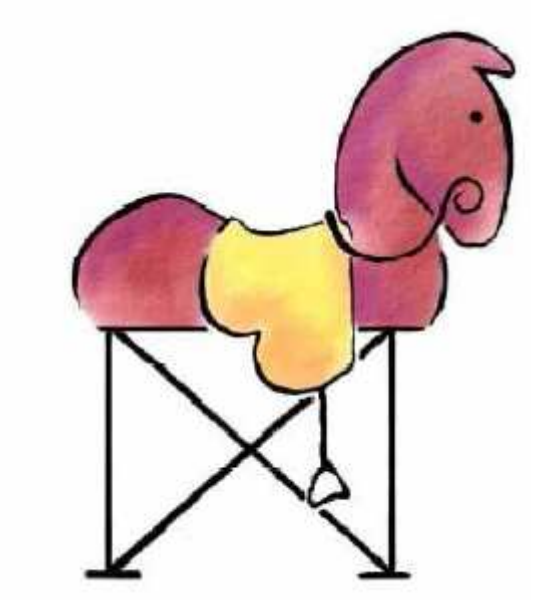


MUSEO DEL JUEGO

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS DE CORDEL

Alejandro Álvarez
José García - Quismondo
Oscar E. Gallego
Javier Poyato
Ángela Quijano
Ricardo Robleño

"Es simplemente un lazo de cordel, pero puedo transformarlo con los dedos en redes, mariposas, pájaros que vuelan y puertas que se abren" (Gryski, 1996, 4).

Curso 2009/10

Asignatura: Técnicas de Investigación en Antropología del Deporte

Profesor: Manuel Hernández Vázquez

ÍNDICE

1. Introducción 3

2. Objetivos.....4

3. Herramientas y material necesario.....5

4. Taller: descripción del proceso de construcción 6

5. Proceso de enseñanza.....13

6. Evaluación.....26

7. Bibliografía.....27

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos de cordel, también llamados figuras de cuerda (*string games o string figures*) es un juego muy antiguo que ya se jugaba tanto en la Grecia clásica como en la antigua Roma, donde se conocía por *hamaca*, aunque sus orígenes se remontan a tiempos inmemoriales, situándolos autores como *Muldher K.* en el lejano oriente. Heraklas fue el primero que escribió sobre los juegos de cordel en el siglo I, siendo el primer libro dedicado por completo a estos juegos "string figures and how to make them", escrito en 1906 por *Caroline Fumess Jayne*.

Este juego tan sencillo es conocido en multitud de culturas de todo el mundo y está presente en cada uno de los continentes que forman nuestro planeta, en lugares tan remotos y diferentes como pueden ser Alaska, la Polinesia, Reino Unido o Sudamérica. Se practica entre muchas tribus primitivas, como los Inuit, esquimales, indios norteamericanos o aborígenes australianos, las que son asombrosamente expertas, formando lazadas y figuras extraordinariamente complicadas, ayudándose con los labios, dientes, dedos de las manos y de los pies. Y no sólo eso, sino que también en algunos lugares, como por ejemplo la Polinesia, no sólo han sido vehículos para relatar leyendas tradicionales y transmitir los mitos de sus cosmogonías, sino que también son usados en sus rituales y prácticas adivinatorias. En otras culturas, como puede ser la nuestra, se usaban para ilustrar las historias que se contaban en torno a la hoguera del campamento, para describir fenómenos naturales, animales.

Estos juegos han llegado hasta nosotros gracias a la labor de antropólogos y estudiosos que se han encargado de recopilar estas figuras y describir sus instrucciones mediante una terminología específica, que se unificó en 1898 con términos que aún hoy se utilizan para describir los pasos para realizar las figuras, sin los cuales muchos juegos se perderían dada la complejidad de transmitirlos a través de las generaciones. Existe una institución, la International String Figure Association (ISFA), fundada en 1978 por Hiroshi Noguchi y Philip Noble, cuya principal meta es reunir, preservar y enseñar las figuras de hilos o cuerdas a las futuras generaciones, para que aprendan y disfruten de este antiguo juego. Según ellos, es una manera saludable, barata para relajar la tensión y olvidarse de los problemas. El único requisito es el entusiasmo y sentir pasión por hacer las figuras de cuerdas.

Destaca ese factor mágico que envuelve este mundo del cordel, es una magia divertida y muy sorprendente. Empieza con las figuras más sencillas y termina progresivamente con figuras de mayor dificultad.

Espero que os divirtáis con las maravillosas figuras, aprendiendo, haciendo y compartiendo con los demás. Nunca olvidéis una cuerdecita en vuestro bolsillo.

2. OBJETIVOS

En relación con los objetivos de la **Educación Secundaria**:

a) Conocer y comprender los aspectos básicos del funcionamiento del propio cuerpo.

b) Formarse una imagen ajustada de sí mismo, de sus características y posibilidades y actuar de forma autónoma valorando el esfuerzo y la superación de dificultades.

c) Relacionarse con otras personas e integrarse de forma participativa en actividades de grupo con actitudes solidarias y tolerantes, libres de inhibiciones y perjuicios.

En relación con los **Objetivos de Área**:

1) Conocer y valorar su cuerpo, con el fin de contribuir a mejorar sus capacidades físicas básicas y sus posibilidades de coordinación y control motor, realizando las tareas apropiadas y haciendo un tratamiento discriminado de cada capacidad.

2) Entender, valorar y utilizar las posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo como enriquecimiento personal, diseñando y practicando actividades físicas, rítmicas con y sin acompañamiento musical.

3) Participar en actividades físicas y deportivas, estableciendo relaciones m constructivas y equilibradas con los demás, independientemente del nivel de habilidad alcanzado, y colaborando en la organización de aquellas.

En relación con los **Objetivos Didácticos**:

I. Realizar ejercicios especializados de habilidad manual, de forma progresiva mejorando la confianza en sí mismos aceptando el nivel propio de habilidad como medio para la mejora.

II. Identificar los mecanismos de percepción, decisión, ejecución y control de movimiento así como las cualidades coordinativas implicadas en las actividades de cordel para su mejora.

III. Adaptar a cada situación concreta las acciones físicas aplicando de forma autónoma las habilidades adquiridas.

IV. Valorar la importancia de la cooperación, confianza en los compañeros, superación de miedos y una realización práctica con seguridad.

3. HERRAMIENTAS Y MATERIAL NECESARIO

Los esquimales utilizaban nervios o correas de cuero para hacer figuras de cuerda. Otros pueblos situados más al sur hacían bramante con el interior de la corteza de los árboles. Sabemos que los niños ticopianos, en la zona de las islas del Pacífico, preferían la fibra del hibisco, aunque también utilizaban o un trozo de sedal si lo tenían a mano. Algunos utilizaban incluso cabello humano cuidosamente trenzado (Gryski, 1996, 5).

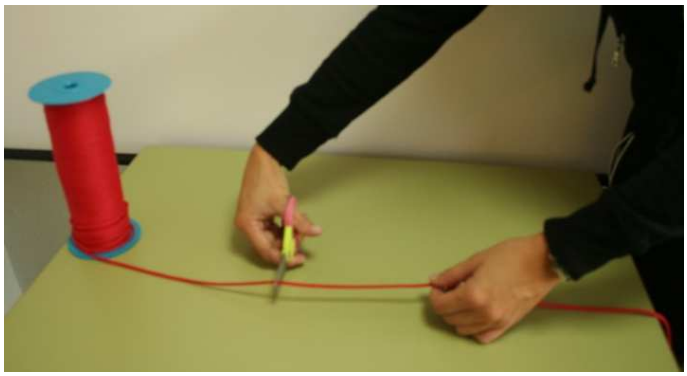
Por suerte, actualmente no tienes que adentrarte en el bosque ni cortarte el pelo para tener una buena cuerda con la que hacer figuras. Puedes utilizar un trozo de cordel normal con las puntas atadas entre sí. La cuerda de macramé también va muy bien pues suele ser un poco más gruesa y las figuras se ven mucho mejor
(Gryski, 1996, 5).

En las mercerías venden cuerda de nailon, normalmente por metros. Tal vez es el mejor tipo de cuerda, y como está tejida y no tiene capas, no se arruga. Si el lazo de cuerda tiene un nudo, se puede enredar, y las figuras con movimiento no se moverán fácilmente (Gryski, 1996, 5).

Cuerda (2 metros), Tijeras y Mechero.

4. TALLER: DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

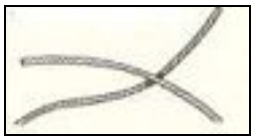
1. **Cortar la cuerda**.
   Es necesario unos dos metros de cordel para que el lazo mida un metro, una vez esté cerrado.



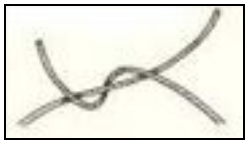
2. **Las puntas de la cuerda se pueden anudar** (nudo cuadrado) o **quemar** para que no se deshilachen (si es de nailon o de otra fibra sintética).

   - Como atar el cordel.

   Necesitas un nudo que no se deshaga, así que lo mejor es un cuadrado.
   1.- Coloca la punta derecha por encima de la izquierda.



   2.- Pasa esa punta derecha por debajo de la izquierda para atar la primera parte del nudo.



   3.- Coloca la nueva punta izquierda encima de la nueva punta derecha.

   4.- Pon esa nueva punta izquierda debajo de la nueva punta derecha y tensa saludo.

5.- Recorta las puntas para que el nudo quede más limpio.

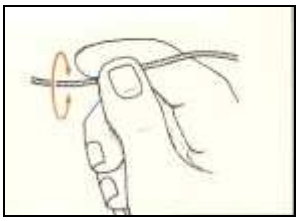
- Cómo quemar el cordel.

Sí es de nailon o de esa fibra sintética, puedes quemar las puntas para unirlas. Hace falta un poco de práctica y hay que hacerlo de prisa, mientras el cordel todavía está caliente. Es muy posible que necesites ayuda.

1.- Acercar las puntas del cordel encima de la llama, separadas de uno a dos centímetros entre sí. Si no se derriten es que estas muy lejos de la llama. Si los acercas demasiado se chamuscarán.

2.- Cuando las puntas estén blandas, júntalas.

3.- Cuenta hasta cinco y déjalas enfriar. Luego ve haciendo una pequeña presión con los dedos para alisar el punto de unión.



TERMINOLOGÍA (los nombres de los tramos):

Los lazos

- Cuando la cuerda rodea un dedo, forma un lazo. Según el dedo en que esté, hablaremos de: lazo del pulgar, lazo del índice, lazo del corazón, lazo del anular y lazo del meñique.

- Cada lazo tiene un tramo cercano (el que está más cerca de ti) y un tramo lejano (el que te queda más lejos).

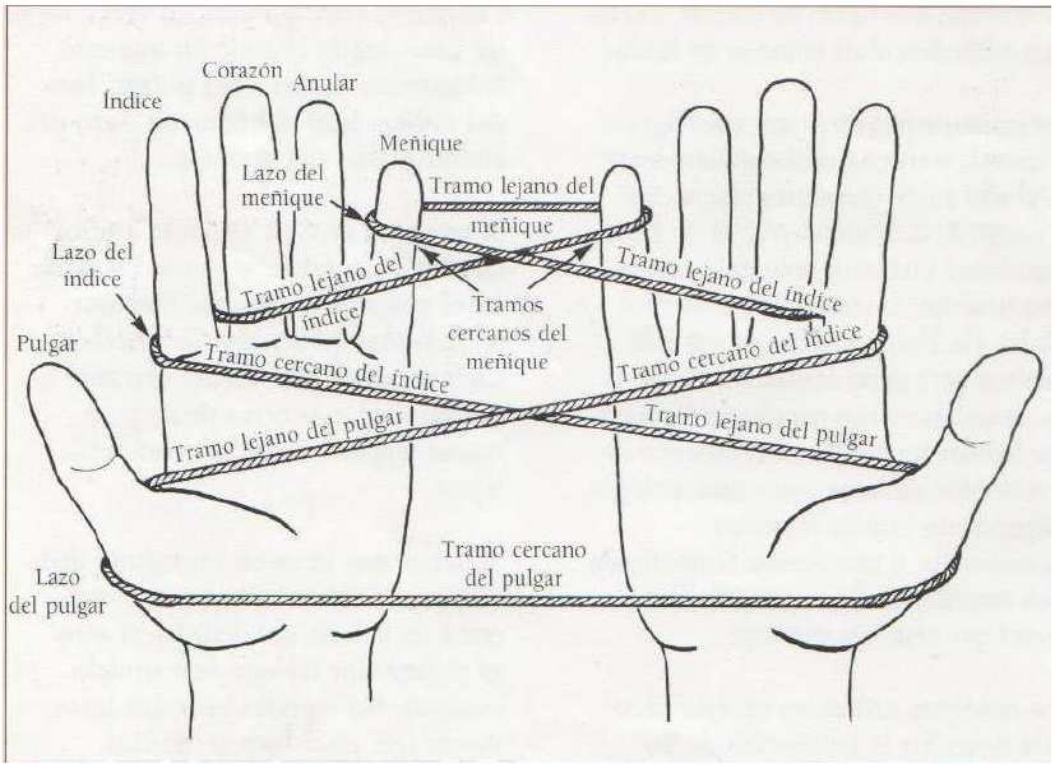
- Si tienes dos lazos en un mismo dedo, uno es el inferior (el que está más cerca de la base del dedo) y el otro el superior (el que está situado encima).

Cómo hacer las figuras

- Cuando hagas una figura, utilizarás los dedos para entreteger los tramos de los lazos. Los dedos tienen que pasar por encima o por debajo del cordel para coger uno o más tramos, y luego volver a la posición básica.

- Es posible que alguna vez sueltes un lazo o se le escape de los dedos.

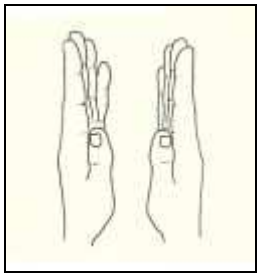
- Tardarás un poco en acostumbrarte a poner las manos de forma que no se le suelte el cordel de los dedos. Si no te das cuenta y sueltas un lazo o un tramo, lo mejor es que vuelvas a empezar desde el principio.



Posición básica.

Al comenzar casi todas las figuras tienes que poner las manos en la posición, a la que normalmente tienes que volver después de cada movimiento.

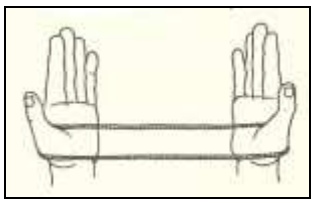
1.- Pon las manos paralelas con una palma enfrente de la otra y los dedos hacia arriba.



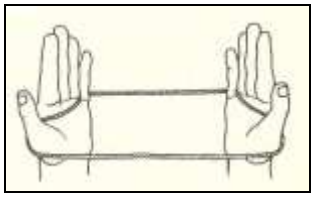
En algunas ilustraciones las manos no están en la posición básica. Las hemos dibujado con las palmas hacia ti para que puedas ver todos los tramos con claridad.

Posición 1

1.- Con las manos en la posición básica, cuelga el lazo de cuerda de los pulgares. Separa las manos todo lo que puedas para que el cordel quede lo más tirante posible.



2.- Coge el tramo lejano del pulgar con los meñiques. La cuerda que pasa por la palma de la mano de llama tramo de la palma.

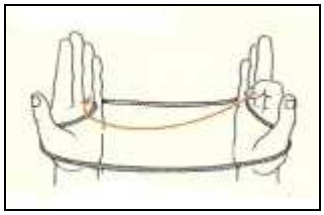


Apertura A

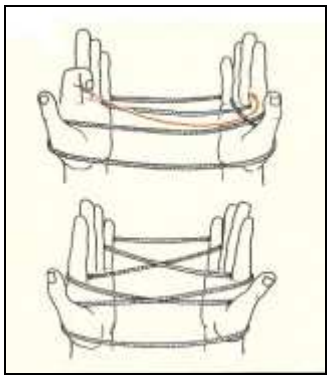
Muchas figuras empiezan con esta apertura.

1.- Colócate el cordel entre los dedos como en la posición 1.

2.- Con el índice derecho, recoge, por debajo, el tramo de la palma de la mano izquierda y vuelve a la posición básica. Coloca ese tramo detrás del índice y tensa la cuerda.

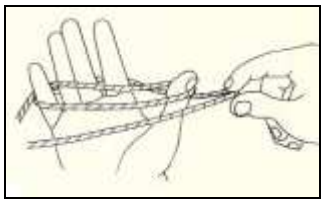


3.- Con el índice izquierdo, recoge el tramo de la palma de la mano derecha por debajo y por entre la parte que queda justo delante del índice derecho. Vuelve a la posición básica y, al igual que antes, coloca el tramo de la palma detrás del índice y tensa el cordel.

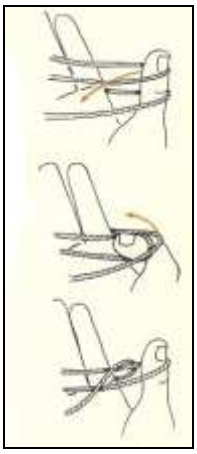


Como hacer un cruce navajo.

Cuando tengas dos lazos en un mismo dedo, el inferior y el superior, puedes hacerles un cruce navajo levantando el inferior (con el índice y el pulgar de la otra mano, o con los dientes) y pasándolo por encima del superior y por delante de la yema del dedo.

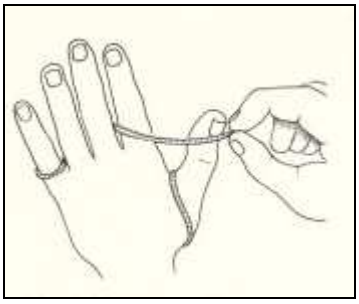


También puedes hacer este cruce doblando la punta del dedo para dejar que el lazo inferior resbale. Luego solo tienes que volver a estirar el dedo.



Como compartir un lazo.

A veces necesitarás compartir un lazo entre dos dedos. Con el índice y el pulgar de la otra mano, tira del cordel para que entre dentro del lazo otro dedo más.



Como extender una figura.

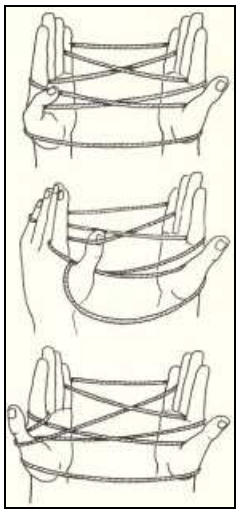
Algunas veces se tejen los cordeles y se consigue una figura, pero todavía hace falta extenderla alejando las manos o girándolas de una forma concreta.
Al extender una figura se consigue, como por arte de magia, que un lio de cordeles se transforme en una forma preciosa.

Como deshacer una figura.

Siempre tienes que separar las figuras con cuidado, porque si tiras fuerte se hacen nudos. Si la figura tiene tramos rectos por arriba y por abajo que la enmarcan, tira de ellos y se deshará.

Como recoger tramos.

Cuando las instrucciones te digan que recojas un tramo, tienes que pasar un dedo por debajo para cogerlo con el dorso (es decir, la de la uña) y a continuación volver a la posición básica llevándote el tramo. Cuando tengas que utilizar los dedos para coger un tramo de forma distinta las instrucciones te indicarán cómo hacerlo.

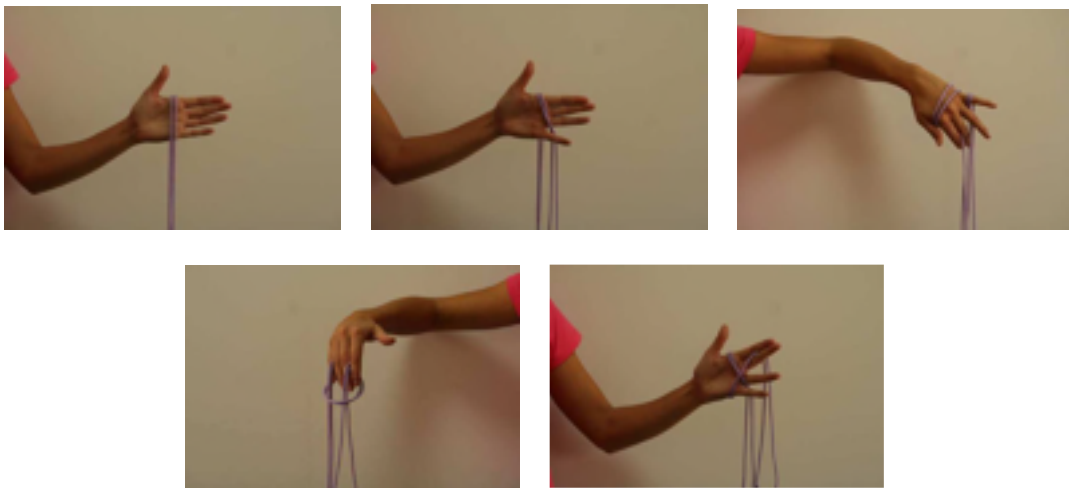


5. PROCESO DE ENSEÑANZA

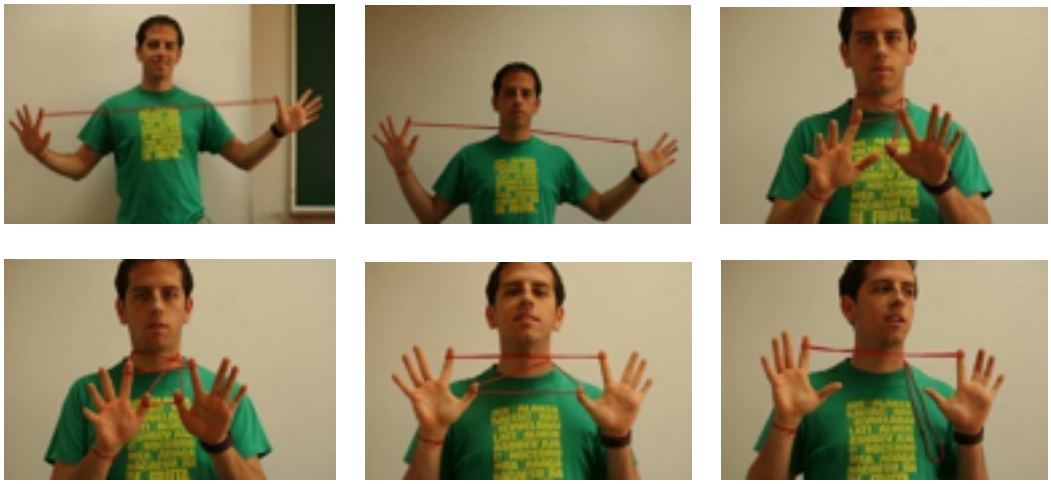
En el proceso de enseñanza, el profesor, mediante información inicial tanto verbal como visual, enseñará los juegos a los alumnos, de uno en uno, de tal forma que estos tendrán tiempo para aprender un juego antes de que el profesor enseñe el siguiente, teniendo que
practicarlos fuera de clase para asentar el aprendizaje. Las imágenes, va marcando los pasos a seguir, empezando siempre por la imagen de la izquierda.

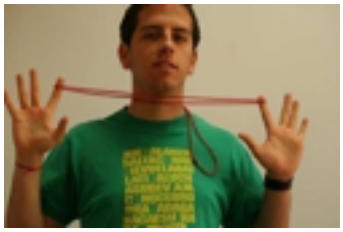
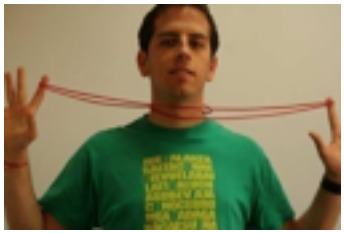
Los juegos que se enseñarán serán los siguientes:

EL NUDO con una mano

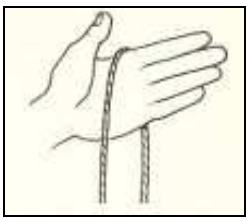
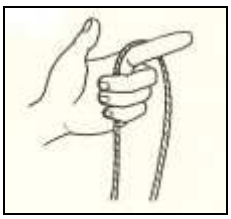
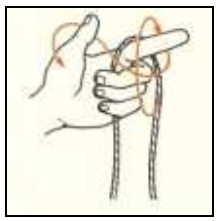
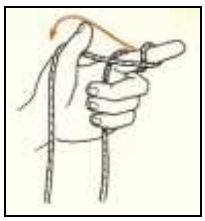
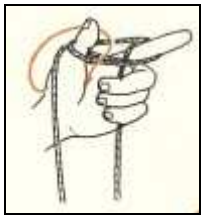
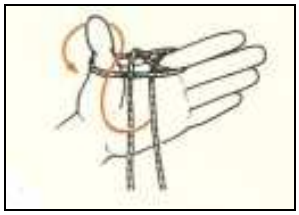
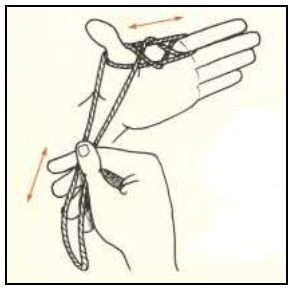


Estrangular

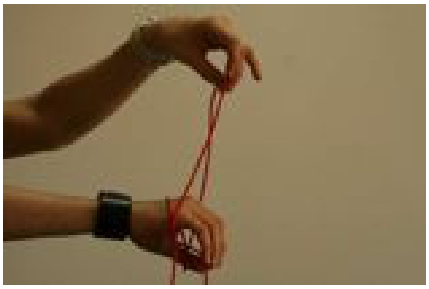


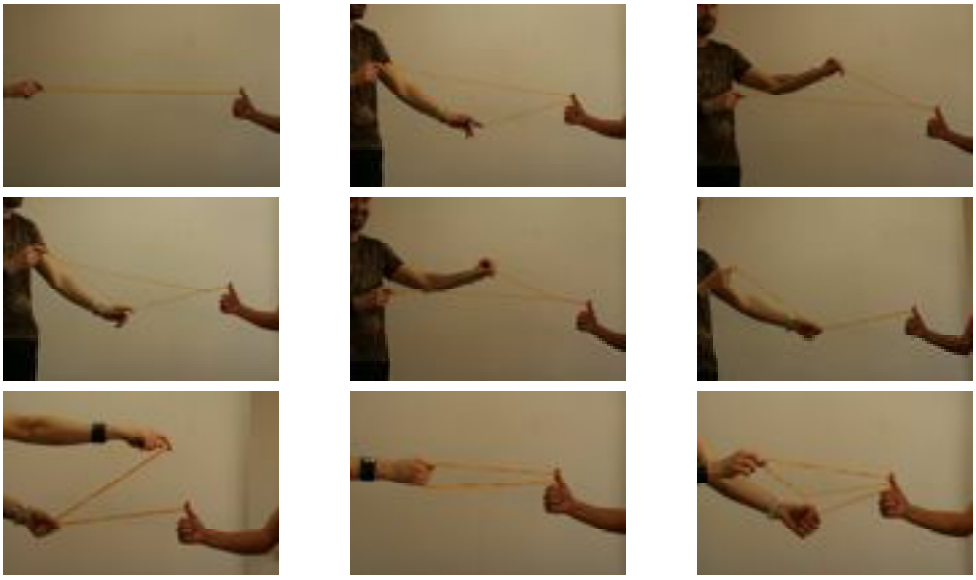
El guiño

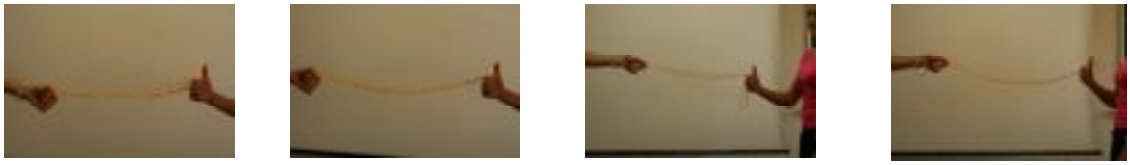








El Anillado I

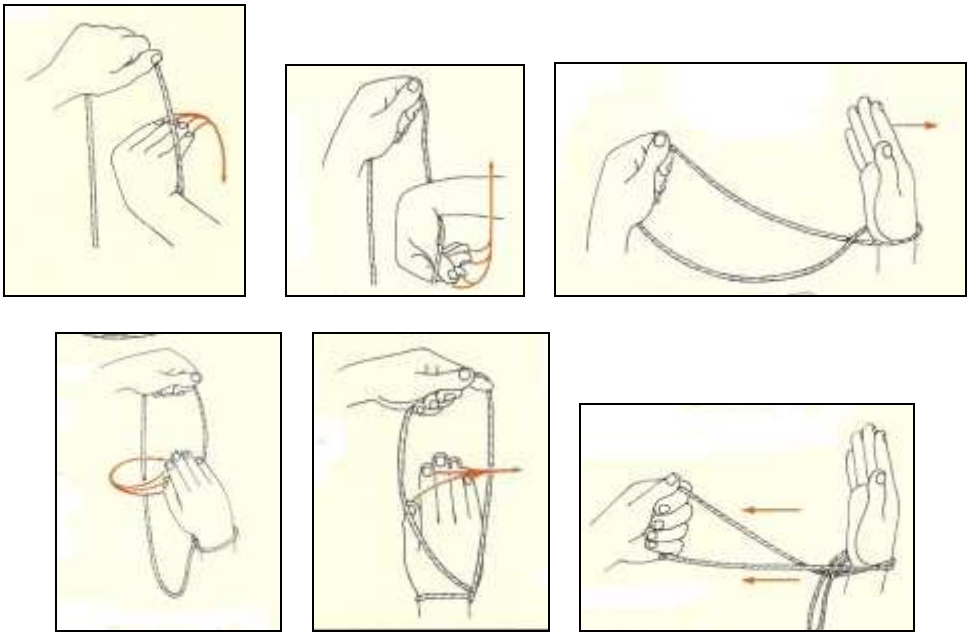


El anillado II

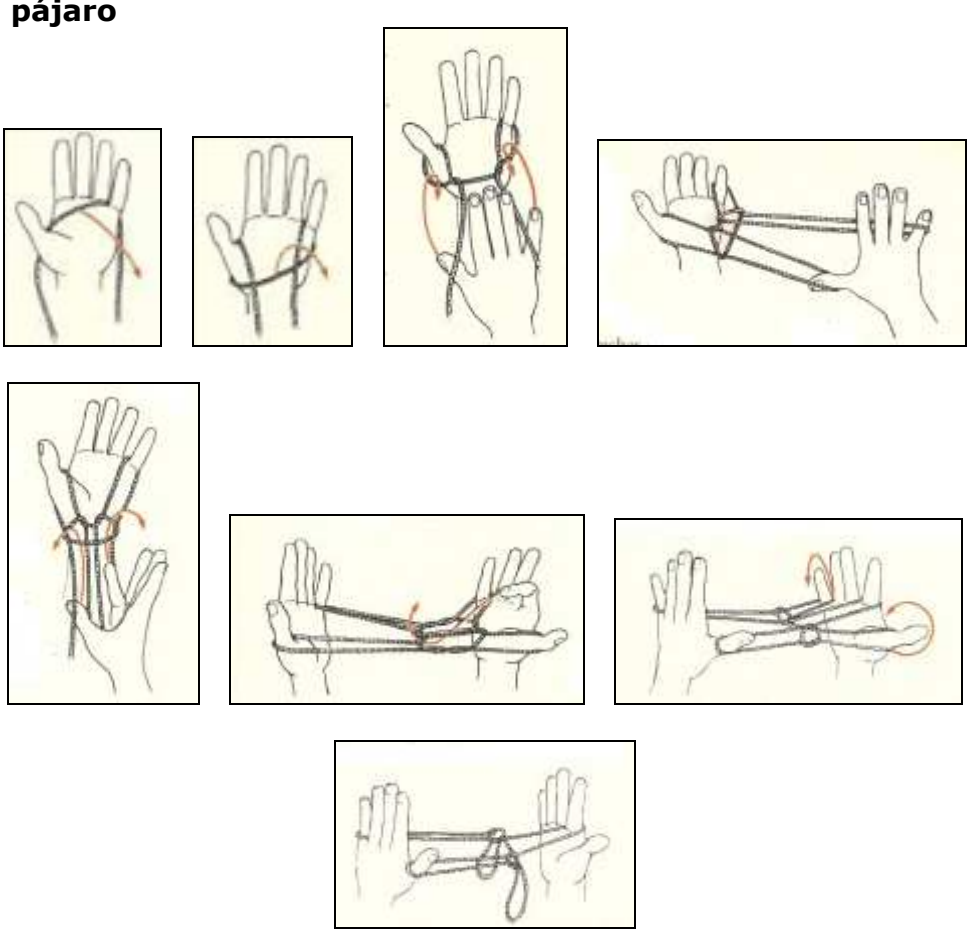




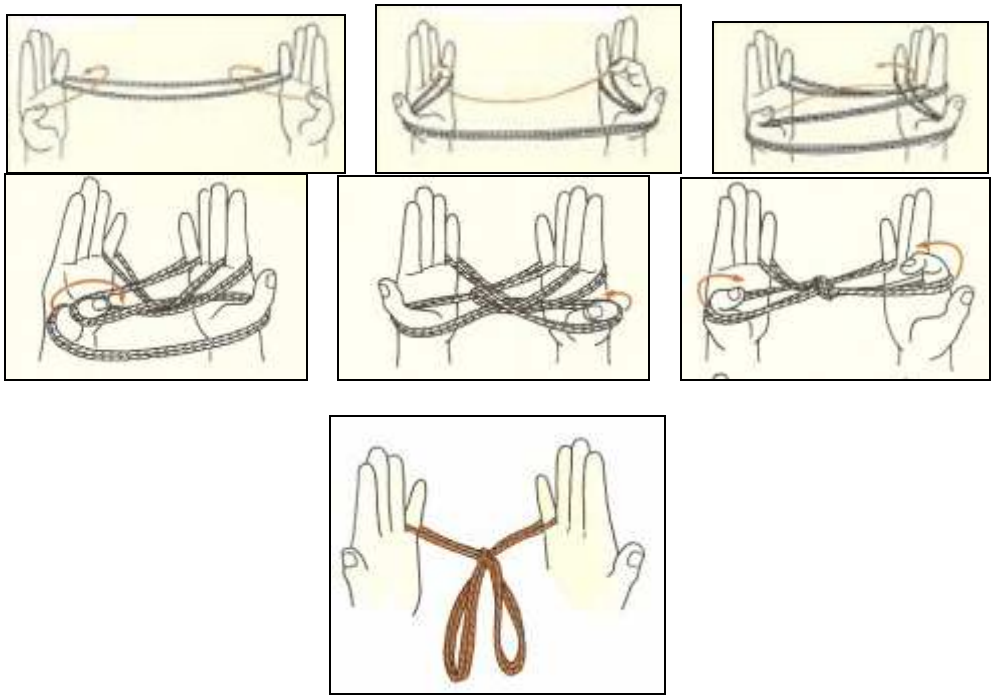
El Lagarto



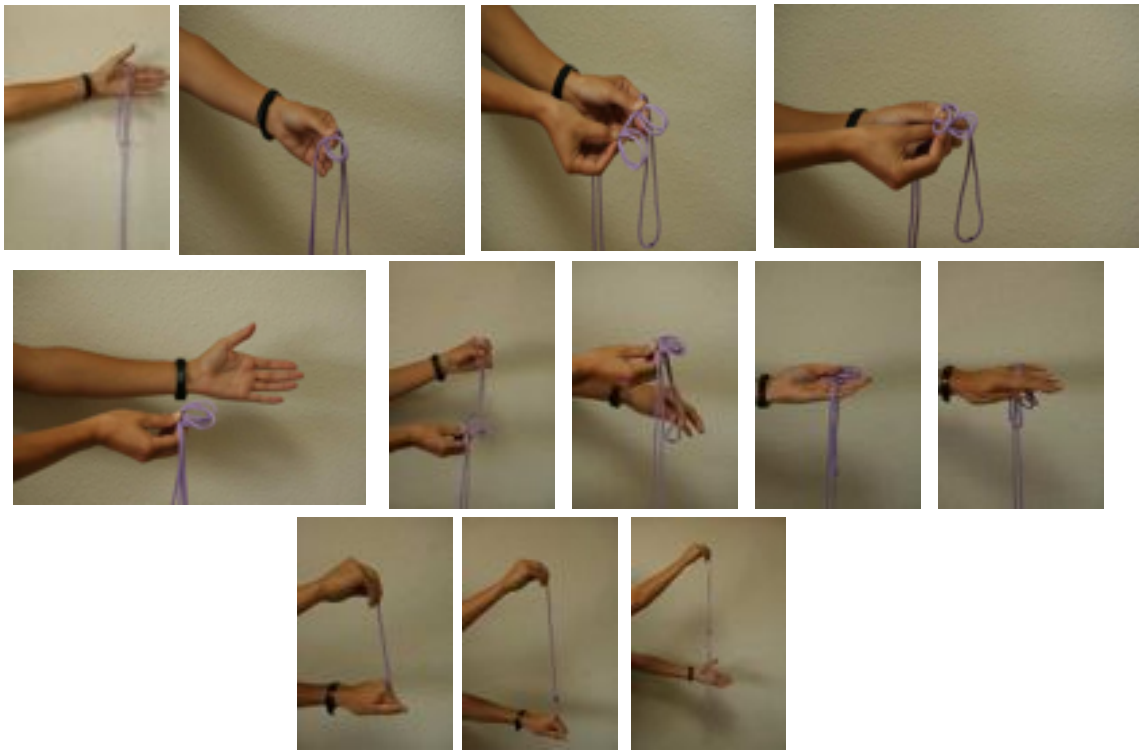
Un pájaro



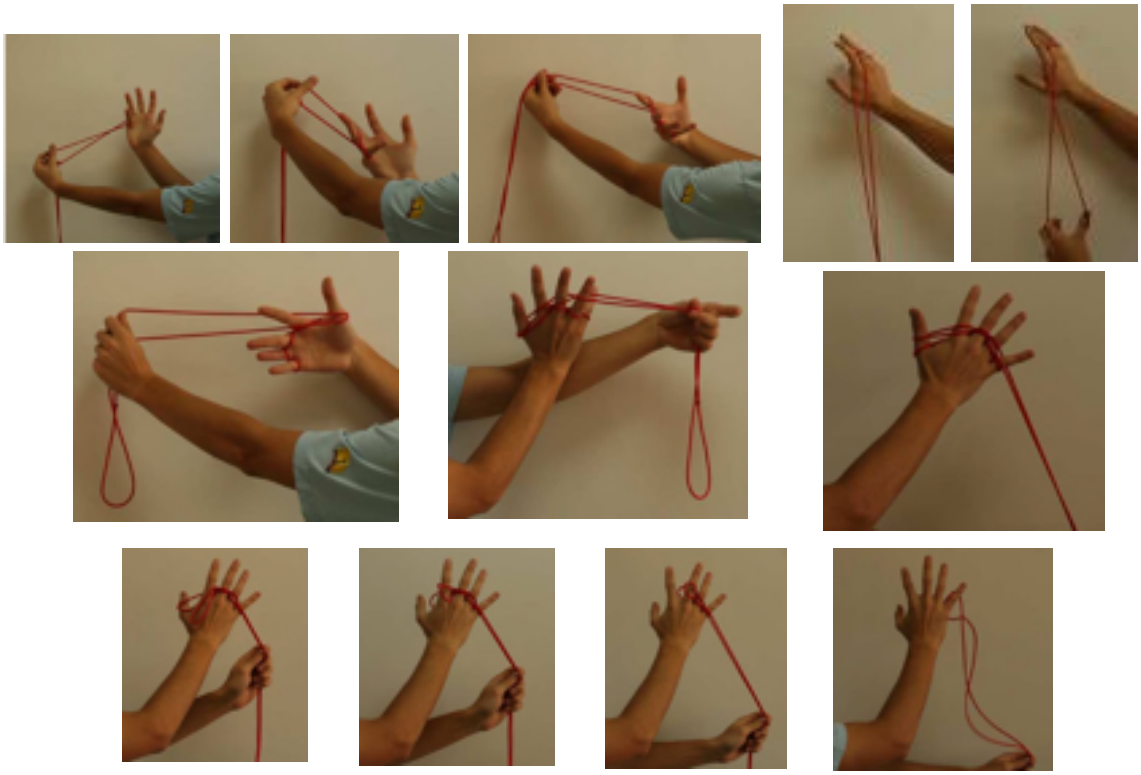
La mosca



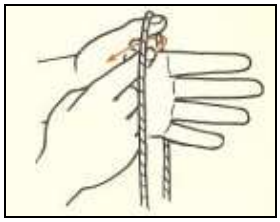
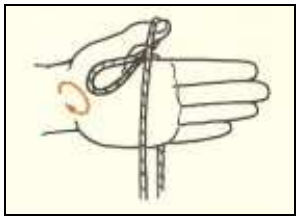
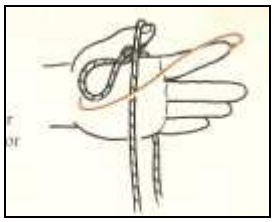
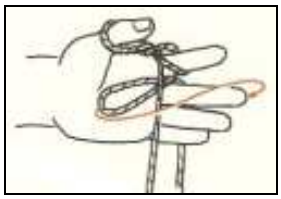
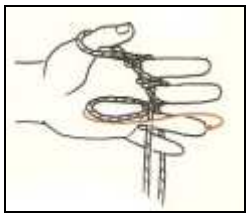
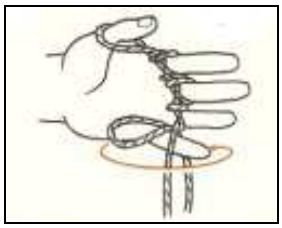
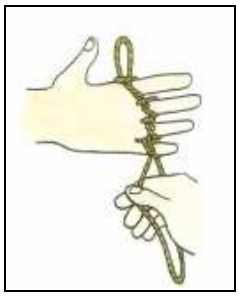
Juego de los 1000 nudos



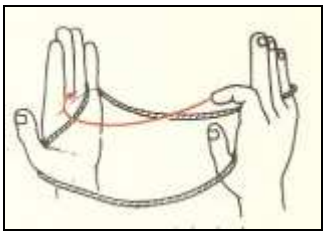
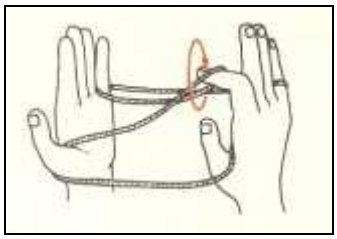
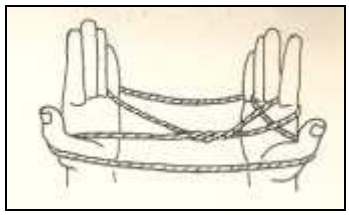
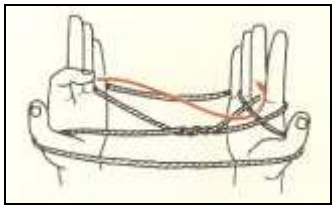
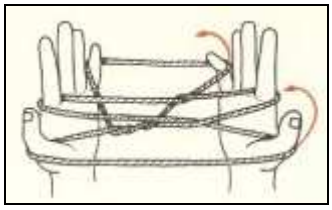
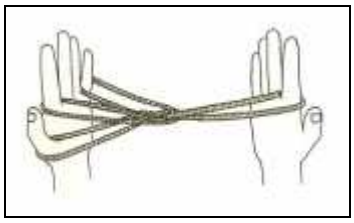
Anillado entre los dedos (Anillado III)



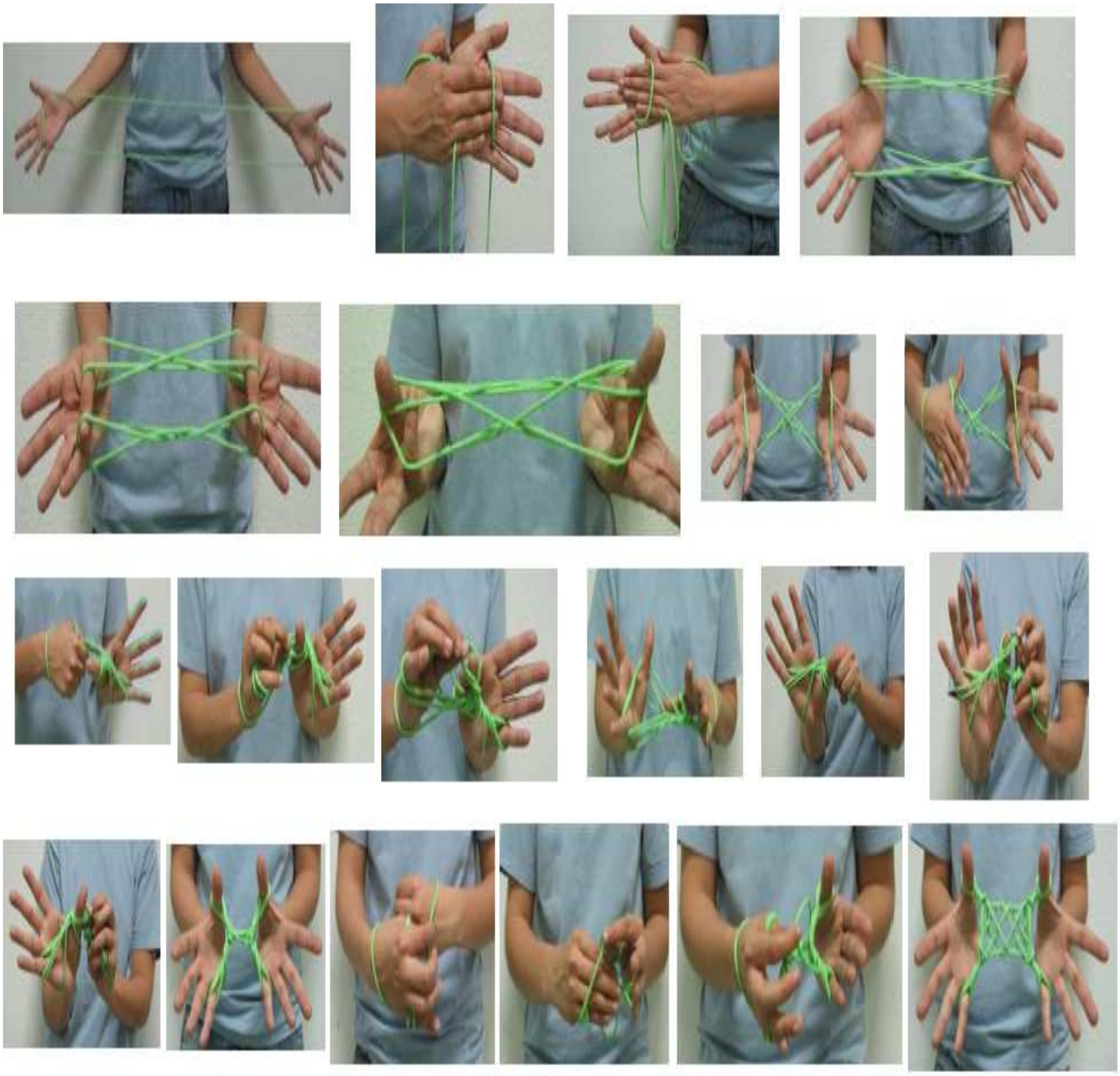
El ladrón de boniatos

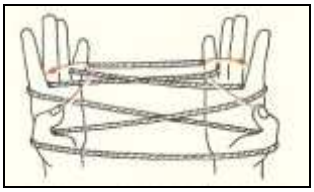
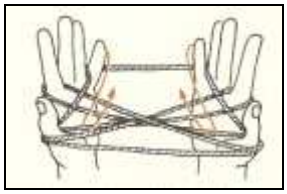
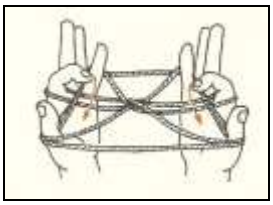
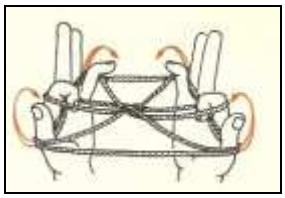
La cola de pez

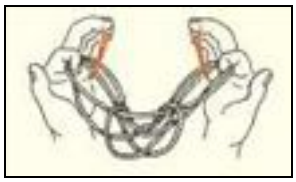
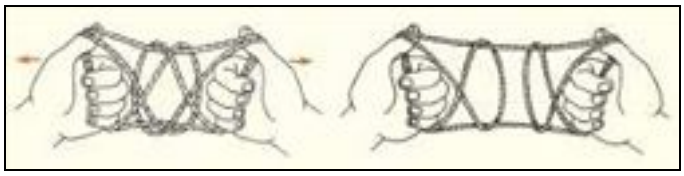







La cama hamaca

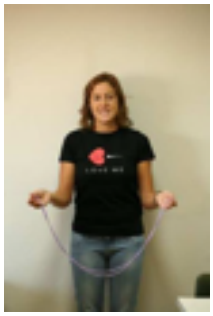
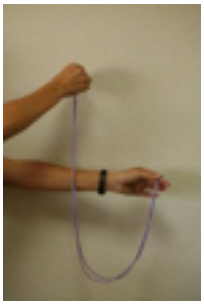


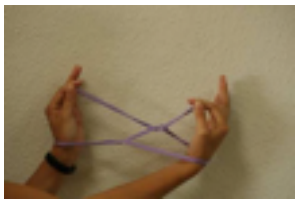
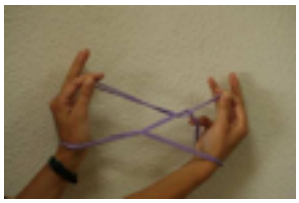
Abrir la puerta

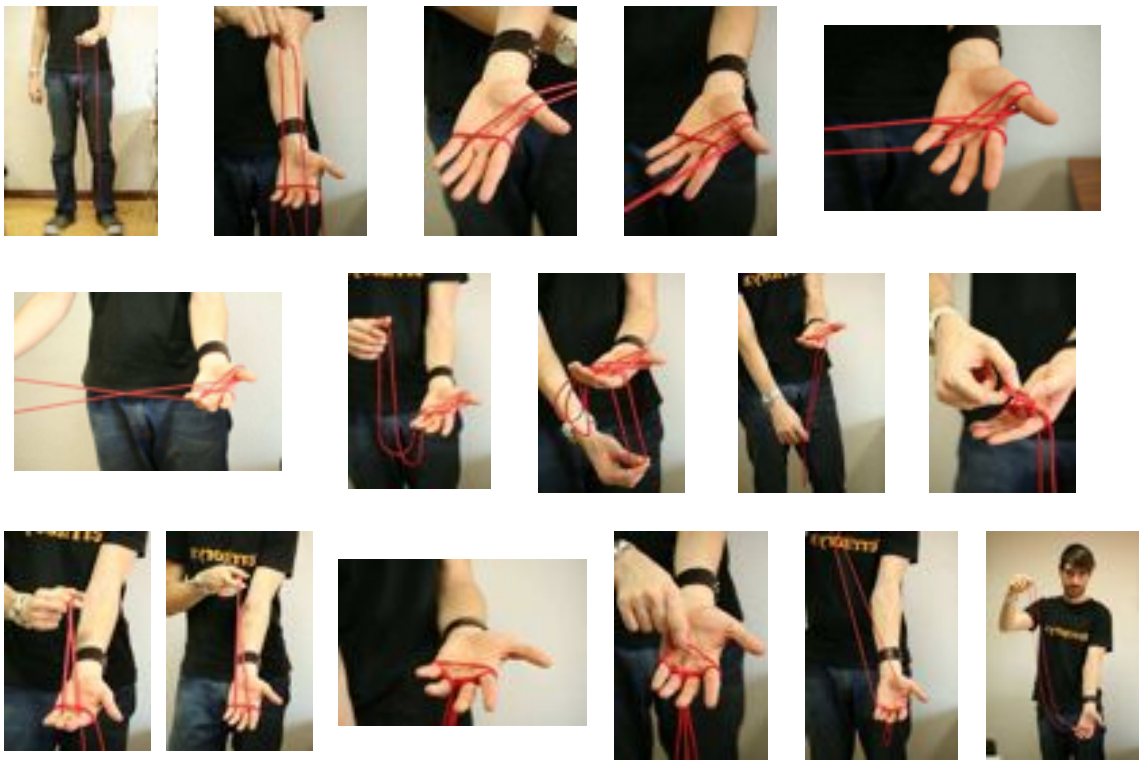



El nudo fantasma

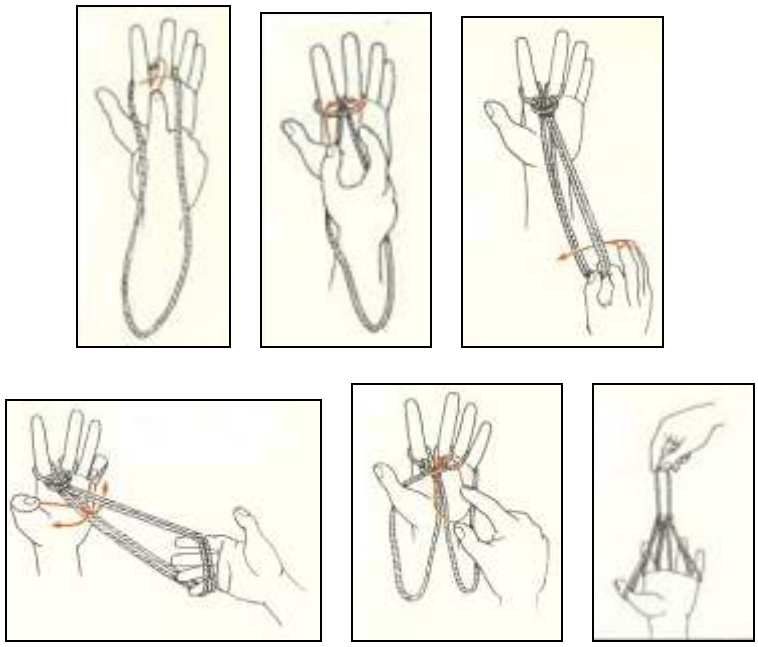



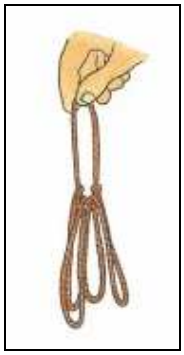



Anillado IV

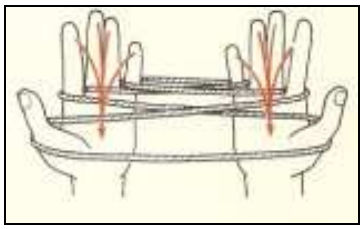


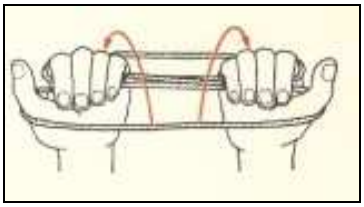
La tienda de los navajos y el racimo de plátanos

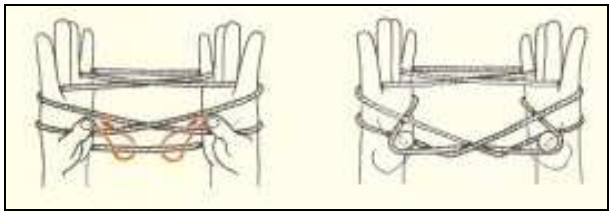


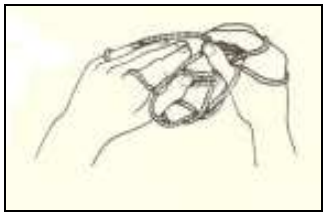


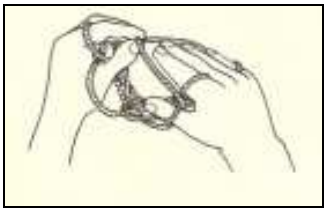
La casa siberiana

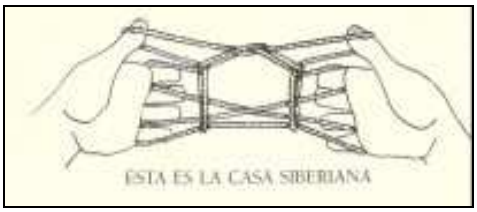




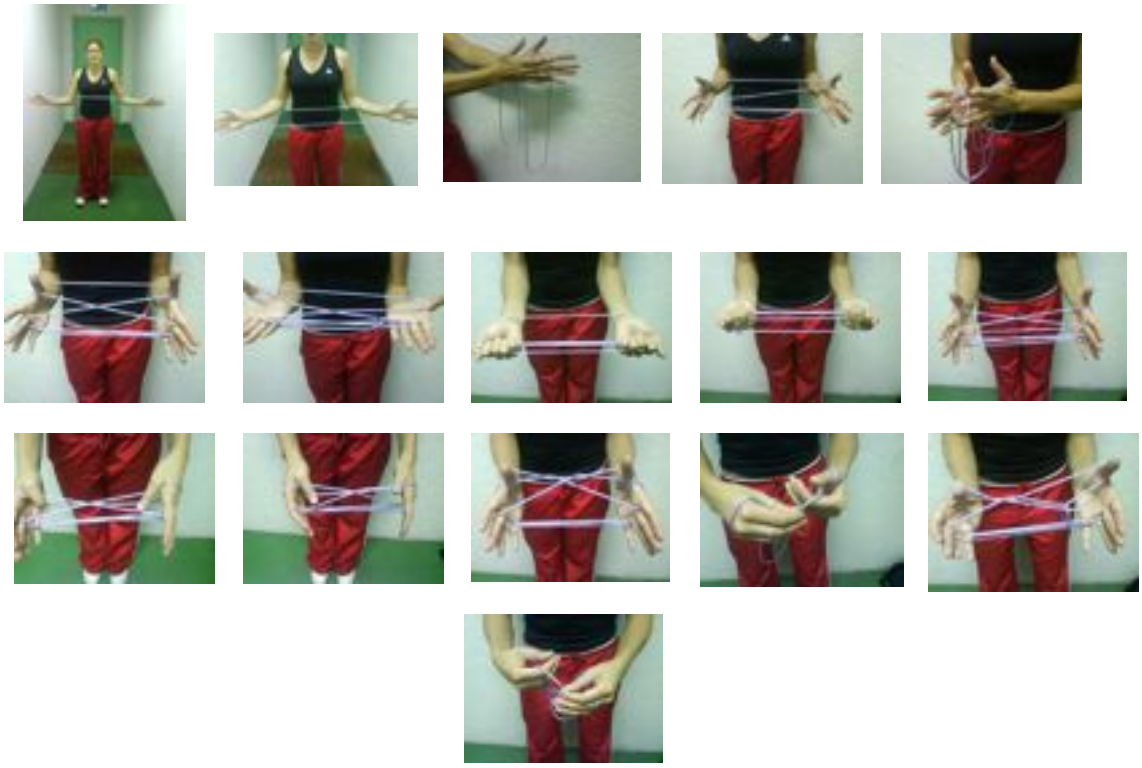






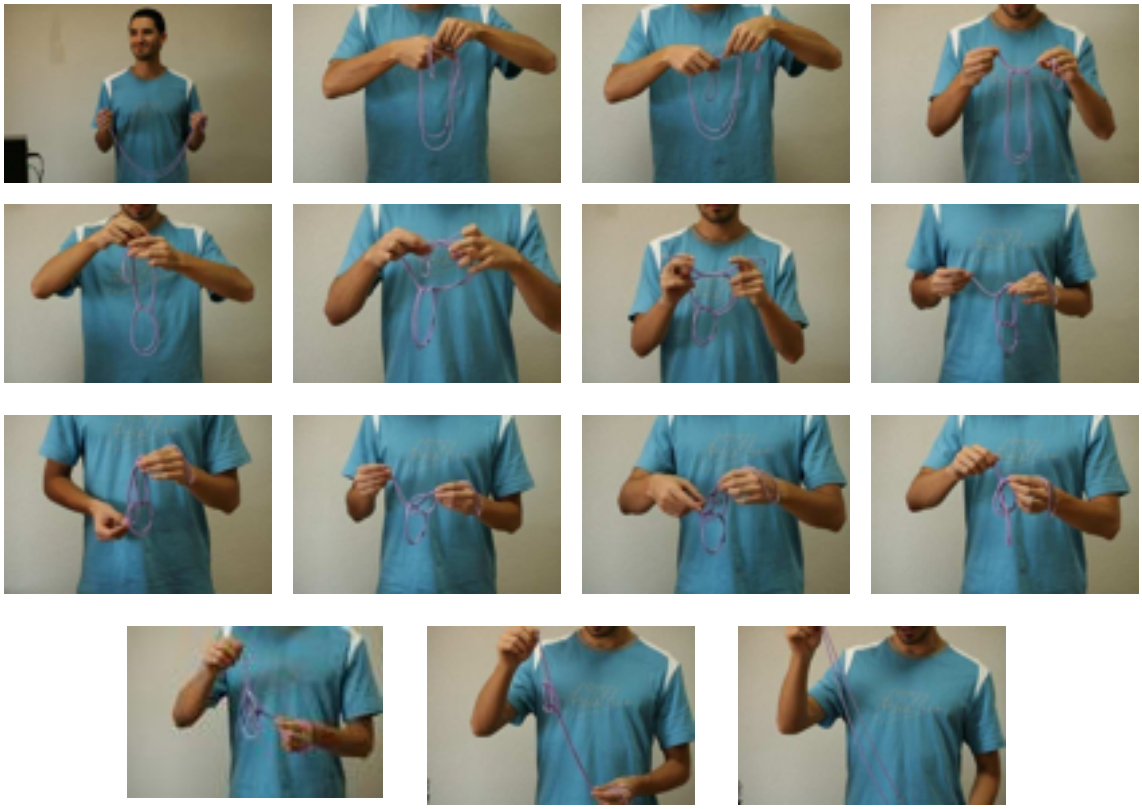


La tela de araña

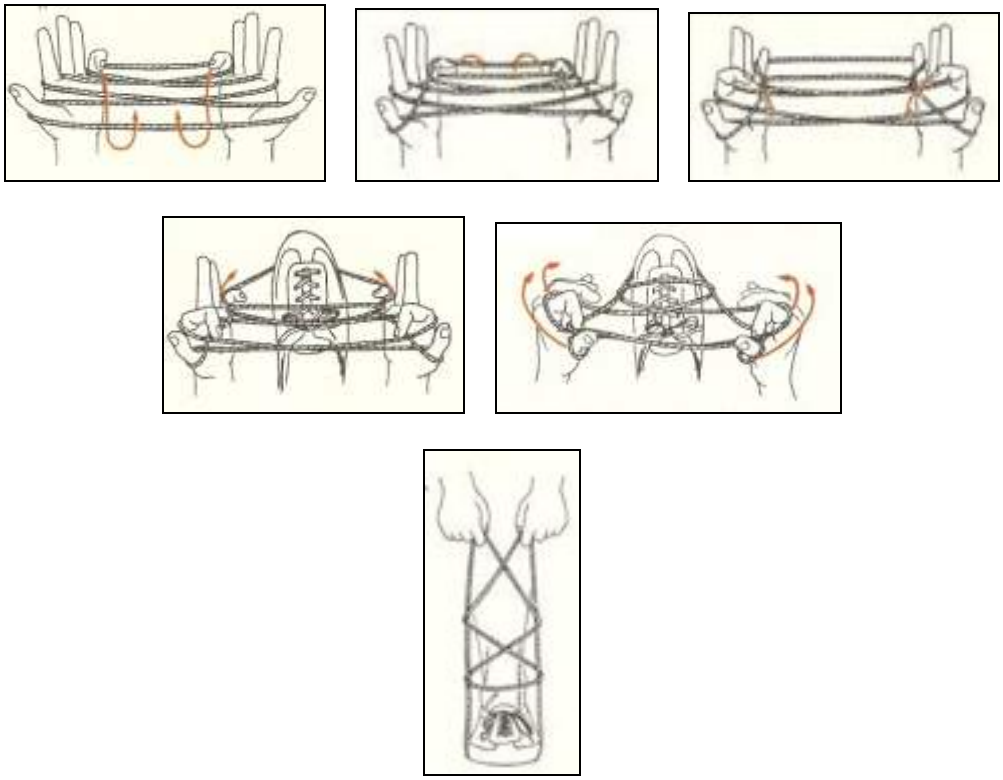


La araña

Nudo llano o nudo del ocho



El hombre que trepa a un árbol



Red de pesca

6.- EVALUACIÓN

Para evaluar a los/as alumnos/as nos basaremos fundamentalmente en la superación personal, entendiendo que no todos los chavales tienen el mismo nivel de habilidad manual, y lo que para unos será fácil, para otros puede suponer un gran reto. Esta superación personal no sólo se refiere a la realización de los juegos planteados, sino también a una mayor cooperación con los compañeros, al nivel de memorización de los chavales, y otros factores inherentes a la actividad, aunque no se observe de una manera directa.

Estableceremos los tres juegos más fáciles como requisito mínimo para superar la unidad didáctica, ya que entendemos que están al alcance de todos los chavales, por mínimo que sea su nivel de habilidad manual. A partir de este mínimo, se le sumará a cada alumno/a 0,5 puntos más por cada juego logrado, llegando a conseguir un máximo de 8,5 puntos con la realización correcta de todos los juegos. El punto y medio restante se logrará a base de cooperar con los compañeros, cuidado del material, y demás actitudes observadas y anotadas durante las clases..

7.- BIBLIOGRAFÍA

· Gryski, C. (1996) *Los mejores juegos de cordel*, Barcelona, Ediciones B.
· Hernández, M. (1994) *Juegos y Deportes alternativos*, Madrid.
· Hernández Vázquez, M. (1997) *Juegos y deportes alternativos*, Madrid, Consejo
Superior de Deportes.
· www.cursosonline.anpe-asturias.com
· www.efdeportes.com/efd109/cariocas-aprendo-malabares-unidad-didacticapara-
educacion-fisica.htm
· www.efdeportes.com/efd94/cuerdas.htm
· www.labsk.net/wkr/archives/10