

COLECCIÓN LIBRO: ADULTOS

TITULO: JUEGOS INFANTILES, JUEGOS DE INGENIO

Autor: Juan Modesto Martín Cebrián

Edita: Castilla Ediciones

Valladolid, 1995

nº de págs. 134

Resumen



El conjunto de juegos presentados por los autores, recoge parte de un material recopilado en el contacto diario con las gentes de Castilla y León. Tanto niños como mayores han ido contando sus formas de divertimento a través del juego. Un divertimento que no presenta miras educativas o deportivas, no necesita de personas adultas para desarrollar sus reglas, ni lugar o material especializado para ejecutarse. Unos juegos que sólo dependen del ingenio, creatividad y fortaleza de los niños, ya que el material standard industrializado, sofisticado y no dado al alcance de todos, por tanto, discriminativo, no aparece en ellos.

Estos juegos espontáneos, tradicionales y populares, transmitidos oralmente de generación en generación, que a veces son groseros, bruscos e incluso peligrosos; mantenedores del contacto directo con la naturaleza: la tierra, el agua, el fuego y el aire; que son marcados de modo cíclico por las horas del día, las estaciones del año o el tiempo que hace; que manifiestan, como dice Ana Pelegrín, arcaicas creencias, motivos míticos, prácticas mágicas y ancestrales y que a través de ellos el niño explora, arriesga, imagina desafía, aprende comportamientos y reglas, crea sentido de comunidad aprendiendo de si mismo, los demás y el entorno, estos son los juegos que se recogen en el libro.

Índice de materias: Prólogo, Informantes. Juegos Infantiles: echar suertes, las canicas, las tabas, juegos de cartones, la rayuela, la calavera, los nombres, la semana, castro, hecho y derecho, corro ciego, los animales, el asesino, coger sitio, cielo-tierra-agua, dentro-fuera, el palo, canto ciego, soga látigo, palo atrapado, Antón pirulero, pelota malvada, el dengue, pies quietos, campo quemado, a puntos, lanzar la pelota, campo ciego, a corta hilo, las cuatro esquinas, el pañuelo, el escondite, el bote, yo no he sido, Abuelita ¿Qué hora es?, piedra-papel o tijeras, la hoja de papel, Bruno-Bruno, el botón, chorro pico, a luz, la cales, centinela-alerta, chorizos estirantes, el barco. Notas, Juegos de ingenio: prólogo, informantes, juegos, soluciones.

