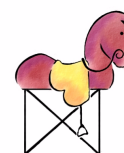


“COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL YO YO”



Julio Bargos Pintado

Año 2010



INDICE

1. INTRODUCCIÓN

1.1 DEFINICION

1.2 ORIGEN E HISTORIA

Yo-yo en China (1000 A.c.)

2. MATERIALES

2.1 COMO HACER UN YO-YO

3. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO

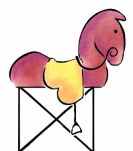
3.1 JUEGO

3.2. TRUCOS

- Lanzamiento de gravedad
- Dormilón
- El perrito
- Pase delantero
- Vuelta al mundo
- Giro lunar (interior)
- Giro astral (exterior)
- Salto planetario
- Lanzamiento en órbita
- El columpio
 - El cohete
 - Giro combinado

3.3 DIVISION DEPORTIVA

4. BIBLIOGRAFIA

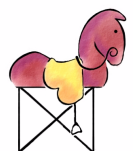


1. INTRODUCCIÓN

El yo-yo juego de gran tradición en España y en el mundo debido a su facilidad de juego y de adquisición ya que es muy fácil de conseguir en cualquier tienda de juguetes. En el presente trabajo vamos a desarrollar los contenidos de historia que el yo-yo tiene, tanto la mayoría de trucos, explicados de una manera detallada para que cualquiera que lo lea pueda realizarlo siguiendo los pasos y sin problemas, como la construcción del propio yo-yo de manera artesanal. Al final una división deportiva mexicana en la que nos explica los campeonatos que se realizan con el yo-yo.

1.1. DEFINICION

El yo-yo es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y abajo.



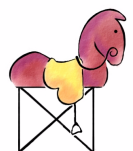


1. Ilustración de 1791 de una mujer jugando con una temprana versión de yoyo entonces conocida como "bandalore"

1.2. ORIGEN E HISTORIA

El yo-yo tuvo su origen formado por muelles en un artilugio de caza, que usaban en los comienzos de la Edad Moderna, ciertas civilizaciones para obtener sus presas para alimentarse, y requería de cierta habilidad para manejarlo(Wikipedia).

En el siglo XVI, los cazadores mexicanos idearon un yo-yo, que era un arma constituida por dos grandes discos de madera y una recia liana que los unía. El yo-yo se lanzaba con habilidad, y su liana atrapaba al animal por las patas y lo derribaba, lo que permitía acabar con él con toda facilidad. El yo-yo facilitaba la tarea a los



cazadores, como en el caso del bumerán australiano, que también permitía reducir a la presa desde lejos.

El nombre proviene del tagalo, una lengua Indonesia que es la más antigua y la más hablada entre los filipinos. En su origen el yo-yo no era, pues, un juguete.

En los años veinte, un americano emprendedor llamado Donald Duncan pudo contemplar el yo-yo filipino en acción. Reduciendo el tamaño del arma, la transformó en un juguete infantil, conservando el nombre tagalo, pero el yo-yo de Duncan no fue el verdadero origen del juego.



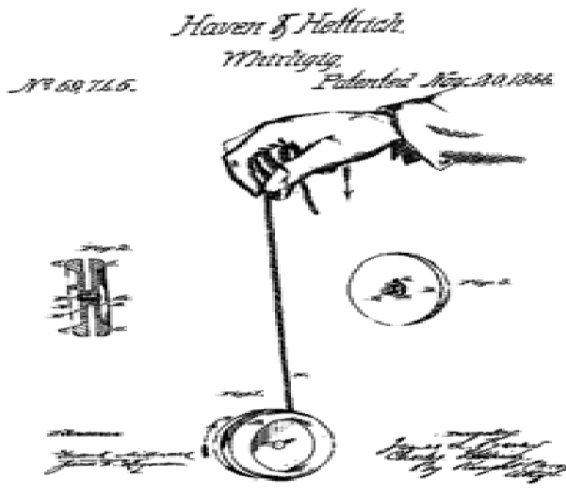
2. Mujer de 1920 jugando en Berlín, Alemania



Yo-yo en China (1000 A.c.)

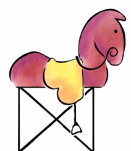
Como juguete, el yo-yo se originó en China hacia el año 1000 A.c. La versión oriental consistía en dos discos de marfil con un cordón de seda arrollado alrededor de su eje central. Andando el tiempo, este juguete chino se difundió en Europa, donde fue adornado suntuosamente con joyas y pintado con dibujos geométricos, a fin de que su rotación creara efectos hipnóticos.

Jugar con un yoyó se convirtió rápidamente en uno de los pasatiempos predilectos por niños de todo el mundo; y Latinoamérica no podía ser la excepción, allí adquirió gran popularidad, la cual conserva hasta el día de hoy. En Argentina, durante los años 80 por ejemplo, se creó un gran furor alrededor del yoyó "bronco".



2. Patente de yo yo de 1866

En México, se llegó a reconocer como un deporte, incluso, existe lo que se conoce como la Asociación Mexicana del Yo-Yo. Sin duda, el hecho de que su precio sea económico y que sea sencillo construirse uno con materiales baratos y fáciles de conseguir ha contribuido a que muchos niños en el mundo, hasta los más pobres, puedan jugar con él. Aquellas personas que piensen que el yoyó es un juego sólo



para niños, se equivocan. A través de los años, el yo-yo ha sido el juguete favorito no sólo de los pequeños, sino también de los grandes, entre ellos, personas de gran importancia e influencia, incluyendo a varios científicos y políticos. Entre ellos se hallan a los presidentes John F. Kennedy, Lyndon Johnson y Richard Nixon, quienes se sabían grandes aficionados del pasatiempo, pues a menudo se les veía jugando con el yoyó en la oficina presidencial de la Casa Blanca. El 12 de abril de 1985, el yoyó viajó al espacio con la tripulación del transbordador Discovery, y años después, en la nave espacial Atlantis. Actualmente, se realizan torneos y competencias mundiales en los que participan verdaderos aficionados de este curioso juguete. La competencia mundial se lleva a cabo anualmente en Orlando. Además, existen un centenar de trucos con nombres curiosos que se pueden realizar con él, entre ellos el de "la vuelta al mundo", el "fuego atómico", la "bala de plata", "el kamikaze" y muchos más. Como ejemplo, se encuentra a "Fast" (Rápido) Eddy McDonald, a quien pertenece el título de "la persona en el mundo que puede realizar mas lazadas en una hora" tras haber realizado 8437 lazadas con su yo - yo (yoyo.com).





4. Un yo - yo

2. MATERIALES

2.1. COMO HACER UN YO-YO

Materiales:

Nosotros fabricaremos un yoyó de "materiales reciclables" con:

- Dos botones grandes, de los que se usan para los abrigos.
- Un trozo de hilo fuerte

Organización:

- La cuerda que se utiliza con el yoyó es una cuerda que comienza y termina en tu dedo y que simplemente la tenemos



enlazada, no anudada alrededor del eje del yoyó. La tensión o la holgura del trenzado de la cuerda determina si el yoyó girará al final de la cuerda.

- Para lograr una longitud de la cuerda correcta, debemos dejar caer el yoyó al final de la cuerda, lo apoyamos en el suelo y medimos la cuerda entre el suelo y un poco por encima de nuestra cintura.
- Ataremos un lazo de un diámetro aproximado de 2,5 cm en un extremo de la cuerda del yoyó. No colocaremos este lazo alrededor de nuestro dedo, sino que deberemos pasar el resto de la cuerda por este lazo y conseguir un nudo corredizo. A continuación pasaremos el dedo corazón por este nudo corredizo y lo colocaremos entre las dos primeras articulaciones de este dedo. Esta es la forma correcta de enganchar el yoyó.
- Para liar la cuerda en el yoyó sujetamos la cuerda con la mano derecha a una distancia de unos 5 cm del yoyó y la iremos liando en el sentido contrario a las agujas del reloj. Esta operación la realizaremos sin tensar excesivamente la cuerda y hasta que la cuerda se líe completamente.
- Con la palma de la mano mirando hacia arriba, cogeremos el yoyó sujetándolo para que la cuerda quede tensa entre la parte superior del yoyó y nuestro dedo corazón.
- Si la cuerda está demasiado enroscada, el yoyó no se queda dormido al final de la cuerda. Para desenroscarla dejaremos que el yoyó cuelgue al final de la cuerda hasta que deje de girar. Es en ese momento cuando la cuerda está bien para volver a liarla en el yoyó.



3 .MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO

3.1. JUEGO

- Los yoyos antiguos se hacían cosiendo entre sí dos botones grandes y atándoles luego un hilo fuerte para que quede anudado entre los dos botones.
- Luego se enrollaba este hilo entre los dos botones, se ataba el otro extremo del hilo a un dedo y se dejaba caer hacia abajo.
- Al caer se va desenrollando el hilo y giran tan rápido que cuando llegan al final de la cuerda, tienden a enrollarse de nuevo y subir cuerda arriba.
- Esta tendencia la podemos ayudar si cuando llega el yoyó al final de la cuerda le damos un pequeño tirón de la misma hacia arriba. Este es el yoyó casero; pero para realizar los movimientos abajo descritos necesitaremos un yoyó más elaborado, más "profesional"...
- En la actualidad, se fabrican de muchos materiales (plástico, madera, cerámica, con botones, de materiales reciclables...) y de múltiples colores y pueden girar libremente al final de la cuerda, lo que hace que se puedan mantener posiciones estáticas con el yoyó girando ("dormirlo").
- De este juego se ha llegado a realizar una clasificación internacional de trucos o movimientos, ya que admite la posibilidad de hacer girar el yoyó en muchas posiciones, que reciben nombres tan imaginativos como:



1.3. TRUCOS

En los siguientes apartados se detallan algunos de los trucos que se pueden realizar con el yo - yo, están ordenados de menor dificultad a mayor dificultad :

- Lanzamiento de gravedad

1.- Flexiona y recoge el brazo y la muñeca.

2.- Haz un lanzamiento hacia abajo, y cuando la cuerda llegue al final, gira la mano y tira hacia arriba

- Dormilón

1.- Flexiona y recoge el brazo.

2.- Lanza hacia abajo el yoyó y mantén quieta la mano

3.- Cuando veas que está a punto de pararse, vuelve la mano y da un tirón hacia arriba.

- El perrito

1.- Lanza rápidamente con un golpe de muñeca el yoyó.

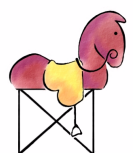
2.- Balancéalo ligeramente hacia delante y apóyalo en el suelo.

3.- Déjalo caminar a una distancia corta, y luego recógelo.

- Pase delantero

1.- Deja balancear tu mano sobre un costado con el anverso hacia delante.

2.- Lanza el yoyó hacia delante, y recógelo cuando vuelva con la



palma para arriba.

- Vuelta al mundo

1.- Deja balancear tu mano sobre un costado con el anverso hacia delante, tal y como en el pase delantero, pero la única diferencia es que en este se necesita más espacio.

2.- Lanza el yoyó hacia el frente y arriba con el codo flexionado.

3.- Dejas el yoyó dormido mientras realizas el giro completo, y luego ya recoges.

-- Giro lunar (interior)

1.- Realiza un pase delantero pero sin recoger el yoyó cuando vuelva.

2.- Cuando pase por la parte interior de la muñeca, hazla girar muy rápido dando un círculo, haciendo que el yoyó gire y vuelva a subir. En este giro, el brazo deberá estar estirado.

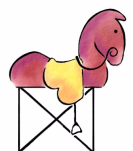
- Giro astral (exterior)

1.- Realiza un pase delantero.

2.- Después dirige el yoyó hacia el exterior mientras giras la mano hacia fuera, al mismo tiempo.

3.- Cuando el yoyó pasa por la parte exterior del brazo, éste se balancea hacia delante otra vez, con un movimiento circular de muñeca.

- Salto planetario



1.- Para este ejercicio la cuerda debe estar un poco más tensa de lo normal.

2.- Primero haz un lanzamiento de gravedad, pero sin coger el yoyó, sino que lo dejas pasar por encima y por debajo de la mano. Se puede hacer de atrás hacia delante o de un lado al otro.

- Lanzamiento en órbita

1.- Primero se lanza un dormilón rápido, de al menos 6 segundos.

2.- Flexiona el brazo y deja que la cuerda cuelgue por detrás del brazo de lanzamiento, sobre la altura del codo.

3.- Con esa misma mano coge la cuerda por debajo del brazo y dale un pequeño tirón hacia arriba a la cuerda, para después soltarla rápidamente.

4. - Deja que el yoyó suba por la cuerda por encima del brazo, déjalo caer frente a ti y hazlo volver de nuevo a la mano.

- El columpio

1.- Lanza un dormilón de unos 6 segundos.

2.- Sujeta la cuerda con los cuatro dedos de la otra mano, aproximadamente a la mitad de la cuerda.

3.- Con esa mano, sujetamos la cuerda a unos 10 cm por encima del yoyó, con lo que tendremos un triángulo al revés.

4.- Gira la mano, bajando los cuatro dedos de la mano y forma la base del triángulo.



5.- Luego balancea el yoyó dentro del triángulo y ya tenemos el columpio. Para que el yoyó vuelva debemos soltar toda la cuerda.

- El cohete

1.- Lanza un dormilón rápido.

2.- Saca la cuerda del yoyó del dedo y luego pega un tirón hacia arriba.

3.- Cuando el yoyó vuelva a golpear la mano la apartamos y lo dejamos pasar hasta donde la gravedad lo deje subir.

4.- Lo podemos recoger en el bolsillo de la camisa, del abrigo, o sino en la mano.

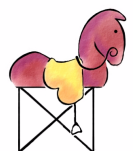
- Giro combinado

1.- Es una combinación de varios movimientos. Primero hacemos dos giros lunares.

2.- Sin parar realizamos una vuelta al Mundo.

3.- Y por último, sin parar, realizamos al menos otros dos giros lunares.

4.- Hay que acabar con la recogida del yoyó en la mano (elrincondelvago.com).



1.4. DIVISIÓN DEPORTIVA

Agradecemos a la US National YO-YO Contest por desarrollar la División Deportiva, Sport Division. Esta división se basa en una escalera de trucos que van desde lo más fácil hasta lo difícil.

Las personas que desean competir en un Campeonato y no pueden jugar como todos los demás puedan divertirse intentando esta lista de la anterior lista de trucos que se han detallado.

Las Reglas de esta División son las que se detallan a continuación:

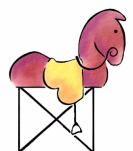
Solo un intento es permitido por truco.

Se permitirá un solo error por escalera o lista de trucos.

La calificación se basara en la mayor cantidad de trucos completados en las 2 listas de trucos, con los mayores trucos fallados para desempates.

Un truco es completado exitosamente cuando la cuerda esta completamente enrollada dentro del YO-YO y de regreso en la mano.

Debe regresar a la mano que lo lanzo con la ayuda de una vuelta (bind) al errar este Serra considerado como falla.



El YO-YO debe de ser atrapado con la misma mano del lanzamiento y no se puede utilizar ninguna otra parte del cuerpo.

Si quedan más de 5 pulgadas fuera del YO-YO Sera juzgado como falla.

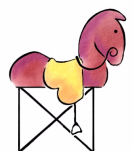
La pérdida de control de la cuerda o el YO-YO serán considerados como un error, pasando a considerarse como un intento dentro de la prueba.

El truco comienza y termina dentro de la caja o espacio de truco. Debe mantener los pies en el mismo lugar al menos que el truco requiera un cierto movimiento por parte de estos para su correcta realización.

Si los pies abandonan la zona de juego se considera un error. Cualquier lanzamiento dentro de la zona de juego se considera como intento.

Solamente se permitirá hacer estos trucos fuera del área de juego para la realización del concurso de la persona y estos son los siguientes:

Lanzarlo para abajo, Spinner, Paso al frente, Una vuelta sencilla, o Ajustes de la cuerda. Practicar el truco en esta área se considerara un intento.



II

Practicar un truco de concurso durante el juzgado del juego que se está realizando en ese momento se considerará como un error.

El jugador debe y puede ajustar la cuerda y si llegara a romperse la puede reemplazar. No se puede desarmar o arreglar el YO-YO durante la sesión de juzgado (deslourdes.com).

4. BIBLIOGRAFIA

4.1. ÍNDICE BIBLIOGRAFICO

<http://juegosgorafe.blogspot.com/2008/07/yo-y.html>

www.elrincondelvago.com

wikipedia.com

<http://www.yo-yo.com.mx/>

<http://www.doslourdes.net/JUEpopyoyo.htm>

4.2. ÍNDICE DE FOTOS

1. Ilustración de 1791 de una mujer jugando con una temprana versión de yoyo entonces conocida como "Bandalore"
2. Mujer de 1920 jugando en Berlín, Alemania
3. Patente de yo - yo de 1866
4. Un yo - yo

