

Juegos con piedras.

El Cushan:

Adriano Rocha
Stela M. Ferrarese

En mi infancia en Cabo Verde jugué un juego con piedras que aún recuerdo. Se usaban 4 piedras pequeñas y se llama Cushan, palabra que no tiene traducción al castellano. Aún conservo una foto en Cabo Verde jugando con mis sobrinos en uno de mis viajes de regreso a las islas caboverdeanas.

Elemento: 4 piedras

Lugar de juego: generalmente es un espacio de tierra plano o en cualquier piso de cemento. Es un juego de playa. En mi infancia lo jugaba en la playa.

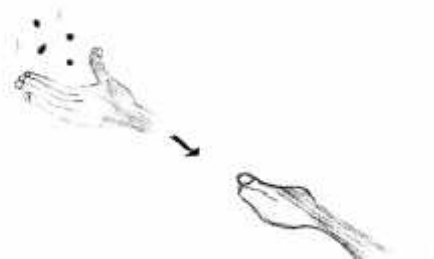
Se podía jugar compartiendo las mismas piedras, las que iban de mano en mano, ya que cada vez que uno/a perdía debía pasárselas a quien le seguía. También podíamos jugar cada uno/a con sus piedras y al perder, por errar en un movimiento, el/la otro/a comenzaba o retomaba el juego en el movimiento en el que se había equivocado, pero con sus propias piedras.

Desarrollo:

Primer movimiento: las cuatro piedras se tiran para arriba y se trata de atrapar la mayor cantidad de ellas antes de que lleguen al suelo.

Las mismas son atrapadas con la mano. Uno atrapa las que puede. Puede atrapar una, dos o tal vez todas.

Si atrapa las 4 en el aire es 1 punto.



Segundo movimiento: luego se deben jugar las que se atraparon en la mano con las que han quedado en el suelo. De las que se cayeron al suelo elijo una sólo, que es con la que voy a pelotear a las demás, de a una por vez.

Tiro una para arriba y antes de que ésta caiga levanto una del suelo y atrapo la que lancé al aire en su descenso.

Luego repito de nuevo el ejercicio y levanto la otra que está en el suelo, de igual manera.



Tercer movimiento: se juntan las cuatro piedras en la palma de la mano, se lanzan al aire y rápidamente hay que dar vuelta la mano sin que ninguna se caiga al suelo. En ese movimiento se dice “cushan 1, cushan2, cushan3, cushan 4” y mientras tanto se va dando vuelta la mano, tratando de que nunca se caiga ninguna.

El movimiento es rápido. Si se logra mantener en todo momento las 4 piedras se logran 2 puntos.

Es una prueba de habilidad.



Cuarto movimiento: se lanzan las cuatro piedras al aire, se da vuelta la mano y se tratan de atrapar las cuatro en el dorso de la mano.



Tanteo: quién atrapa más piedras y suma más puntos gana el juego.

Propuesta pedagógica:

Ejercicios introductorios: Tomar las 4 piedras con una mano y jugar pasándolas de mano en mano dejando una distancia considerable entre ambas manos.

De a 1 lanzarlas al aire y atraparlas al caer.

De a 1 colocarlas en el dorso de la mano, lanzarlas al aire y atraparlas con el mismo dorso.

Colocar 1 piedra en la palma de la mano, lanzarla al aire y atraparla con la palma de la misma.

Juego: Tomar las 4 piedras con una sola mano y arrojarlas al aire todas juntas. Se debe atrapar todas juntas antes de que caigan al suelo para lograr 1 punto.

Si no es posible atraparlas a todas entonces se debe procurar atrapar la mayor cantidad posible antes de que caigan al suelo utilizando la misma mano que se utilizó para arrojarlas.

Si se atrapan 2 y 2 se cayeron. De las 2 que atrapa se elige 1 y con esa se pelotean de a una por vez las dos que se habían caído.

Luego se colocan las 4 piedras en la palma de la mano y se arrojan al aire. Se da vuelta rápidamente la mano para atrapar las 4

NGANKONGIFE 2

pedras en su descenso con el dorso de la misma. En este movimiento no se debe caer ninguna. Este movimiento se hace 4 veces mientras se va diciendo cushan 1, cushan 2., cushan 3, cushan 4.

Si se logra atrapar las 4 pedras todas las veces se anotan 2 puntos.

Luego se deben colocar las 4 pedras en el dorso de la mano, lanzarlas al aire y dar vuelta la misma para atraparlas con la palma antes que caigan.

Sumar los puntos y determinar quien gana.

Si la propuesta es desarrollar la motricidad fina este juego puede comenzar a ser practicado a partir de los 4 o 5 años tal como se inicia, su práctica entre niñas y niños de los pueblos africanos. La reiteración de los movimientos desarrolla la prensión fina ya que las pedras utilizadas deben tener relación con el tamaño de la mano.

Progresivamente en los diferentes años se continúa su práctica lográndose el dominio del mismo que es útil para distraerse en forma individual y grupal.