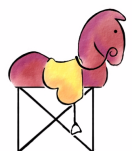


**COLECCIÓN DE
JUEGOS INFANTILES:
EL DIÁBOLO**



ALBA GARCIA COSIO

Año 2010



INDICE:

1. Introducción: origen e historia del juego.
2. Descripción del material
3. Modalidades y reglas de juego:
 - 3.1 Modo de uso
 - 3.2 Tipos de aceleraciones
 - 3.3 Lanzamientos
 - 3.4 Figuras básicas
 - 3.5 Figuras de ampliación
 - 3.6 Algunos ejemplos de juegos con el diábolo para una clase de Educación Física
4. Referencias bibliográficas:
 - 4.1 Índice bibliográfico
 - 4.2 Índice de ilustraciones

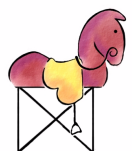


1. INTRODUCCIÓN:

En este trabajo voy a desarrollar todos los aspectos del diábolo. Como se indica en el índice comenzaremos por la parte de su origen y evolución histórica para observar que se trata de un juego que tiene una gran evolución y su influencia comenzó hace muchos años, es decir, no se trata de un juego moderno aunque evidentemente ha ido evolucionando y los materiales han ido cambiando hasta hacerlos más ligeros y manejables. Más adelante desarrollamos el aspecto de los materiales sobre cuáles son los más ligeros y en que consiste la formación del diábolo, es decir, sus partes y cómo podemos construir nuestro propio diábolo. La parte principal podemos decir que es el uso del diábolo y las diferentes actividades que podemos realizar con él, desde el punto de vista educativo, con actividades que afiancen el uso del diábolo para más tarde ir perfeccionando la técnica y realizar movimientos más específicos. Por último he adjuntado la bibliografía tanto de los libros y páginas web utilizadas como de las fotografías del trabajo que todas las he sacado del mismo lugar.

1.1 Origen e historia:

Este juego malabar fue inventado en China durante la dinastía Han (206 a. C.-220), aunque se afirma que ya existía en la dinastía Chang (1766-1112 a. C.), lo que supondría casi 4.000 años de historia. Bautizado como Kouen-gen, que significa "hacer silbar el tronco hueco de bambú", el diábolo llegó a Europa de manos de los misioneros jesuitas a fines del siglo XVII.



COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL DIÁBOLO

Tanto fue su éxito en Inglaterra y Francia que, a partir de 1810, se crearon clubs y competiciones entre la alta sociedad. En 1906, el francés Gustave Philippart diseñó un diábolo de metal y caucho. El "juguete" fue traído a Europa por los franceses y los expedicionarios. En Inglaterra le dieron el nombre de "DIABALLO " (el cual se convirtió en Diábolo) que viene del Griego antiguo: tiro del "diámetro" y "ballo".

Su práctica disminuyó después de la Primera Guerra Mundial, pero a partir de los años 80 comenzó una "etapa dorada" con la aparición de nuevos materiales y coloridos diseños que lo han vuelto a hacer popular. A partir de esa época, empezaron a surgir nuevos materiales que permitían trucos nuevos e incluso diábolos de fuego y agua.



DIABOLO
DE
MADERA
AÑO 1928

Figura nº 1:



2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL:

Un diábolo está formado por dos semiesferas huecas unidas por un eje metálico por donde se pasa una cuerda amarrada a dos palos.

El juego consiste en hacer girar a este objeto sobre sí mismo impulsándolo con una cuerda (normalmente de nailon) amarrada a dos bastones (de madera, metal o fibra de carbono). Según la condición de zurdo o diestro de la persona que lo baile, el movimiento natural será horario o antihorario (visto desde quien lo baila); todos los movimientos explicados se supondrán para el caso de un diestro. Para los zurdos lo único que cambia es derecha por izquierda y viceversa.

Los diabolos vienen en diferentes formas y materiales. Los más grandes y pesados tienden durar más tiempo dando vueltas, los más chicos y menos pesados son más fáciles de acelerar a altas velocidades. Los diabolos de goma es muy poco probable que se rompan; a los diabolos de metal les puedes prender fuego usando una tela especial y gasolina, pero estos tienden a abollarse facilmente. También hay diabolos de un solo (dragón khan) lado pero son más difíciles de usar.

Elaboración de un diábolo:

a) Construcción de los bastones:

1. Serrar los palos de 50cm de longitud y 1.2 cm de diámetro.
2. Realizar un agujero con un borde de cada palo.



COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL DIÁBOLO

3. Cortar un hilo fino de 150cm de longitud y atarlo a los palos.

b) Construcción del diábolo:

1. Cortar los dos círculos de madera de 15cm de diámetro
2. Realizar un agujero de 1.5cm en el centro de cada círculo de madera
3. Serrar un listón de madera de 15cm de longitud y 1.5cm de diámetro.
4. Pegar la barra de madera en los dos agujeros de los círculos.
5. Realizar una hendidura con la ayuda de una lima en medio del listón de madera.

Otras propuestas:

Cortar una pelota o algún material esférico por la mitad. Realizar un agujero en medio de cada trozo de pelota. Unir los dos trozos de pelota mediante una tuerca roscada poniendo en medio unos casquetes de forma cónica para que realicen la función de eje. Poner arandelas y enroscar fuerte las tuercas de los extremos.

Es importante remarcar que la dificultad en la construcción del diábolo no reside en el propio montaje, sino en que el diábolo quede bien equilibrado y por, consiguiente, rueda correctamente. En este caso es importante valorar los recursos económicos disponibles, puesto que existen diábolos en el mercado muy baratos.

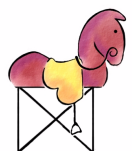




Figura nº 2: www.quejuguetes.com/.../2010/02/diabolo.jpg

3. MODALIDADES Y REGLAS DE JUEGO

3.1 Modo de uso:

Los malabarismos que se pueden realizar con el diábolo se basan en el principio físico de conservación del [momento angular](#). El juego consiste en hacer girar a este objeto sobre sí mismo impulsándolo con una cuerda (normalmente de nailon) amarrada a dos bastones (de madera, metal o fibra de carbono). Según la condición de zurdo o diestro de la persona que lo baile, el movimiento natural será horario o antihorario (visto desde quien lo baila); todos los movimientos explicados se supondrán para el caso de un diestro. Para los zurdos lo único que cambia es derecha por izquierda y viceversa.

Una gran cantidad de trucos son posibles usando los palos, la cuerda y varias partes del cuerpo. También se puede jugar con múltiples diábolos en una sola cuerda.

3.2 Tipos de aceleraciones:



Aceleración Clásica: Es la primera que se aprende, la básica. El diábolo comienza en el suelo, se hace rodar en el suelo de derecha a izquierda para que adquiera un impulso inicial y se eleva. Desde este momento el diábolo se mantiene en el aire con la cuerda y dando pequeños tirones periódicos con el bastón derecho se le proporciona más impulso al artefacto.

Aceleración Lateral: En este caso los tirones con el bastón derecho se realizan de derecha a izquierda cruzando ambos bastones. De esta manera se consigue mayor velocidad angular.

Aceleración China: Una vez en movimiento, para que el diábolo acelere más rápido se le da una vuelta a la cuerda respecto al eje, se le impulsa de abajo a arriba y se suelta la presión de la cuerda para que vuelva a bajar.

Aceleración Circular: Es como la *aceleración China* pero en este caso el movimiento en vez de ser rectilíneo es circular y el impulso se le da cuando comienza a desplazarse hacia la derecha y se suelta la presión cuando va hacia la izquierda.

3.3 Lanzamientos:

Lanzamiento hacia arriba: Se le suele llamar "un salto". No consiste, como muchos creen, en alzar los palos rápidamente, sino en estirarlos hacia los lados. Para recogerlo, la cuerda debe estar tensada, normalmente no se cambia de como quedó al lanzarlo (exceptuando, por supuesto, para acertar en la cuerda) Nota: Es preferible que se lance un poco hacia delante y no hacia atrás, porque será mucho más fácil recogerlo



Ascensor: Consiste en hacer que trepe por la cuerda. El diábolo sube al lado de la cuerda, y da la impresión de que vence a la gravedad. Para hacerlo, se le da una vuelta al eje con la cuerda e inmediatamente, se tensa la cuerda verticalmente, con la mano derecha abajo. Nota: debe de tener cierta velocidad para que suba, de lo contrario puede que se quede en el centro

Grind: Consiste en que el diábolo se sube en el palo. Se hace un pequeño salto y en vez de atajarlo con la cuerda, se pone el palo izquierdo en medio con algo de inclinación (si se cae deberá cambiarse la inclinación o poner el palo de forma que que forme una cruz lo más exacta posible).

Cama Elástica o Rana: Consiste en hacer un salto con el diábolo, y al tocar esta la cuerda, rebota. Es tan simple como dejar tensa la cuerda cuando cae el diábolo y darle un pequeño impulso hacia arriba en el momento justo.

Látigo: cazar el diábolo en el aire con la cuerda, con los dos palos en una mano

3.4 Figuras básicas:

1. Lanzar el diábolo hacia arriba abriendo las manos en forma horizontal.
2. Recoger el diábolo con la mano que acelera más arriba y apuntando la punta del palo al eje del diábolo. Juntar las manos cuando el diábolo toque la cuerda, ya que de lo contrario rebotaría y saldría disparado.



3. Lanzar el diábolo hacia arriba abriendo las manos de forma horizontal (paso 1). Mantener las dos manos por encima de la cabeza de tal manera que el hilo quede horizontal y en tensión. Cuando el diábolo impacte sobre el hilo, efectuar una cierta amortiguación y volver a lanzarlo hacia arriba. Se puede ir rebotando el diábolo hasta que se note que pierde velocidad, luego se juntan las dos manos y se acelera otra vez.
4. Poner el palo izquierdo horizontal respecto del suelo y el palo derecho perpendicular al palo izquierdo. Pasar el hilo por encima del palo izquierdo y estirar hasta estar a la altura del diábolo. Hacer pasar el hilo por el centro del eje del diábolo. Con un movimiento de muñecas hacer saltar el diábolo por encima del palo izquierdo.

3.5 Figuras de ampliación:

1. Acercar el diábolo hacia uno de los palos y mantener el contrario a más altura. Pisar suavemente el hilo con la punta del pie y hacer saltar el diábolo por encima. Encadenar sucesivamente esta figura. * Para hacer saltar el diábolo ayudarse con un leve impulso de movimiento de muñeca
2. Pasar la pierna por encima del hilo. Con un impulso de movimiento de muñecas hacer saltar el diábolo por encima de la pierna. Realizar la figura sin parar.
3. Sujetar los dos palos con un mano en forma de aspa. Tirar del hilo con el dedo índice provocando la salida del diábolo verticalmente. Mientras el diábolo permanece en el aire, unir los dos palos y posteriormente recoger el diábolo en esta



COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL DIÁBOLO

posición. El dedo índice en esta ocasión realiza la misma función que el palo que ahora está al otro lado. Se puede dar velocidad moviendo los dos palos a la vez. Para regresar a la posición inicial volver a lanzar el diábolo hacia arriba y retomar los palos en cada una de las manos.

4. Pasar el palo derecho por detrás del cuello y hacer un giro de 90° con el cuerpo para tener el diábolo de perfil. En esta posición hacer rebotar el diábolo de un lado a otro. Volver a la posición inicial al notar que el diábolo pierde velocidad.



Figura nº 3:

3.6 Algunos ejemplos de juegos con el diábolo para una clase de Educación Física: son algunas ideas que podemos tener en cuenta a la hora de desarrollar ejercicios no sólo en las clases de educación física sino como entretenimiento y enseñarles a ocupar su tiempo libre en actividades saludables para ellos como por ejemplo el ejercicio propuesto con patines ya que esta actividad es muy difícil que se pueda desarrollar en una clase no solo por las instalaciones, sino también porque económicamente puede implicar que algunos de los niños no puedan acceder a ellos y puede traer dificultades sociales cuando se supone que debería ser una actividad lúdica y de cooperación en algunos casos en los que se realizan las actividades



COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL DIÁBOLO

por grupos o por parejas. Fomentamos en la mayoría de los ejemplos la competición para aumentar la motivación de los alumnos pero también hay alguna propuesta de auto superación. Estos ejemplo se llevarán a cabo de forma más eficaz si antes intentamos que tengan un contacto con el diábolo para ir conigiendo confianza.

a) Voleibol con diábolo:

Material: una red de voleibol o de tenis, un diábolo y cuerdas y palos para cada jugador.

Participantes: se colocan a cada lado de la red y en principio se hará en parejas hasta que la técnica se vaya ejecutando correctamente y podamos meter más personas llegando a jugar en equipo como en el voleibol.

Situación: intercambiar el diábolo de un lado al otro del campo sin perder el control.

Consignas: coordinar los movimientos con el compañero para desplazar el material con precisión y seguridad a larga distancia.

b) Pase de diábolo:

Material: un diábolo.

Participantes: repartirse por el terreno de juego con el palo y la cuerda.

Situación: Intercambiar el diábolo uno con otro de frente y de espaldas y en continuo movimiento por parejas. Los dos tendrán palos por tanto pero solo habrá un diábolo por pareja.

Consignas: Intuir el pase que realizará el compañero para aoptar un apostura correcta con anticipación.

c) Habilidades con el diábolo:

Material: el diábolo con dos palos y una cuerda para cada jugador. Bancos, colchonetas y conos....



COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL DIÁBOLO

Participantes: se colocaran en las diferentes estaciones que tiene el circuito, por ejemplo desplazarse en zigzag entre unos conos haciendo lanzamientos hacia arriba. En otra estación hay colchonetas y tienen que lanzar el diábolo al aire dar una voltereta y tratar de recogerlo al acabarla. Y otra estación podría ser andar por un banco haciendo lanzamientos ya sea con el compañero o solo.

Situación: movilizar el diábolo en el recorrido del circuito para desprenderse de él momentáneamente con un lanzamiento en vertical que después se intentará recuperar.

Consignas: calcular las distancias y la dirección del lanzamiento en función del tiempo y el lugar necesarios para realizar la prueba del circuito.

d) Dos diábolos en marcha:

Material: dos diábolos y una cuerda elástica para dividir el espacio.

Participantes: Ambos participantes a que se realizará por parejas deben tener un diábolo y unos palos.

Situación: intercambiarse el diábolo al mismo tiempo.

Consignas: coordinar el movimiento para hacer un pase simultáneo y por tanto facilitar así la correcta recepción.

e) Diábolo con patines:

Material: patines y un diábolo con cuerda y palos para cada uno de los participantes.

Participantes: colocarse equilibrados sobre los patines con el diábolo y los palos. Repartidos por el espacio para evitar choques.

Situación: Desplazarse de todas las formas posibles manteniendo el diábolo en movimiento entre las cuerdas.

Consignas: dominar el desplazamiento sobre los patines y la manipulación del objeto.



4. BIBLIOGRAFIA:

4.1 Índice bibliográfico:

Oleguer Camerino Foguet, Marta Castañer, 1001 ejercicios y juegos de recreación. Ed: Paidotribo (2003)

Josep Invernó i Curós, Circo y educación física: otra forma de aprender, Ed: INDE (2004)

www.wikipedia.es

<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12810529726703728098435/p0000014.htm>

<http://abentin40gmailcom.blogspot.com/2009/06/el-juego-del-aro.html>

<http://juegostradicionales.com/JuegoAro.html>

4.2 Índice de ilustraciones:

1. www.mercadolibre.com.uy/jm/img?s=MLU&f=129610...
2. www.quejuguetes.com/.../2010/02/diabolo.jpg
3. 1.bp.blogspot.com/.../s320/diabolo.jpg

