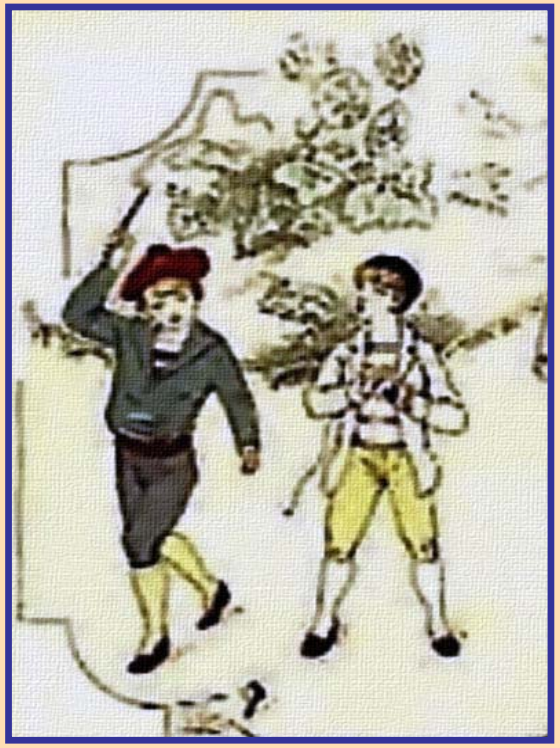
MUESTRA DE JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES ESPAÑOLES

OROPESA DEL MAR

Del 5 de julio al 28 de agosto



Promueve y organiza:

EXCMO. AYUNTAMIENTO DE OROPESA / OROPESA DEL MAR

Dirección técnica:

POLITÉCNICA

Universidad Politécnica de Madrid
Instituto Nacional de Educación Física
Grupo de Investigación en Ciencias Sociales aplicadas a la Actividad Física y el Deporte

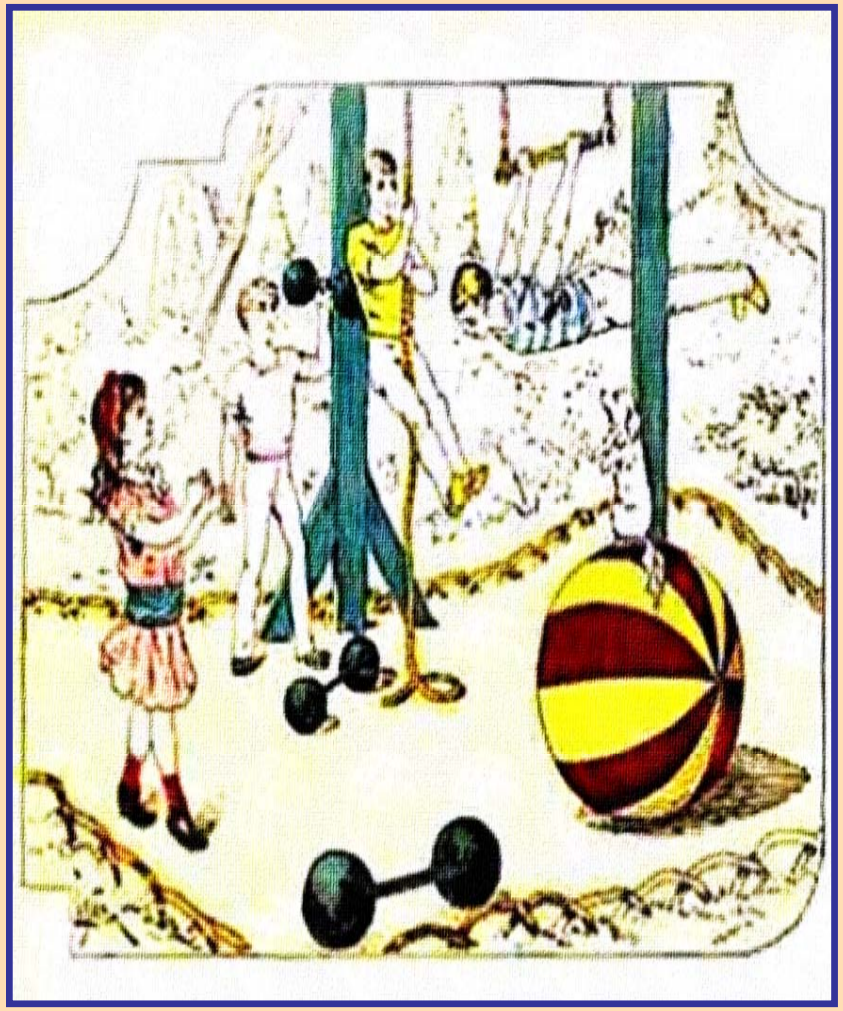
INEF

Ilustraciones:
LOS JUEGOS DE LA INFANCIA,
Anónimo, álbum ilustrado con grabados en color (1897).
Garnier Hermanos – Editores

Comisario de la Exposición: Manuel Hernández Vázquez

MUESTRA DE JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES ESPAÑOLES

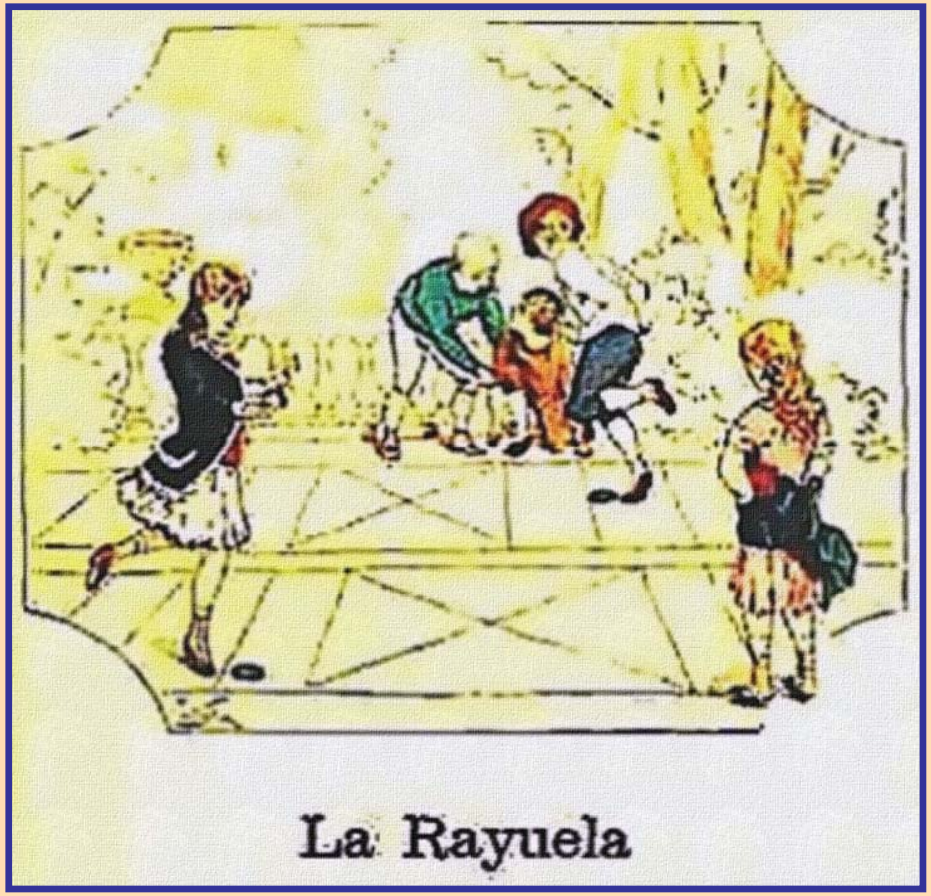
Desde que nace el niño, empieza a jugar. La mayoría de las actividades de la vida diaria de un niño, transcurren a través de formas lúdicas, donde el niño juega con los dedos de la mano y con todo lo que es capaz de alcanzar.



MUESTRA DE JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES ESPAÑOLES

Los juegos de los niños son muy variados y representan una rica manifestación de la creatividad de la infancia y de la juventud.

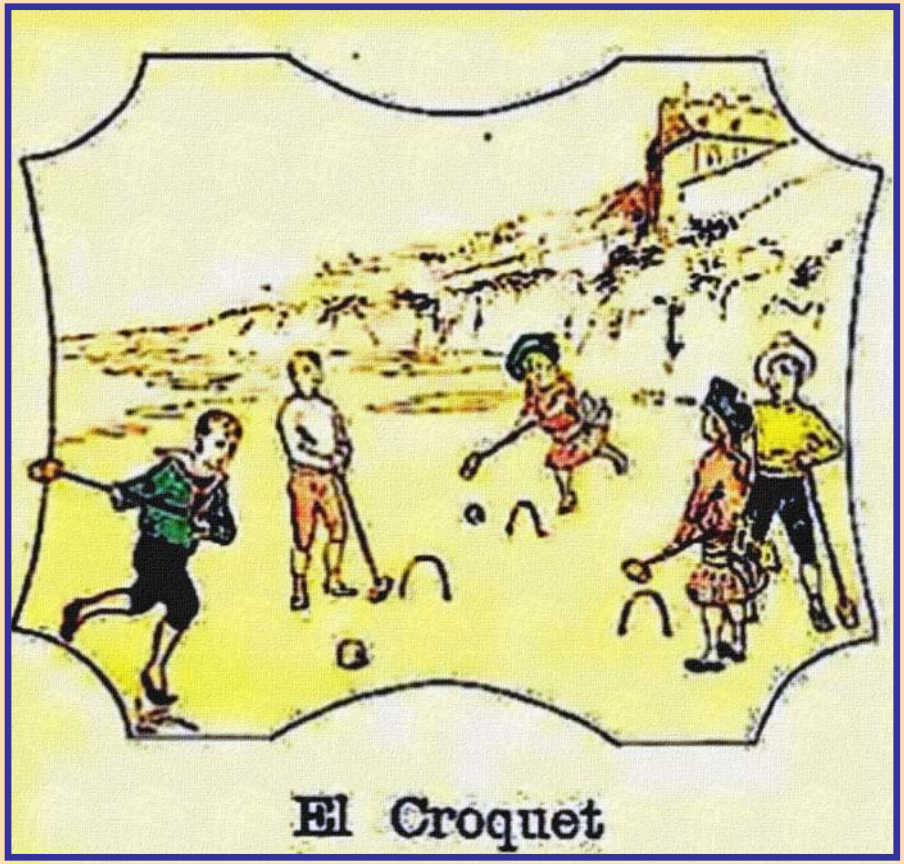
En el campo o en la calle, en casa o en el colegio se desarrollan libremente a través de una actividad más o menos reglamentada y asumida por todos los participantes.



EL JUEGO
COMO EXPRESIÓN DE LIBERTAD
GUSTAV BALLY

"El origen del juego se encuentra en la conducta instintiva pero sólo se hace posible cuando las coacciones instintivas se relajan.
Este relajamiento se le garantiza al animal joven por el cuidado de la cría y al hombre por la seguridad social.

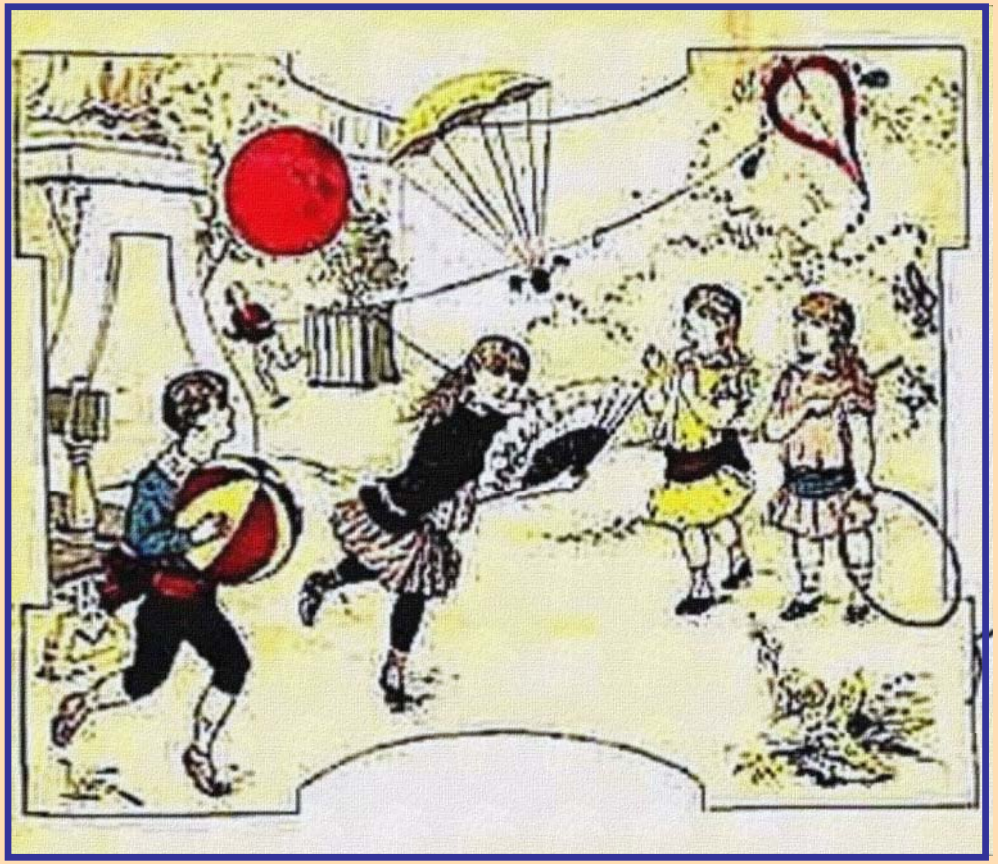
Es esta seguridad la que proporciona el margen en el que tiene su sede la libertad. Con esto, el problema de la libertad se convierte en el eje del estudio sobre el juego. "



INVESTIGACIÓN EN EL CAMPO DEL JUEGO EN ESPAÑA

Destaca en primer lugar **Alfonso X el Sabio**, que en su "Libro del ajedrez, dados y tablas" (1283), nos da la primera clasificación conocida sobre el juego.

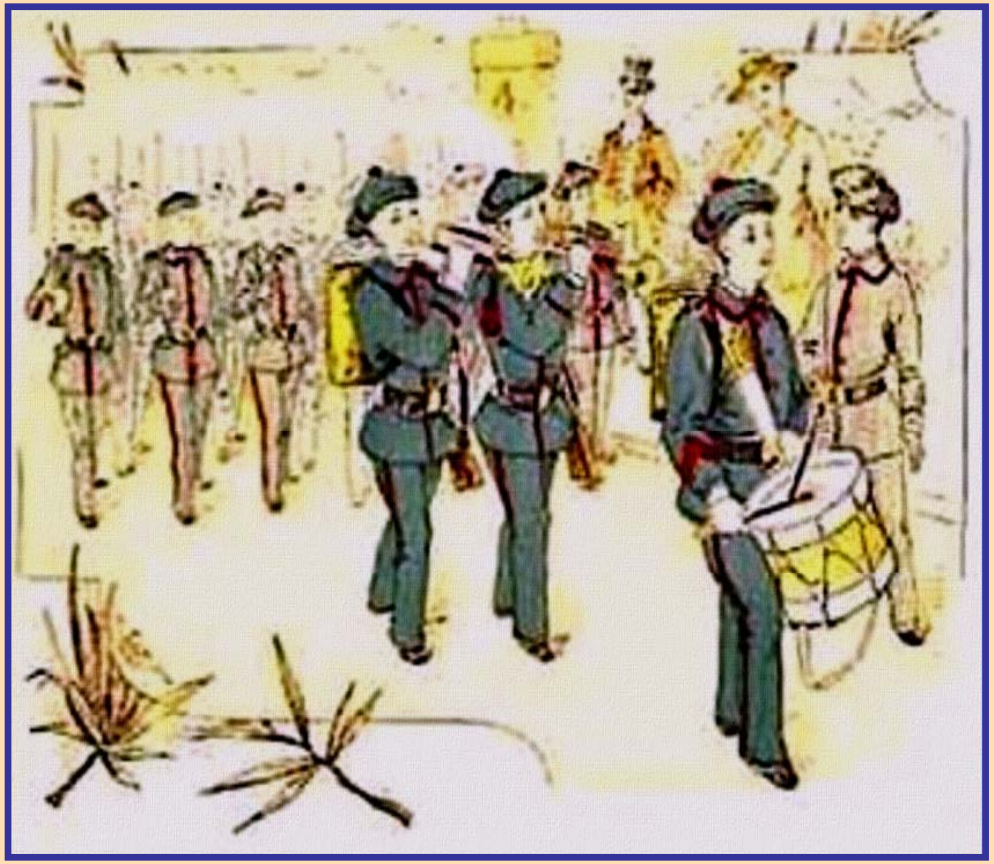
Juan Luis Vives (1492-1540), en su obra "Los diálogos" ya aconsejaba los juegos infantiles, como:
el hoyuelo con nueces,
a pares y nones con alfileres,
las tabas y el tejo.



INVESTIGACIÓN EN EL CAMPO DEL JUEGO EN ESPAÑA

Rodrigo Caro (1573-1647). Su obra "Días geniales y lúdicros", constituye el documento más completo que tenemos sobre el juego en España hasta la Edad Contemporánea.

Sebastián de Covarrubias (1539-1613). En su "Tesoro de la lengua castellana", refleja en muchas de sus definiciones el sentido que tenían en su época muchos de los términos usados habitualmente en el tratamiento del juego (juegos infantiles, de adultos, etc.)



LA INVESTIGACIÓN EN EL CAMPO DEL JUEGO EN ESPAÑA

Diccionario de Autoridades (1726). Es el primer diccionario de la lengua castellana en el que se explica de manera sistemática el origen y sentido de las voces, su naturaleza y calidad.

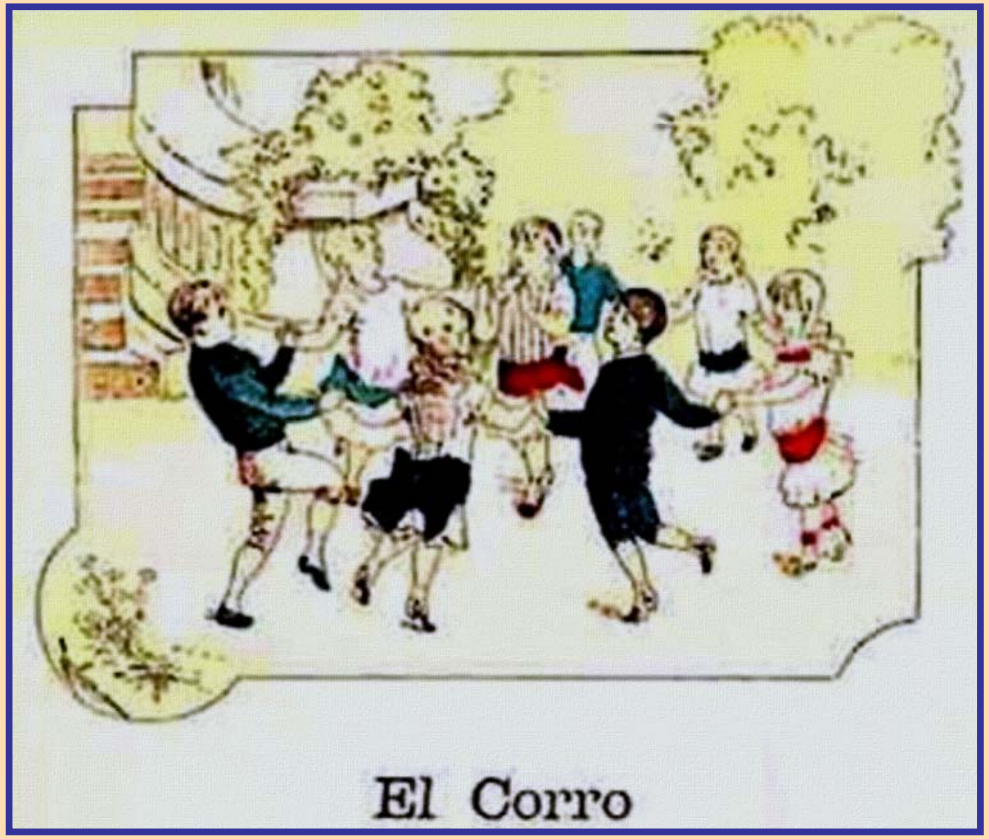
Francisco de Goya y Lucientes (1746-1828). A través de su obra pictórica, nos transmite muchos de los juegos que se practicaban en esa época.

Gaspar Melchor de Jovellanos (1744-1810). De todos los ilustrados es el que mejor y con más profundidad analiza todo lo relacionado con el mundo del juego.

LA INVESTIGACIÓN EN EL CAMPO DEL JUEGO EN ESPAÑA

Santos Hernández (1901).
Su libro "Juegos de los niños en las escuelas y colegios" , recoge una gran cantidad de juegos infantiles, dando unos consejos de gran interés.

Vicente Naharros (1918).
"Descripción de los juegos de la infancia". Describe una serie de juegos, de gran sencillez, acompañándose en algunos, con rimas y canciones.



LA INVESTIGACIÓN EN EL CAMPO DEL JUEGO EN ESPAÑA

Carrera y Candi (1943). En "Foklore y costumbres de España", recoge los primeros estudios del movimiento folclorista español. Podemos decir que es el precedente de lo que posteriormente se conoce como ciencia antropológica.

Durante el siglo XX, han sido muchos los educadores que han dedicado su tiempo a estudiar y difundir el juego como una actividad importante y necesaria para la buena educación de nuestros jóvenes. La bibliografía es abundante, siendo relativamente fácil, encontrar libros especializados en el campo del juego aplicados a la actividad docente y recreativa.

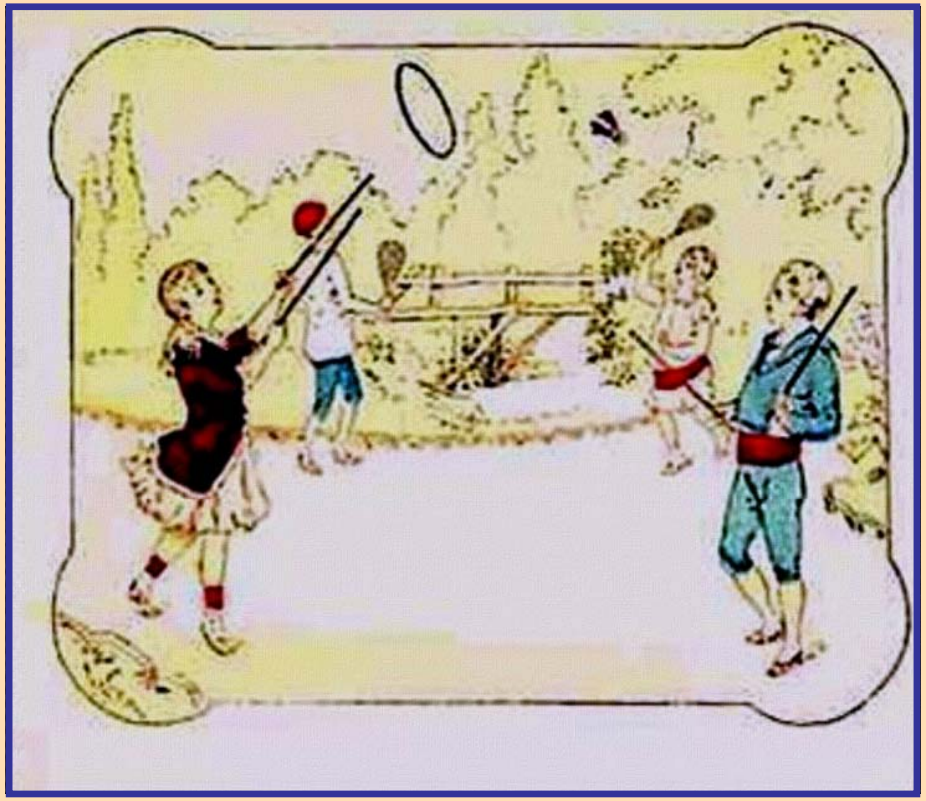
CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Todo juego es antes que nada, una actividad libre.

El juego es una actividad que transcurre dentro de si misma y se practica por la satisfacción que produce su misma práctica.

El equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminado el juego.

El juego permite la expresión creativa.



Se juega dentro de determinados límites y espacios.

Cada juego tiene sus propias reglas, obligatorias y aceptadas por todos los jugadores que participan en él.

Todo juego tiene siempre cierta emoción y tensión, es decir, incertidumbre, azar.

El juego sirve de descanso.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

SEGÚN EL "LIBRO DE LOS JUEGOS" DE ALFONSO X EL SABIO (SIGLO XIII)

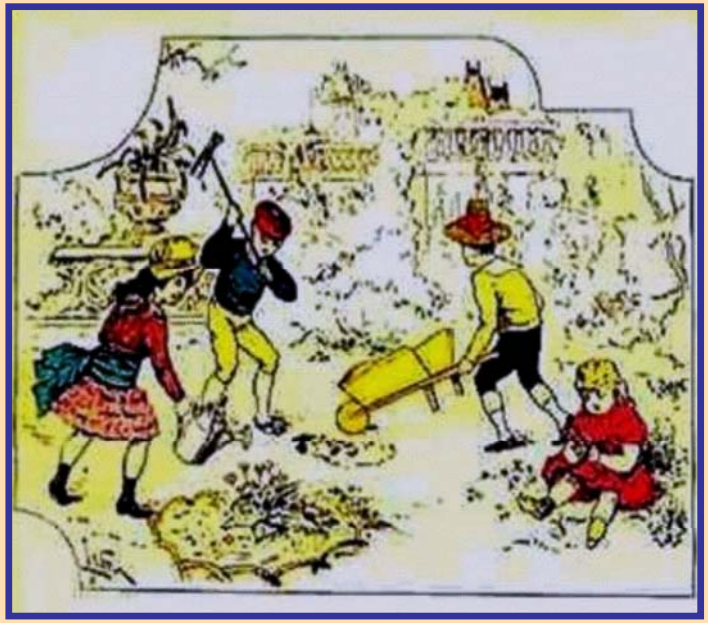
Según la modalidad

1º. Juegos que se hacen a caballo, como bofordar, alancear, tomar escudo y lanza, tirar con ballesta y arco.

2º. Juegos que se hacen a pie, como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, juego de pelota y muchos otros juegos de muchas maneras que usan los hombres para que se formen más recios y reciban más satisfacciones.

Según el azar y el razonamiento

1º. Los juegos basados en el seso o juegos donde la lógica y el razonamiento predominan sobre las demás cosas, por ejemplo del ajedrez.



2º. Los juegos basados en la ventura o juegos donde el azar decide el resultado del juego, por ejemplo los dados.

3º. Y por último, los juegos que se basan por igual en el seso y la ventura, y que guardan un equilibrio entre la lógica y el razonamiento y el azar o la suerte, como el juego de tablas.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

SEGÚN ROGER CAILLOIS

AGON. Un gran número de juegos presenta formas competitivas, entre dos contendientes o entre dos equipos. La igualdad en el juego es consustancial al mismo, de forma que cuando no existe, se crea artificialmente.

ALEA. El autor se refiere a aquellos juegos donde la suerte es determinante en el resultado. Es la arbitrariedad de la suerte lo que constituye el único móvil del juego.

ILLINX. Son aquellos juegos que se traducen en un deseo de embriaguez, turbación o vértigo.

MIMICRY. El juego consiste en convertirse en otra persona de forma ficticia. Se juega a creer que en realidad es otro personaje.

DE LA PAIDIA AL LUDUS. La capacidad primaria de improvisación y vitalidad, que el autor llama paidia, va acompañada según él, del gusto por superar dificultades artificiales, llamándole a éste aspecto del juego, ludus. El ludus se distingue del agon, en que se lucha contra una dificultad.

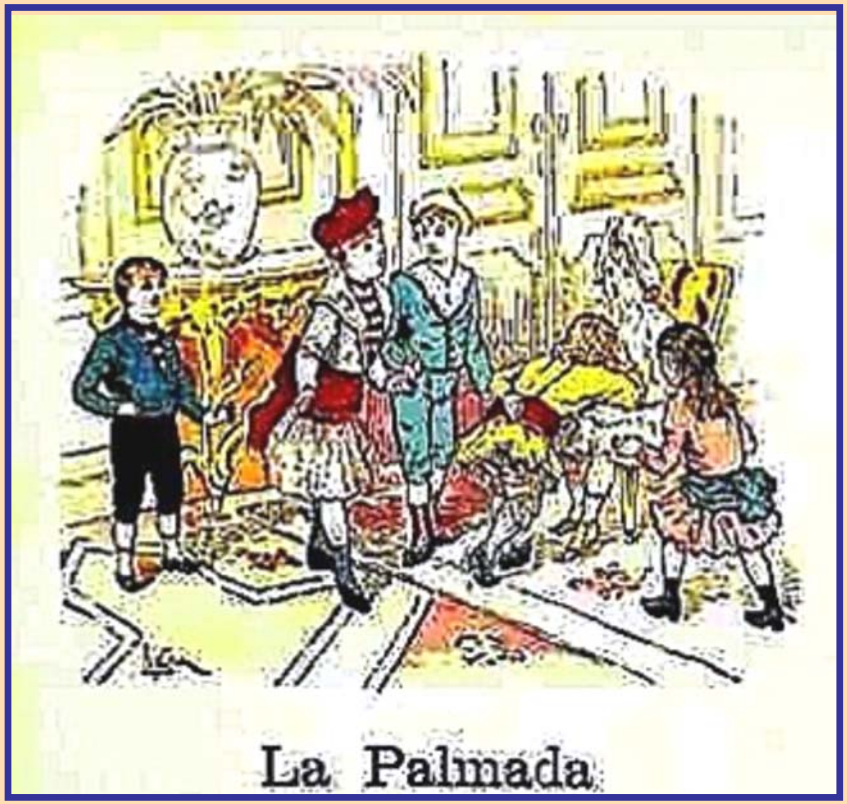
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS (SANTOS HERNÁNDEZ, 1901)

1. “Juegos sin instrumentos,
2. Juegos con zurriagos,
3. Juegos con cuerdas,
4. Juegos con aros,
5. Juegos con tánganas,
6. Juegos con trompos,
7. Juegos con pelotas,
8. Juegos con balones,
9. Juegos con zancos,
10. Juegos con bolas,
11. Juegos con canicas,
12. Juegos especiales,
13. Días festivos,
14. Fiestas extraordinarias,
15. Canciones de Navidad,
16. Diversiones de campo”.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS
(TOMÁS BLANCO GARCÍA, 1993)

ECHAR A SUERTES

Echar pajas, Cara o cruz, Echar china, A pies, A dedos, A pares o nones, A contar.



1. JUEGOS DE LOS PRIMEROS AÑOS

Cu/cú, misiño gato, cinco lobitos, juegos con los dedos, a la buena ventura, pajarito sin cola, la hormiguita, al caballito, los patos, arre borriquito, aserrín/aserrán, esta manita, pin/pin, pipirigaña, pinto/pinto.

2. JUEGOS DE CORRER Y COGER

Escondite inglés, la maya, guardias y ladrones, tres navíos en el mar, el pañuelo, el marro, la cadena, la reja, el rescate, corta hilo, la gallinita ciega, las cuatro esquinas.

3. JUEGOS DE CORRER Y SALTAR

De ir y venir: tierra, mar o aire; a tapar la calle, estatuas inmóviles, las figuritas.
De correr: a la pata coja, carrera de cangrejos, la carretilla, carrera de burros, carrera de sacos, el aro.
De saltar y montar: pídola, corre calles, pico/zorro/zaina, a la una anda la mula, allí arribita arribita, tijeretas, etc.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS
(TOMÁS BLANCO GARCÍA, 1993)

4. JUEGOS DE LANZAR

Tánganas y rayuelas: el avión, el armario, cielo/tierra, la naranja, la cabezota, el chumbo, la casa, la semana, la escalera, la carta, el caracol, etc.
Canicas: el guá, el triángulo, el corro, a raya, el ojo, el cate.
Pelotas: el quemao, palo seco, pies quietos, tirar pelota, la pelota corrida, de La Habana ha venido, gol portero, la pelota ya no bota, tengo una pelota, la chirumba, hinques, etc.
Otros juegos: la peonza, las tabas, las perras, las chapas, los alfileres, los dardos, el tángano, los bolos, la honda, los dardos, el volante, la carioca, pistola de pinzas, el mocho.

5. JUEGOS DE COMBA

El cocherito, cuando salí de La Habana, debajo de un botón, estaba la marrana, la una la tuna, me casé con un enano, María Tacón, fui al campo, pluma/tintero y papel, los meses del año, etc.

6. JUEGOS DE CORRO

Mambrú, Don Gato, la tarara, soldadito/soldadito, la otra tarde, mamá si me dejas ir, quisiera ser tan alta, al corro de la patata, tengo una muñeca, el patio de mi casa, cu-cú/cantaba la rana, la niña que está en medio. La viudita del conde Laurel, jardinera, Antón pirulero.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS
(TOMÁS BLANCO GARCÍA, 1993)

7. JUEGOS DE FILAS

Dónde están las llaves, estaba la dama, pasi mi sí, Teresa la marquesa, que lo baile.

8. JUEGOS DE CANCIONES

Los diez perritos, estando la mora, estaba la rana, vamos a contar mentiras.

9. JUEGOS DE FUERZA

Sogatira, tiro al palo, echar un pulso, pulso gitano, echar un dedo.

10. JUEGOS VARIOS

Veo/veo, piedra/papel o tijera, la barca, los disparates, adivina quién te dio, calienta manos, pompas de jabón, cielo/infierno, el yo yo, el diábolo, la piñata, el columpio, los zancos, la perinola, juegos de cordel, la goma.