



Iki

Durazos en Anibal / Iki. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ivana Suárez, 2020.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-86-6616-7

1. Libro de Entretenimiento para Niños. 2. Juegos Infantiles. 3. Juegos Didácticos.

I. Título.

CDD 793.2054

Los personajes y los hechos son ficticios, cualquier semejanza con la realidad es pura coincidencia.

Se permite copiar, distribuir, exhibir y representar la obra siempre y cuando se reconozca y cite al autor y que la obra permanezca inalterada, sin cambios. Sólo se aceptarán cambios o se permitirán obras derivadas previa autorización por escrito del autor, sin su consentimiento no está permitido.

Para contactarse:

info@librotecaiki.com.ar

info@ikilibros.com.ar

Puede acceder a esta y otras obras del mismo autor ingresando a las páginas:

librotecaiki.com.ar

ikilibros.com.ar

ISBN 978-987-86-6616-7



Queda hecho el depósito que fija la ley nº 11.723.

Libro de edición argentina.

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, septiembre del 2020.

Aníbal es un duraznero, en el centro de un patio, donde ve a muchos niños jugar. A veces se le acercan, buscando sombra o algún durazno. Y mientras comen las frutas, se quedan charlando. Los chicos les cuentan sus juegos preferidos y él les enseña los juegos de otros críos. ¡Vamos a conocer cómo se anduvieron divirtiéndose!



Era el atardecer de un día templado luego de varios días calurosos. Marcia, Canela, Laura, Ronualdo, Santino y Carlos se sentaron junto al árbol.

- ¿Y tú que has estado haciendo durante estos días de tanto sol? - preguntó Marcia a Ronualdo.

- Estuve en casa de mi tío, juntos fuimos cerca de un río y allí llevé mi barquito de papel, para ver cómo iba moviéndose como un súper barco... ¡y quizás se podría cruzar con un gran pez!

- Ay Ronualdo, pero pobre pez, si hubiese estado nadando por ahí, ¿qué tal si quería hacer la siesta? Con tu barco no hubiera podido.

- Bueno Marcia, quizás tengas razón, porque vi un pez pasar y nadaba mucho, así que creo que no hizo la siesta.
- ¡Hablando de peces! Yo conozco un juego que trata de un pez y que no molestará a ninguno.

Los chicos se dieron vuelta a ver a Aníbal, el árbol, sorprendidísimos, y le preguntaron:

- ¿Cómo es? ¿Nos podrías explicar?

Entonces Aníbal les dijo que ese juego se llamaba...

Rayuela "Pícaro pez"

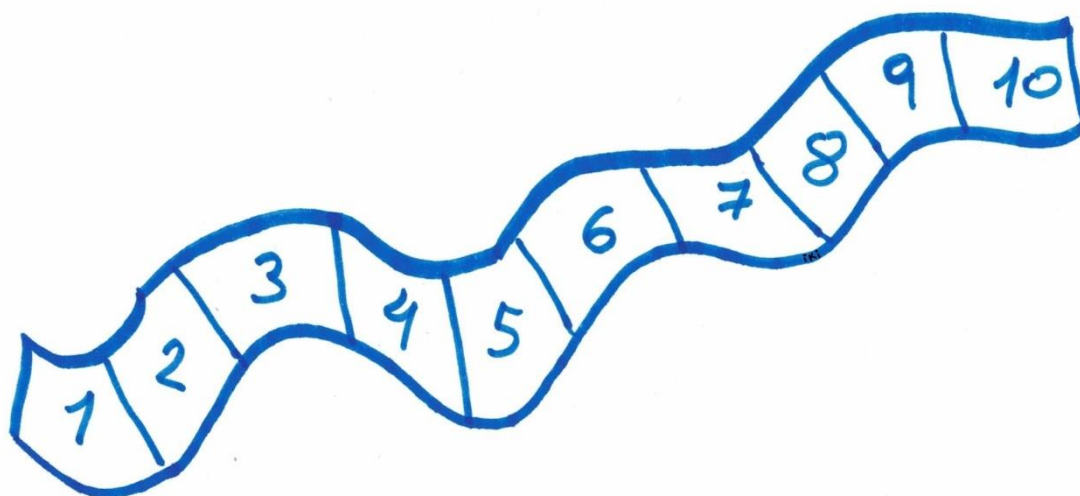
En esta sinuosa rayuela, se simula el camino de un río, estanque o lago. Quien lo busca va "chapoteando" en los cuadrantes. A medida que salta canta esta canción:

El pez en el río nadando va

pero... ¿dónde está, dónde está?

¡Pícaro pez, pícaro pez!

¿Dónde estás, dónde estás?



Se juega de a uno a la vez. El jugador se para antes del cuadrante donde está el número 1, lanza un bollito al primer cuadrante, salta sobre cada uno de los demás cuadrantes procurando no poner el pie en el cuadrante donde está el bollito ni tampoco pisando fuera de los cuadrantes o en las líneas divisorias. Al regresar saltando, se toma el bollito y se vuelve a esquivar el cuadrante 1 saltando hasta el inicio. Si pasó todo sin ningún error, vuelve desde el punto de partida a lanzar el bollito hacia el 2, repitiendo el mismo procedimiento (o sea que en lugar de eludir el cuadrante 1 aquí evitaría pisar el cuadrante 2). Si se equivoca, le tocará el turno al siguiente jugador. Gana el que consiga agarrar el bollito del último cuadrante (por ejemplo el 10, o el número que establezcan al principio del juego), y, siguiendo el procedimiento, alcance hasta llegar al punto de partida sin equivocarse.

Se divirtieron aprendiendo la canción y dando saltitos. Luego reposaron junto al árbol y Canela les dijo:

- A mí me encantan los juegos como la rayuela. Yo conozco uno que es muy distinto a los demás, con una canción que me gusta mucho y si quieren se la puedo enseñar...

- ¡Sí! - exclamaron entusiasmados.

- Bueno, les paso a contar sobre la...

Rayuela "Circular"

Yo quiero un tobogán, un columpio y subibaja

Los quiero para jugar, divertirme y saltar

Un, dos, tres

Cuatro, cinco, seis,

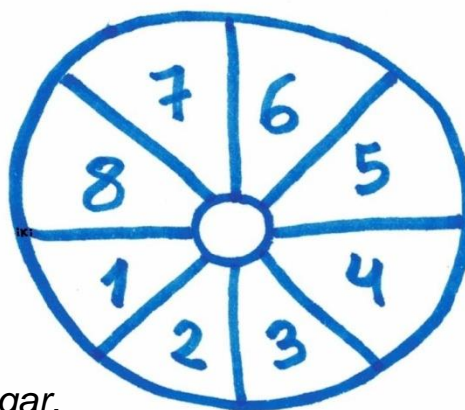
Siete y ocho

A este centro

iré si no me equivoco.

Yo quiero cantar y a este juego ganar

Una rueda para girar, una pelota para jugar.



Si se toca alguna línea se cede el turno al otro jugador.

La manera para saltar la rayuela es la siguiente: primero con un pie, después con el otro, luego con los dos y se repite la secuencia.

El que pasa la piedra (o bollito de papel) por todos lados (es decir, cada cuadrante numerado), al final debe saltar al centro y decir, ¡gané!

Variante difícil: Aprovechando el esquema de la rayuela dibujada en el suelo, se tiene que elegir un número meta, por ejemplo "30". Al saltar, el jugador tiene que decir el resultado de una suma antes de apoyar los pies. Por ejemplo: "¡Once!" (y poner luego del salto un pie en el 6 y otro en el 5, o un pie en el 7 y otro en el 4). Una vez que sumó once, busca una nueva suma para ir llegando al número final de 30.

Quien lo hace más rápido y sin error gana. El otro jugador controla el tiempo, luego tendrá que comparar los tiempos de cada jugador para señalar cuál es el que lo hizo más pronto. También se puede jugar en simultáneo, habiendo dibujado tantas rayuelas como jugadores, todos saltando a la vez, ¡pero es un lío! ja ja

Estuvieron largo rato jugando y terminaron exhaustos. Sin embargo, al otro día regresaron junto a Aníbal aún más animados por aprender nuevos juegos.

- ¡No saben lo que me pasó anteayer! Me olvidé de contarles. Resulta ser que era el cumpleaños de mi vecina, y quería regalarle algo. Me dije: ¿qué mejor que una flor? ¡Pero no hallaba por ningún lado! - dijo Santino.

- ¿Y no probaste yendo a una florería? - preguntó Canela.

- Habré estado muy distraído. Al final le dibujé una y creo que le gustó mucho porque me lo agradeció con gran alegría.

- ¡Ah! ¡Esto me recuerda a un juego que les va a gustar mucho si les gusta cantar y aplaudir! - intervino Aníbal.

- ¡¿Cuál?! - preguntaron todos a la vez.

- Si me permiten, se los cantaré.... se llama la...

Ronda "Canción al florista"

Una margarita u otra flor

¡Por favor! ¡Por favor!

Deme una rosa, o deme dos

¡Por favor! ¡Por favor!

Necesito urgente alguna flor

¡Por favor! ¡Por favor!

¿Cuál me puede dar hoy?



Se trata de rondas tomadas de la mano. Cuando dicen "por favor" se acercan alzando las manos tomadas. En el final de la canción ponen una mano en el centro y la que queda arriba de todo pierde. Sale de la ronda y este jugador queda sentado. Cuando digan "por favor" aplaude (Plaf plaf plapláplá plaf). Gana la última persona que no le tocó sentarse.

Lo jugaron un montón, y como, claramente, la mayoría terminaba sentado, decidieron jugar a algo parados.

- Había un juego... ay... no recuerdo cómo era... ¿tú te acuerdas Marcia cómo era ese que uno gira hacia atrás y se fija si alguien anda cerca? - preguntó Canela.

- Creo... creo que sí... o no... -dudaba Marcia.

- Santino, Carlos, Laura, ¿algunos de ustedes recuerda? - se puso a preguntarles a los presentes Ronualdo.

Nada, no se les ocurría. Entonces su amigo árbol, que observaba con mucha atención, les sugirió:

¿Qué tal les parece el juego que les contaré? A mí me lo han contado el mes pasado, y vi que los chicos que me lo explicaron se entretenían bastante, creo que a ustedes les parecerá muy bueno también. Se llama...el...

Juego "El acecho a la pared"

Para iniciar el juego todos (excepto el cuidador de la pared) deberán colocarse parados uno al lado del otro en una línea que deberá estar a por lo menos unos cinco metros de la línea desde donde está el cuidador. Se tiene como objetivo llegar a tocar la pared, pero alguien que la cuida (a un metro de distancia) cada tanto gira hacia atrás comprobando que nadie aún haya llegado. Cuando se da vuelta, todos los que avanzaban deben quedarse quietos o perderán. Cuando comprueba que nadie está moviéndose, vuelve a darse vuelta mirando a la pared, canta la canción del juego, y cuando la terminar de cantar vuelve a girar para chequear otra vez. Los demás, cuando se descuida, tratan de avanzar. Lo que debe cantar es:

Un, dos, tres, ¡te encontraré! (y se da vuelta)

Si alguno es descubierto moviéndose fuera de tiempo, deberá volver a la línea de largada otra vez.

El que llega a la pared gana y comienza a contar.

Si la canción la canta por ejemplo diez veces y nadie llegó a la pared, gana el cuidador de la pared. Esta cantidad debe ser determinada antes de iniciar el juego. Es decir, se puede elegir el límite de veces (cuanto menos veces más difícil). El cuidador puede elegir ir cantando rápido o lento.



- Sí, Aníbal, estaba bueno. Se pasó rápido, será que era breve. -dijo Carlos. Al instante Marcia y Ronualdo concordaron.

- Lo que pasa es que era fácil... - se jactó Santino.

- ¿Fácil? Pues yo creo que a mí no me resultaría tan fácil - dijo el árbol. - Considerando que me río tanto que me distraigo, ¡me cuesta parar de reír para seguir jugando! Ahora les propongo uno más difícil, se llama....

Juego "Vegetal - Animal"

Existen dos jugadores, el del reino animal y el del reino vegetal. El del reino animal se mueve rápidamente tratando de convertir a los jugadores a su reino. El del reino vegetal intenta lo mismo, en este caso quienes son convertidos al reino vegetal se mantienen quietísimos.

Cuando el del reino animal toca el hombro o la espalda para convertir, tiene que decir "animal". Cuando lo hace el del reino vegetal tiene que pronunciar "vegetal".

Una posibilidad de ganar el juego es definir con cuántos del reino vegetal o del animal se gana. Por ejemplo, el que obtenga los cuatro primeros convertidos a su reino gana.

Cuando son animales pueden imitar a alguno (cada uno elige qué animal imitar), por ejemplo hacerse pasar por una gallina aleteando, colocar un brazo en la cara a modo de trompa si se hacen pasar por elefante o curvar los brazos tambaleándose como monos, etcétera.

Otra alternativa de juego:

El grupo (salvo uno) se reúne para definir en secreto quién será el Rey Vegetal. El jugador que quedó afuera será el Rey Animal. Cuando estén listos, todos dicen "¡un dos tres, a jugar!", e inician el juego con el Rey Animal tratando de descubrir cuál es el Rey Vegetal. Ganará si toca al jugador que es ese rey y lo pasa al reino animal.

El Rey Vegetal irá congelando a los jugadores diciendo "¡vegetal!". Estos vegetales pueden congelar a quien pase a su lado sólo si llegan a alcanzarlos con la mano: deberán moverse imitando a las ramas y hojas que se mueven por el viento, sin mover los pies de su lugar. Ellos deberán decir "¡vegetal" cuando alcancen a alguien. El Rey Animal es quien los podrá descongelar tocando su espalda u hombro.

Si el Rey Vegetal logra hacer vegetales a dos tercios de los jugadores, gana.

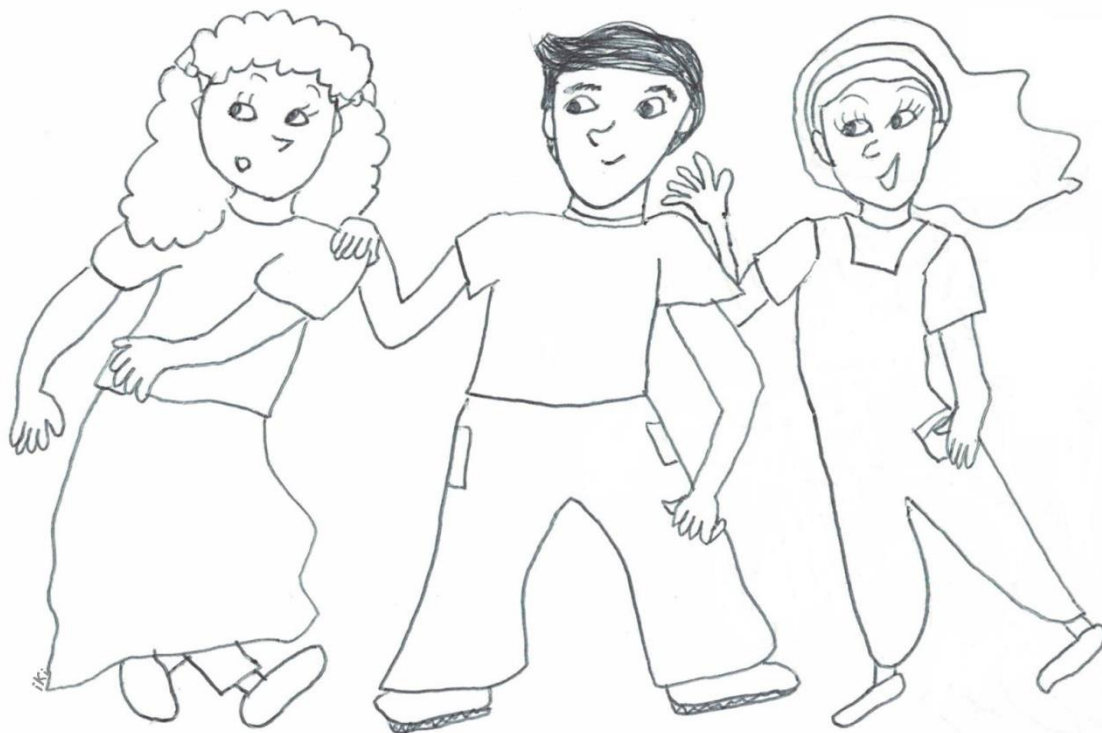
El Rey Vegetal puede elegir cualquiera para pasarle el papel de rey, sólo debe decirle "Rey Vegetal" cuando lo convierta al reino vegetal.

Cuando el jugador del reino animal toca a otro jugador que no estaba congelado al decirle "¡Rey Animal!" para diferenciarlo, este

jugador pasa a ser el jugador encargado de continuar intentando pasar a los jugadores al reino animal, es decir que pasa a ser el nuevo Rey Animal.

Es importante delimitar el área de juego, que no sea muy grande.

El juego se pone aún más gracioso cuando los que son convertidos al reino animal deben elegir imitar los sonidos de algún animal que elijan (por ejemplo, si decide imitar el hablar de un gato deberá ir corriendo maullando, o si es perro, ladrando, y así).



Los chicos lo jugaron como llegaron a entender, porque se les complicó comprenderlo de entrada. Finalmente hicieron su propia versión. Lo pasaron muy bien, y entre risas se despidieron hasta el próximo día.

- Buen día a todos, ¡qué lindo que estuvo ayer! - los saludó Laura.

- ¡Sí genial! - asintió Santino.

- ¡Cómo me gustaría volver a jugar a la ronda! - dijo Marcia.

- ¡Ah! Yo conozco una, que parece súper complicadísima, pero una vez que la aprendan bien, van a ver que les va a resultar fácil. - les comentó Laura.

- ¡Cuéntenos más! - dijo Aníbal, y Canela repitió sus palabras, puesto que también quería saber más.

Entonces Laura les cantó:

Ronda "Queremos jugar a la ronda"

Queremos jugar a la ronda hasta el atardecer (todos tomados de la mano, yendo en círculo para un lado). Cuando terminan la frase se detienen con los brazos alzados, sosteniéndose las manos.

¿Podría ser? ¿Podría ser? (Lo cantará quien pasa por debajo de los brazos). O sea que cada un jugador uno se suelta y pasa por debajo de los brazos que levantaron los demás mientras se toman de la mano para hacer los arcos, donde pasarán aquellos que cantan esta parte.

Queremos jugar a la ronda desde el amanecer (nuevamente todos tomados de la mano, yendo para el otro lado).

¿Podría ser? ¿Podría ser? (Otro jugador se suelta, y canta tales palabras pasando bajo los brazos, es decir, se repite el paso cada vez).

Tal vez al mediodía, después de comer.

¿Podría ser? ¿Podría ser?

Luego:

Una vuelta de un lado, una vuelta del otro (suelos, giran para un lado, y para el otro lado mientras se canta esa parte)

Jugamos, cantamos, bailamos, reímos (se detiene cada uno en su lugar cantando "jugamos", dan un par de pasos hacia atrás diciendo "cantamos, bailamos" y en el nuevo lugar aplauden al decir "reímos").

¡Qué bien nos divertimos! (se sientan tan pronto como terminan la frase)

El último que se sienta pierde. Variante: gana el primero que salta hacia adelante o el primero que salta hacia atrás.



Ese día lo jugaron varias veces, hasta que se largó una tormenta y regresaron a sus casas. Al día siguiente notaron que

había barro por todas partes y se afligieron pensando que tal vez no podrían jugar más.

- ¿Qué podremos hacer? ¡Nada! - Marcia exclamaba.

- Tranquila - suavizó la reunión con sus palabras Aníbal-. Les traigo un juego donde no van a tener que desplazarse mucho, ¡pero van a necesitar prestar mucha atención para no equivocarse! Les paso un ejemplo de canción:



Juego "Vocales"

Termina en "a" la palabra oreja (y se señala)

Termina en "e" la palabra pie (se levanta el pie y se lo toca haciendo equilibrio)

Tiene una "i" la palabra nariz (y así se van a ir señalando)

Termina en "o" la palabra codo

Tiene una "u" la palabra muñeca

Y todas las vocales tiene la frase

"¡este juego se terminó!"

Puede variar, por ejemplo, decir "*empieza con 'o' la palabra oreja*".

Les agradó mucho, tanto, que querían nuevas versiones.

- ¿Podríamos jugar a algo con números? - preguntó Ronualdo.
- Ay Ro, mi fuerte no son los números, las cuentas no me salen muy bien... - comenzó a dudar Marcia.
- Vamos Mar, es cuestión de practicar. -la alentó Laura.
- Sí, eso, como dice Lau, yo también estoy aprendiendo y a veces me equivoco más seguido de lo que quisiera. - le dijo Canela.
- ¿Cuánto era seis por siete? Ay, ya ven, ya comienzo a titubear - Marcia hacía cuentas en el aire mientras lo decía.
- Podríamos jugar a algo que nos ayude a aprender. -propuso Santino.
- Aníbal, ¿se te ocurre algo para ayudarnos? - inquirió Carlos.
- ¡Por supuesto! Encantado de ayudarlos. Puedo mostrarles canciones para aprender esas tablas. ¡Las más difíciles, sí sí! O al menos eso me plantearon otros críos. A ver si aprenden conmigo, ¿sí?

Canto "La tabla del 6"

6 por 1, 6 veo un ciempiés

6 por 2, 12 ¡cuidado no me roce!

6 por 3, 18 ¿a dónde hay bizcochos?

6 por 4, 24 ¿los vieron en el cuarto?

6 por 5, 30 ¿en la ventana abierta?

6 por 6, 36 ¿otra vez el ciempiés?

6 por 7, 42 ¿alguien más lo vio?

6 por 8, 48 ¿y se llevó un bizcocho?

6 por 9, 54 ¡cuidado! ¿o acaso fue un pato?

6 por 10, 60 ¿empezamos de vuelta?

Canto La tabla del 7

7 por 1, 7 seamos muy pacientes

7 por 2, 14 ¿quién es el que tose?

7 por 3, 21 ¡hay cada uno!

7 por 4, 28 ahí viene Don Chocho

7 por 5, 35 ahí viene dando brincos

7 por 6, 42 ya puedo oír su voz

7 por 7, 49 anda diciendo que llueve

7 por 8, 56 ¡uy se tropezó con los pies!

7 por 9, 63 ¡arriba un dos tres!

7 por 7, 70 ¿comenzamos de vuelta?

La primera vez, cada uno dirá una oración de la canción. Para cuando lleguen al final, todos juntos volverán a cantar la canción completa bien rápido, ¡a ver si lo logran!

¡Qué entretenidos estaban los chicos! ¡Qué gran satisfacción sentía Aníbal al verlos tan felices! Jugaban y aprendían. ¿Cuántos nuevos juegos esperan ser creados? ¿Cuántos estarán esperando ser jugados? ¿Y ustedes, qué esperan? ¡A divertirse!

