONTACTO CON EL LUDISMO

### EL JUEGO DE LA VIDA

#### INTRODUCCIÓN

El juego es una situación donde nos expresamos con más libertad que en otras situaciones de la vida... No ponemos tanto cuidado en “lo formal”, en “lo serio”, y todo aparece más liviano, menos encorsetado. El juego no se vive como “obligación” sino como un gusto.

Y, sin embargo, nuestros actos también representan en el juego lo que sentimos, pensamos y, claro, lo que hacemos, así que es un buen vehículo para conocernos mejor. El juego es, entonces, un medio para expresarnos.

Lo que nos interesa en nuestros juegos no es la competición: quién llega primero, quién lo hace mejor... Eso no nos interesa.

Lo que nos interesa es crear un ambiente suave, con actos proporcionados (a esos actos proporcionados al juego le llamamos tono); nos interesa llegar al objetivo que nos hemos propuesto en cada juego (si es de relación, relacionarnos; si es de adivinanza, intuir la respuesta; si es de coordinación, el equilibrio, etc.) dentro de las reglas (a no salirnos de las reglas lo definimos como pulcritud) y, por último, no cambiar el plan, no improvisar, cumplir ese objetivo sin desviarnos de lo ya acordado. (permanencia).

Así que necesitaremos poner ATENCIÓN a QUÉ hay que hacer, CÓMO llevarlo a cabo, DÓNDE (en el campo de juego), CUÁNDO (el momento, la dirección, el ritmo, comienzo y final), CON QUIÉNES (número y colocación de jugadores/as) y CON QUÉ MATERIALES (qué elementos necesitamos: a veces no hace falta más que el movimiento, otras veces utilizaremos además cintas, o un trazado, sillas, etc.). Y SIEMPRE EL CAMPO DE JUEGO, el espacio donde se desarrolla la actividad.

El juego parte siempre del movimiento, de la motricidad, pero no solamente del cuerpo... También trabaja la emoción (las pasiones sobre todo) y el intelecto, las imágenes (cómo hago para llegar, cómo aplico mis cualidades para alcanzar el objetivo)

Lo más importante siempre es la ACTITUD LÚDICA, o sea, las ganas de jugar. Sin ganas de jugar, será difícil estar atento y el coordinador o la coordinadora del juego tendrá que considerar qué es lo que ha pasado. Es un indicador de la marcha del juego, esto de las ganas de jugar.

Y con esa disposición aprendemos mucho sobre nosotros mismos y tendremos las ganas y la posibilidad de repetir y mejorar.

**SE PROPONE UN CIRCUITO DE JUEGOS SENCILLOS (PONEMOS UN EJEMPLO)**

*(Al final del taller, el intercambio puede ser sobre si el uso del movimiento, de la emoción y de la imaginación ha cumplido con el objetivo, o si algo se ha desproporcionado de manera que impide llegar bien al objetivo. Por ejemplo,*

*surge la pasión con competitividad, o con identificación; o hay imágenes que se cuelan y no corresponden al juego; o si el movimiento no ha sido proporcionado –demasiado rápido o lento, demasiado brusco o sin fuerza-, etc.)*

TENER EN CUENTA SIEMPRE:

1. MARCAR EL CAMPO DE JUEGOS (EN LA SALA Y/O EXTERIOR)
2. FUNCIÓN DE COORDINADOR Y NÚMERO DE JUGADORES (SEGÚN EL NÚMERO SE AJUSTA LA FORMA DEL JUEGO)
3. ELEMENTOS NECESARIOS (MÚSICA. UN OBJETO PARA SEÑALAR. LIBROS. OBJETOS PARA ESCONDER. CINTA DE PINTOR. PAPEL CON TEMAS SUGERIDOS PARA REPRESENTAR, EN ESTE EJEMPLO, ETC.).

### EJEMPLOS DE JUEGOS

#### **1. EL REGALO VERDADERO**

INTERÉS: Presentación e inicio

OBJETIVO : Establecer relación desde lo positivo

LUGAR: Salao exterior

NÚMERO DE JUGADORES: Según el lugar, siempre más de 3

PARA COMENZAR LOS JUGADORES SE SITUAN EN CÍRCULO. EL/LA COORDINADOR/A EN MEDIO DEL CÍRCULO.

EL/LA COORDINADOR/A ENTREGA UN OBJETO A UN@ CUALQUIERA DE L@S PARTICIPANTES, QUE EXPRESARÁ UNA CUALIDAD O FACILIDAD (NUNCA ALGO NEGATIVO) DE SÍ MISM@ NO TAN CONOCIDO POR EL RESTO.

LUEGO ESTE/A SE LO ENTREGA A OTR@ Y ASÍ SIGUIENDO HASTA QUE TOD@S HAN RECOGIDO Y ENTREGADO EL REGALO

#### **2. COMPAÑER@S**

INTERÉS: Trabajo en equipo-relación

OBJETIVO : Recorrer el circuito adaptando los ritmos de la pareja.

LUGAR: Sala o exterior, marcando un recorrido adecuado a la situación

NÚMERO DE JUGADORES: Más de 5. En parejas, más de 2 parejas

LOS JUGADORES SE SITUAN DE 2 EN 2 Y SE ATAN CON CINTA DE PINTOR PIE DERECHO DE UN@ CON IZQUIERDO DE OTR@

SE TRATA DE RECORRER 2 LADOS DEL CAMPO DE JUEGO HACIA ADELANTE. EL COORDINADOR INDICA EL SENTIDO DEL RECORRIDO.

CADA PAREJA VA SALIENDO CADA 15 SEGUNDOS Y SE PUEDE (O NO) DAR TIEMPO PARA EL RECORRIDO TOTAL. CUANDO UNA PAREJA FINALIZA SU RECORRIDO SALE DEL CAMPO DE JUEGO.

LA SEGUNDA PARTE COMIENZA CUANDO TODAS LAS PAREJAS HAN FINALIZADO ESA PRIMERA ETAPA. Y ES EL MISMO RECORRIDO PERO AHORA DE ESPALDAS.

EL COORDINADOR INDICA EL MOMENTO DE SALIDA PARA CADA PAREJA EN LA PRIMERA Y SEGUNDA PARTE.

### **3. JUEGO DE EQUILIBRIO.**

INTERÉS: Atención dirigida.

OBJETIVO : Recorrer el circuito atendiendo a la posición del cuerpo sin que el libro se caiga.

LUGAR: Sala (o exterior).

NÚMERO DE JUGADORES: Más de 6.

LOS/AS JUGADORES/AS FORMAN DOS FILAS ENFRENTADAS Y DEJANDO EN MEDIO UN PASILLO SUFICIENTEMENTE ANCHO PARA OTROS DOS JUGADORES/AS

A LA SEÑAL DEL/LA COORDINADOR/A Y PREVIA ENTREGA DE UN LIBRO A L@S JUGADOR@S DEL EXTREMO OPUESTO EN CADA FILA, EST@S COMIENZAN SU RECORRIDO INTENTANDO MANTENER EL EQUILIBRIO. CUANDO LLEGAN AL FINAL DE LA FILA ENTREGAN EL LIBRO AL/LA PRIMER/A JUGADOR/A QUE ENCUESTRAN.

SE PUEDE REPETIR (O NO) CUANDO TOD@S HAN PARTICIPADO CON UN LIBRO, CON 2 LIBROS.

### **4. LA REPRESENTACIÓN**

INTERÉS: Trabajo en grupo-relación

OBJETIVO : Coordinar imaginación, emoción y movimiento. Intuición.

LUGAR: Sala (o exterior), marcando el campo de juego (escenario y lugar de observación)

NÚMERO DE JUGADORES: Más de 6. En grupos mínimos de 3 jugador@s.

SE FORMAN EQUIPOS CON 3-4 JUGADOR@S CADA UN@, ELIGIENDO UN PAPEL (QUE CONTIENE EL TEMA A REPRESENTAR) POR CADA EQUIPO.

SE TRATA DE REPRESENTARLO CON MÍMICA (SIN PALABRAS) Y SIN MOVERSE DEL LUGAR DE REPRESENTACIÓN –EL CAMPO DE JUEGO–.

EL/LA COORDINADOR/A PUEDE DAR (O NO) UNA PISTA SOBRE EL TEMA (LIBRO, PELÍCULA, SITUACIÓN, VIRTUD, ETC.)

DIEZ MINUTOS PARA ACERTAR POR PARTE DE CADA EQUIPO EN SU TURNO DE ADIVINAR EL TEMA.

## **5- PISTAS**

**INTERÉS:** Desarrollo de imágenes y observación de conductas respecto al conjunto. Intuición

**OBJETIVO :** Encontrar el mayor número de objetos escondidos.

**LUGAR:** Sala o exterior, marcando con claridad el campo de juego (para esconder y buscar)

**NÚMERO DE JUGADORES:** Más de 5. Si se hace en parejas, más de 2 parejas

**L@S JUGADOR@S SE PONEN DE ESPALDAS AL/LA COORDINADOR/A MIENTRAS ESTE/A ESCONDE LOS OBJETOS (SIEMPRE NÚMERO DE OBJETOS IMPAR) Y DA 3 PISTAS.**

**L@S JUGADOR@S BUSCAN LOS OBJETOS DURANTE UN TIEMPO PROPORCIONAL AL NÚMERO DE PARTICIPANTES Y A LA EXTENSIÓN DEL CAMPO DE JUEGO ¿5, 10 ó 15 MINUTOS?**

**SE OBSERVA LA ACTITUD Y LA DISPOSICIÓN MÁS O MENOS CÍCLICA AL JUEGO.**

## **6- TRIÁNGULO. JUEGO SIMBÓLICO.**

**INTERÉS:** Atención a la posición del cuerpo y al ritmo personal respecto del conjunto.

**OBJETIVO :** Recorrer el circuito al unísono con el resto de jugador@s

LUGAR: Sala (o exterior), marcando el campo de juego

NÚMERO DE JUGADORES: Más de 4. Se puede hacer una variación con relevo de jugador@s si el número excede la duración prevista.

MATERIALES: cinta de pintor, metrómetro y varita.

**-Descripción del juego:** entre todos los participantes se construye un triángulo equilátero.

Una vez que el triángulo está construido se sitúa un participante en cada vértice (por turnos). Comenzaremos atendiendo a la postura corporal correcta (que hemos practicado en el Juego 1) y que vamos a tener en cuenta durante todo el recorrido.

A la señal del/la coordinador/a y con el ritmo que este/a marque, los/as participantes se ponen en movimiento y, cuando llegan al otro vértice, deben de dar una palmada. Se trata de conseguir que las 3 palmadas suenen a la vez. El ciclo se repite 3 veces finalizando cada participante en el vértice que comenzó.

### **7-BAILE. FÁCIL DE SEGUIR. (se puede encontrar en internet)**

INTERÉS: Motricidad correspondiente, el interés y las imágenes adecuadas.

OBJETIVO: Formar una coreografía siguiendo ritmo y movimientos.

LUGAR: Sala o exterior, marcando el campo de juego

NÚMERO DE JUGADOR@S: Más de 5. En parejas, más de 2 parejas

EL/LA COORDINADOR/A EXPLICA LOS PASOS Y L@S DANZARIN@S SE DISPONEN EN CONJUNTO.

EMPIEZA LA MÚSICA Y SE TRATA DE SEGUIR LOS PASOS EXPLICADOS Y AL / L@S COORDINADOR@S.

SE REPITE UNA SEGUNDA VEZ PARA MEMORIZAR.

FINALIZA EL CIRCUITO CON SALUDOS E INTERCAMBIO.

*Cada jornada tiene el interés de que l@s participantes observen sus actos en el juego, su actitud en las distintas modalidades y sus*

*respuestas. Reconocer las facilidades y las dificultades y hacer una relación con la vida cotidiana en el intercambio si es el caso y la voluntad de l@s jugador@s.*