

I

# MUSEO DEL JUEGO

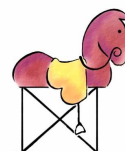
## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

**Raúl Fraile Librán**  
**Oscar Ezequiel Gallego Vegas**  
**Sergio Durán Romero**  
**Germán Copete Cuenca**  
**Agustín Gómez Rojas**  
**Jacobo García Pérez**

Curso 2008-09

Asignatura: Antropología del juego deportivo

Profesor: Manuel Hernández Vázquez



## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN E HISTORIA

CONCEPTOS BÁSICOS Y TALLER

EMPUÑADURA, VESTUARIO

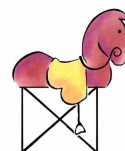
EMPLAZAMIENTO Y TIPO DE BASTONES

PROGRESIÓN METODOLÓGICA

ETAPAS DE ENSEÑANZA Y TRUCOS

BIBLIOGRAFÍA

MUSEO DEL JUEGO



### INTRODUCCIÓN

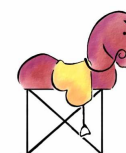
**Palos del diablo** también conocidos como *Golo* o *Devilstick*, aglutinación del original *Devil's stick*; es un juego malabar que consiste en sostener un bastón de medida, peso y forma concretas en el aire mediante otros dos bastones, estos sí, portados por el malabarista, uno en cada mano. Son una modalidad de malabarismo muy adecuada para utilizarla dentro del campo de juego y del desarrollo de habilidades motrices complejas.



Los palos del diablo es un juguete infantil de origen oriental. Consiste en mantener en movimiento un palo con forma especial, algo más grueso por los extremos que por el centro, denominado palo del diablo, con otros dos palos más cortos y finos llamados palos de mano

### HISTORIA

Carlomagno se los trajo a Europa cuando viajó a Asia a ver a unos embajadores. Ahora en nuestra época los podemos utilizar todos pero anteriormente solo los podían comprar los nobles por su precio tan alto (casi siempre se lo compraban para que un bufón o patán le hiciera reír haciendo trucos). El arte del bastón del diablo consiste en mantener el *devil* en el aire mediante los dos *handsticks* realizando trucos y piruetas con la finalidad de ofrecer espectáculo o simplemente, propia diversión y de los espectadores.



## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

### CONCEPTOS BÁSICOS

Este glosario está realizado para facilitar la comprensión de estos términos tan comúnmente utilizados, la mayoría provienen del inglés y son principalmente los componentes del juego malabar.

**Devil:** Abreviatura de *Devilstick*, es el bastón que debe ser sostenido en el aire.

**Handstick:** (plural: *handsticks*) Son los bastones que se usan para sostener en el aire el *devil*.

**Flip:** Del inglés, pirueta. Generalmente acompañado de otra palabra que describe la pirueta, por ejemplo *back flip* (pirueta hacia atrás)

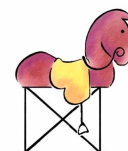
**Devilsticking:** Arte de usar el *devilstick*.

### TALLER DE CONSTRUCCIÓN

El palo del diablo está recubierto por una cinta de plástico o tela, y los palos de mano por unas cintas de tela o tubo de goma para que no resbalen entre sí y facilitar así su manejo.

Los palos del diablo pueden ser contruidos también con material reciclado, en nuestra experiencia propia, fue un juego contruido con tres palos de madera de una longitud de entre 50 y 60 cm con un diámetro de 1,5 (los palos de mano) y 2 cm (el palo del diablo) de grosor.

Los palos son de madera recubiertos con recauchutado de coche o de rueda de bicicleta.



## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

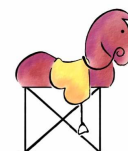
Este recauchutado se envuelve alrededor del palo, extendiéndose en toda su longitud. Ha de quedar adherido al palo, con tensión de modo que no se produzcan deslizamientos del mismo por el palo y quede bien fijado.



Con el fin de asegurar el recauchutado al palo se debe reforzar con cinta adhesiva en los extremos, aunque nunca en el centro ya que impedirá el normal desarrollo del juego debido a la característica deslizante de la cinta.



El palo del diablo se puede adornar en sus extremos, con el fin de darle vistosidad y una presencia estética. El adorno se puede crear a partir del recauchutado, cortando tiras transversales, y cortando estas mismas creando una especie de flecos. Estos serán añadidos en los extremos del palo del diablo con cinta adhesiva.



## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

- **Empuñar los *handsticks* correctamente:** Importante detalle, sobre todo para un nivel más avanzado, puesto que de la manera correcta permite transmitir mayor sensibilidad al *devil* y aumentar así la precisión requerida para ciertos trucos.

Los *handsticks* deben empuñarse con la mano cerrada y el dedo índice extendido (como señalando) en la parte posterior del *handstick*, conviene dejar un margen en el extremo posterior y así evitar que se 'escape' después de un golpe desmesuradamente fuerte.

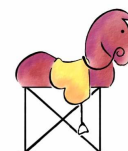


**Vestuario:** no se requiere un traje ni vestimenta especial para usar el *devilstick* pero es recomendable usar siempre

ropa cómoda, zapatillas deportivas y otras prendas de vestir como gomas de cabello, muñequeras, etc. (sólo si es necesario).



**Emplazamiento:** En cualquier lugar con unos 2 o 3 metros cuadrados se puede practicar el *Devilstiking* con un *devil* normal pero seguramente no será muy cómodo, es preferible un parque, jardín, plaza etc. si es en el aire libre mejor.





## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

- **Tipos de bastones**



piruetas.

**Devilstick:** El bastón por excelencia, de forma cónica, hecho de madera y con gomas en las puntas para amortiguar las frecuentes caídas. También poseen unas marcas de distinto color que indican el centro y los extremos para poder controlar mejor dónde golpeamos durante las

**Firestick:** *Devilstick* con almohadillas en los extremos preparadas para prenderlas y ser usado mientras arde. Solo apto para virtuosos del *devilstick* normal.

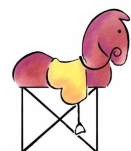
**Flowerstick:** *Devilstick* con espira de goma o piel que ofrece mayor agarre, y con dos pesos en las puntas que hacen que gire más despacio y pausado. Idóneo para principiantes.



Progresión metodológica.

Al igual que otros malabarismos, cuando iniciamos un movimiento por primera vez, tendremos que tener mucha paciencia y ser constantes en los principios del juego, pues la sensación primera es que es imposible mantener con dos palos un tercero en el aire sin que se caiga inmediatamente.

1. **Agarre de los palos de mano:** Los palos de mano se agarran suavemente entre los dedos manteniendo un contacto directo con la yema del pulgar y el índice. Cuanto más próximo se encuentra el palo del diablo de los extremos más fácil resultará su manejo.



## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

2. Posición Básica: De pie, con la mirada al frente, los codos pegados al cuerpo y flexionados unos 90° aproximadamente y las manos separadas a la anchura de los hombros.

3. Para comenzar debemos colocarnos en cuclillas y con el palo más grande apoyado en el suelo por uno de los extremos; luego lo lanzaremos de derecha a izquierda con las manos, sin que en ningún momento deje de tocar el suelo. Repetimos el mismo movimiento, pero esta vez empujando con los palos de mano. Para que el movimiento sea correcto debemos empujar y nunca golpear bruscamente



4. Conforme vayamos cogiendo cierta cadencia en los movimientos tenemos que ir separando el palo del diablo del suelo y, sin parar, debe ir pasando a través de empujes en el extremo superior de un palo a otro.

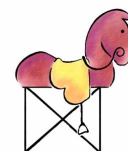
5. A continuación nos colocamos de pie. Para que salga bien este juego es necesario que el punto de contacto con el palo del diablo sea siempre lo más próximo al extremo superior, excepto en los casos en que el palo del diablo vaya muy rápido.

6. Una vez que consigamos realizar el ejercicio sin que el palo se nos caiga al suelo, podemos intentar dar media vuelta de forma que continuamos el ejercicio, pero recibiendo el palo del diablo por en otro extremo. Debemos de mantener los antebrazos y los palos de mano paralelos al suelo.

7. Lanzamientos:

Desde la posición básica podemos lanzar el palo del diablo arriba y realizar distintas recepciones:

- Básica
- Golpear con la rodilla o con el pie y volverlo a coger.
- Dando media vuelta o vuelta entera en el sitio.
- Cruzando las manos.





## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

- e. Por debajo de una pierna.
- f. Entre las piernas.
- g. Por un costado.

### 8. Giros:

#### a. Plano vertical:

- i. Para dar medio giro en el plano vertical tenemos que dar un pequeño impulso con una mano, retirar un poco los palos de mano para que el palo del diablo gire bien y recogerlo cuando esté de nuevo horizontal.



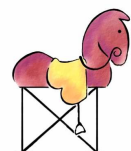
- ii. Para dar un giro completo en el plano vertical describiremos con el palo un círculo hacia dentro manteniendo siempre el palo de mano en contacto con el palo del diablo.

#### b. Plano horizontal:

- i. Para realizar un giro en el plano horizontal tenemos que adelantar una mano y retrasar la otra para después llevarlas rápidamente en el sentido contrario a la vez que lanzamos ligeramente hacia arriba el palo del diablo.

### 9. Presas:

- a. Quitamos uno de los palos de mano, y los llevamos rápidamente por encima a agarrar el extremo del palo del diablo. Desde esa posición balancearemos el palo para volver a la horizontal. Haciéndolo de forma continuada resulta un giro de 360°.
- b. Partiendo de la posición horizontal llevamos un palo hacia el centro y pasamos el otro arriba. De esta forma haremos una palanca de modo que llevando cada palo en una dirección obtendremos otro giro.
- c. Cuando el palo del diablo caiga al suelo podemos recogerlo con otra presa colocando los palos de mano por los extremos y a continuación girarlo para mantenerlo en



## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

equilibrio sobre uno solo.

10. Variaciones:

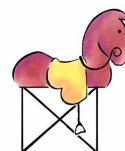
Podemos bailar el palo del diablo de diversas formas:

- a. Entre las piernas
- b. Por detrás del cuerpo
- c. Con las manos cruzadas
- d. Con una sola mano

11. Ejercicios por parejas:

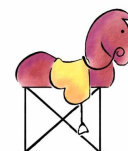
- a. Todos los ejercicios que hemos visto hasta ahora se pueden realizar igualmente pasando el palo del diablo al compañero.

MUSEO DEL JUEGO



## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

ENSEÑANZA DE JUEGOS MALABARES				
	Objetivos	Contenidos	Actividades	Estrategias didácticas
1ª etapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser capaz de jugar con una pelota</li> <li>- Ser capaz de jugar con dos pelotas</li> <li>- Ser capaz de jugar con tres pelotas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Malabarismos con una pelota</li> <li>- Malabarismos con dos pelotas</li> <li>- Malabarismos con tres pelotas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de lanzar y coger con una pelota.</li> <li>- Ejercicios de lanzar y coger dos pelotas</li> <li>- Ejercicios de lanzar y coger con tres pelotas.</li> <li>- Juego de malabares con dos y tres pelotas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En esta etapa se debe conseguir una cierta destreza jugando con dos y tres pelotas.</li> <li>- Alternar los ejercicios malabares con juegos de lanzar y coger.</li> </ul>
2ª etapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser capaz de controlar varios movimientos con tres pelotas combinándolas entre sí.</li> <li>- Ser capaz de jugar con cuatro pelotas.</li> <li>- <b>Jugar con los palos del diablo.</b></li> <li>- Jugar con los pies.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos con tres pelotas y combinaciones.</li> <li>- <b>Palos del diablo</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios con tres pelotas combinando varios movimientos.</li> <li>- Ejercicios con cuatro pelotas</li> <li>- <b>Ejercicios con los palos del diablo.</b></li> <li>- Ejercicios malabares con los pies.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debemos perfeccionar los juegos con tres pelotas e iniciarnos poco a poco en los malabarismos con los <b>palos del diablo</b> y con los pies.</li> </ul>
3ª etapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominar el juego con tres pelotas y sus variantes.</li> <li>- Ser capaz de jugar con los aros.</li> <li>- Ser capaz de jugar con tres mazas.</li> <li>- Ser capaz de jugar con el diábolo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Malabarismos con aros.</li> <li>- Malabarismos con mazas.</li> <li>- Malabarismos con diábolo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos malabares complejos.</li> <li>- Juegos malabares que combinan manos y pies.</li> <li>- Ejercicios con aros.</li> <li>- Ejercicios con mazas.</li> <li>- Juegos malabares utilizando distintos elementos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A Partir de esta etapa debemos introducirnos en otros juegos como los aros las mazas o el diábolo.</li> <li>- Debemos alcanzar un cierto dominio en todos los elementos.</li> </ul>



## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

### • Trucos

En este apartado, describiremos algunos trucos comunes que se pueden realizar con el *devilstick*.

### Información previa

La mayoría de los trucos realizables con un *devil* se realizan en 3 planos principales, delimitados por la circunferencia que realizan los extremos del *devil* cuando se realiza la pirueta que da nombre al plano, los planos son los siguientes, organizados por dificultad de aprendizaje (de los trucos que se realizan en dichos planos) de menor a mayor:

Plano de *Propeller*: Es el plano paralelo a tu propio cuerpo, en disposición vertical, por supuesto, como la hélice de una avioneta.

Plano de *Helicopter*: Es el plano perpendicular a tu propio cuerpo y de disposición horizontal, como la hélice de un helicóptero.

Plano de *Saw*: Es el plano perpendicular a tu propio cuerpo y de disposición vertical, como una sierra circular.

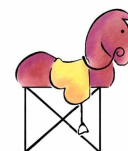
### Trucos básicos

El siguiente listado enumera y explica algunos de los trucos más comunes de los "Palos del Diablo".

- Idle (también llamado tic-tac): Es la base del *devilsticking*, consiste en golpear el *devil* en la parte superior con el *handstick* derecho hacia la izquierda y viceversa para mantenerlo en el aire entre ambos *handsticks*.

- Half Flip (Media pirueta): Consiste en dar un impulso extra al *devilstick* durante el *idle* y que este dé 180° de giro en el 'plano de Propeller' antes de ser devuelto por el otro *handstick* (de nuevo realizando el *idle*).

- Flip (pirueta): Es el mismo truco anterior pero girando al menos 360° en el aire.



## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

- Try again (Inténtelo de nuevo): Truco usado para recoger el *Devil* del suelo, se debe hacer rodar con uno o más *handsticks* hacia tu propio cuerpo y cuando convenga situar el *handstick* debajo y el *Devil* 'subirá' causa de la inercia y lo podremos lanzar contra el otro *handstick* empezando así el *idle*. También podemos realizar este truco con los dos a la vez y dejar el *devil* horizontal apoyado en ambos *handsticks*.

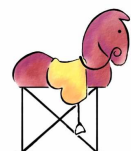
- Double hit (golpe doble): Trata de realizar el *idle* de manera que con el otro *handstick* golpeamos la parte inferior del *devilstick* en el lado opuesto simultáneamente.

- Anchor throw (tiro amarrado): Con el *devilstick* en posición horizontal, sostenido con ambos *handsticks*, elevamos momentáneamente un lado y rápidamente, situamos dicho *handstick* en el lado opuesto del *devil* (donde se encuentra el otro *handstick*, pero por el lado contrario) El *devil* caerá a peso pero sosteniendo el otro extremo en el aire, agarrado, forzaremos al *devil* a continuar girando como un compás, cuando haya realizado media vuelta, lo soltamos y regresamos los *handsticks* a la posición original y así el *devil* caerá horizontal, habiendo realizado un giro, sobre los *handsticks*.

### **Trucos de propeller.**

Trucos realizados en el plano que lleva el mismo nombre.

- Propeller (propulsor): Para realizar este truco ayuda bastante haber practicado primero el *contact flip* descrito un poco más abajo en este mismo apartado. Durante el *idle* golpeamos el *devil* en el centro, de manera horizontal y muy suave, el *devil* se quedará apenas unos instantes horizontal en el aire, en dichos momentos deberemos aprovechar para hacer girar (siempre suave) el *devil*, giros pequeños (de radio) y en el centro de nuestro *devilstick*. Un *propeller* perfecto recibe el apoyo del *handstick* (un golpe suave que hace que continúe girando en el aire) cada 360°, es decir después de cada impulso damos una vuelta entera "acompañando" el *devil*, entonces le damos otro impulso y así sucesivamente.



## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

- Reverse propeller (Propulsor invertido): Este truco no tiene más secreto que realizar un *propeller* en el mismo sentido que se realizan los *reverse flip*, esta variante es más lenta pero también más controlable.

- Contact flip (pirueta de contacto): Desde el tic-toc, y sin despegar el *handstick*, realizamos un giro de 360°. El movimiento debe ser rápido (como el *propeller*) o el *devilstick* caerá a plomo.

- Stop & Go (detener y empujar): Durante el *propeller* golpeamos suavemente el lado opuesto al sentido de rotación del *devil* para mantenerlo durante unos instantes horizontal en el aire (como cuando empezamos a girar) y seguidamente empezamos a girar de nuevo en el mismo sentido.

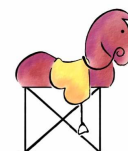
- Propeller toss (Arrojar el propulsor): Durante el *propeller*, en cualquier sentido, centramos el *handstick* y realizamos un rápido movimiento ascendente en el centro del *devilstick* para levantarlo, cuando esté apunto de "salir despedido" hacia arriba, arrastramos el *handstick* hacia un extremo para que siga girando en el aire y lo podamos recibir segundos más tarde sin que caiga vertical etc.

- Propeller left/right (propulsor izquierda/derecha): Para realizar este truco deberemos dominar el *propeller* con ambas manos. Iniciamos el *propeller* en un sentido con una sola mano (lo normal) y cuando el *devil* haya girado 360° cambiamos la mano (*hanstick*) "impulsora" por el otro *handstick*, así sucesivamente. Cada 360° cambiamos de mano pero no de sentido.

### **Trucos de helicopte.**

Trucos y variaciones del plano horizontal, el helicopter.

- Helicopter (Helicóptero): Para poder realizar este truco debemos dominar el truco básico *idle* a la perfección. Empezamos con el *idle* y vamos cambiando la posición de los empujones, cada vez más horizontales. Con un *handstick* impulsamos hacia delante y con el otro hacia atrás. El truco no situar al *devilstick* exactamente horizontal, pues el extremo inferior siempre girará por debajo de los *handsticks*.





## UNIDAD DIDÁCTICA: PALOS CHINOS

---

- Helicopter flip (pirueta en helicóptero): Durante un helicóptero podemos, con la mano que lo impulsa hacia "afuera", insertarle un golpe mayor para que este gire 180° (o más) en un plano inclinado para finalmente encontrarse con el otro *handstick* para así devolverlo.

- Tapped Helicopter (helicóptero golpeado): Mediante un helicóptero situamos el *devil* horizontal, y a partir de ahí con un certero golpe en el centro hacia arriba nuestro *devilstick* se debe colocar totalmente horizontal y girando al menos 180° cada vez que lo golpeamos en el centro.

- Both handed tapped Helicopter (helicóptero golpeado con ambas manos): Este truco es exactamente igual que el anterior pero vamos alternando la mano (*handstick*) con la que golpeamos el *devil*.

- Helicopter above the wrist (helicóptero alrededor de la muñeca): En realidad, el *devilstick* no gira alrededor de la muñeca sino del *handstick* pero el movimiento que debemos realizar se inicia en la muñeca. Durante el helicóptero golpeamos la parte inferior del *devil* pero cerca de centro, y levantamos el *handstick* mientras trazamos pequeños círculos con la muñeca, así, el *devilstick* girará horizontal sobre el *handstick*, posteriormente cruzaremos el *handstick* hasta situarlo encima del *devilstick* y éste dará otra vuelta debajo de nuestro brazo, finalmente repetimos la operación las veces que gusten. Este truco es también conocido como imán.

### BIBLIOGRAFÍA

- Hernández, M. (1997) "Juegos y deportes alternativos" Ed. CSD Madrid

Virosta, A. (1994) "Deportes alternativos en el ámbito de la Educación Física" Ed. Gym

<http://es.wikipedia.org/wiki/Malabarismo>

<http://mundopicho.blogspot.com/2007/05/un-artista-de-parque.html>

