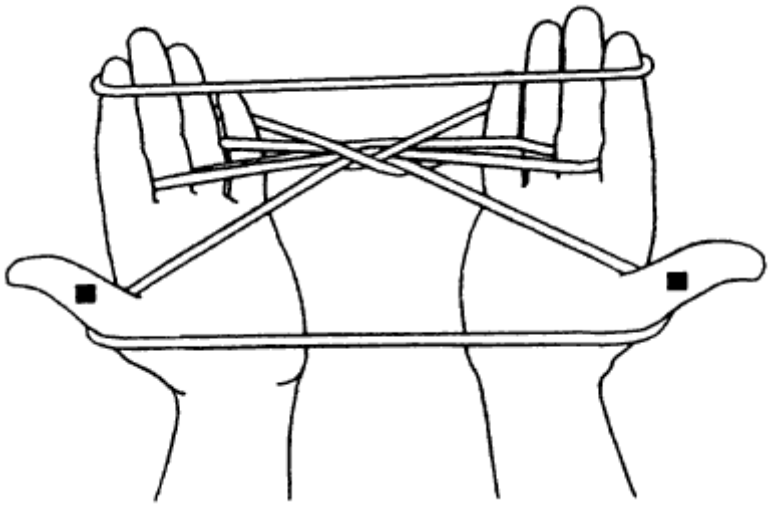
JUEGOS DE TODO EL MUNDO:

JUEGOS DE CORDEL



Autor

Pedro Martín Sánchez

Año 2011

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

JUEGOS DE CORDEL CON TEXTO

JUEGOS DE CORDEL SIN TEXO

JUEOS DE CORDEL COLECTIVOS

JUEGOS DE CORDEL DE HABILIDAD

BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE DE IMÁGENES

MUSEO DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN

Los juegos de cordel o String games parten de una cuerda o cordel que se une por sus cabos formando una figura cerrada.

Se tiene constancia de que estos juegos estaban presentes tanto en la Grecia Clásica como en la Antigua Roma donde se conocía por hamaca, pero se tiene su origen se encuentra en tiempos inmemoriables.

El primer libro que fue escrito sobre los juegos de cordel fue en el Siglo I y su autor fue Heraklas; el título de la primera obra dedicada por completo fue "String Figures and How to Make Them" en 1906 por la autora Caroline Furness Jayne.

Los juegos de cordel son reconocidos en todos los continentes, en multitud de culturas y lugares remotos donde sus habitantes como es en el caso de los Inuit son capaces de realizar lazadas y figuras extraordinariamente complicadas con ayuda de labios, dientes, dedos de las manos y de los pies. En muchas culturas ha servido de transmisor de valores, leyendas, mitos e incluso forman parte de rituales y prácticas adivinatorias.

Existe una institución que se denomina International String Figure Association (ISFA), que se fundón en 1978 por el japonés Hiroshi Noguchi y Philip Noble. Su fin es conservar y enseñar las figuras de hilos o cuerdas en las generaciones futuras, ya que se entiende como un juego saludable, barato y que permite relajar la tensión y olvidarse de los problemas. Dicha institución se encuentra en Pasadena California, USA y se puede consultar en la web www.isfa.org.

MUSEO DEL JUEGO

Ahora vamos a ver distintas figuras que podemos realizar con un material tan sencillo como es una cuerda o cordel, preferiblemente de 2 m de largo, unas tijeras para cortar la cuerda y un mechero para poder unir los cabos. Antiguamente se han llegado a utilizar todo tipo de materiales que ejerzan una función similar como nervios de animales.

Existen juegos con texto y sin texto que hacen representaciones, pero también podemos realizar figuras de forma colectiva mediante varias personas y con cuerdas más largas, y hacer juegos de ingenio.

JUEGOS CON TEXTO

Los habitantes de Isla de Pascua llegan a realizar un centenar de figuras cuya importancia radica en que se acompañan con recitaciones o cantares que se conocen por *patautau*.

Un ejemplo de estos cantos de las figuras:

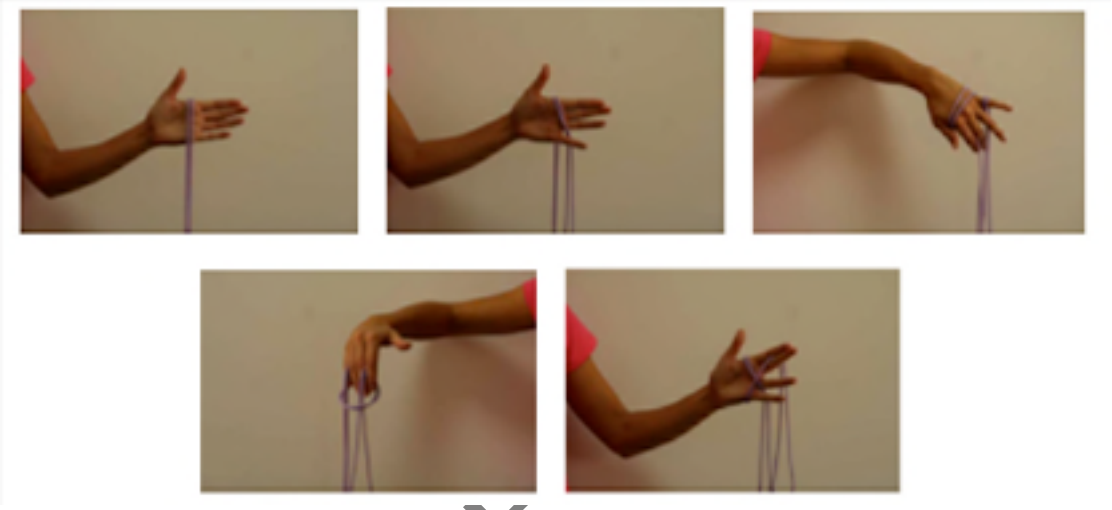
GOLONDRINA DE MAR	KIA-KIA (texto pascuense)	PEINADO TERMINADO
Golondrina de mar: traes ramitas de camote; en la penumbra, con neblina suave.	Kia-kia; kia-kia; Tari rau kumara; I te ehu.ehu I te kapua- pua	Navega el bote, de proa colorada; es tuyo (*); y tiene mascarón de proa.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS SIN TEXTO

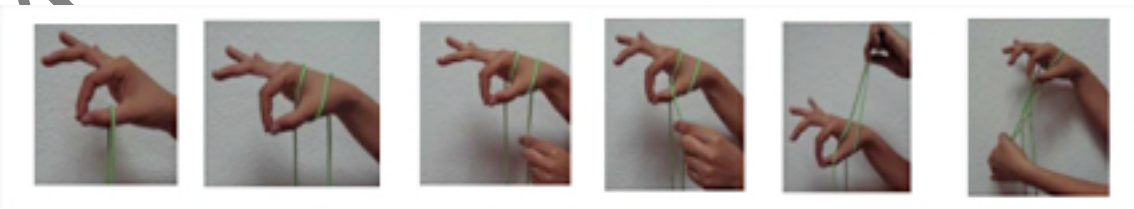
Los juegos de cordel sin texto tratan de hacer representaciones como las que vemos a continuación.

El nudo a una mano

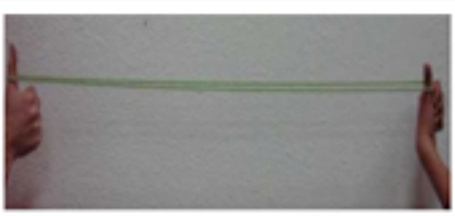


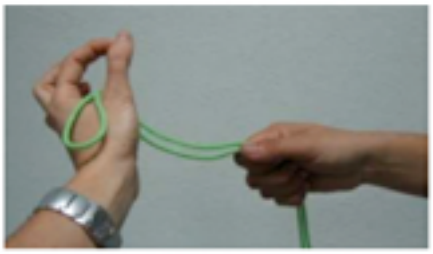
El ahorcado

El aro

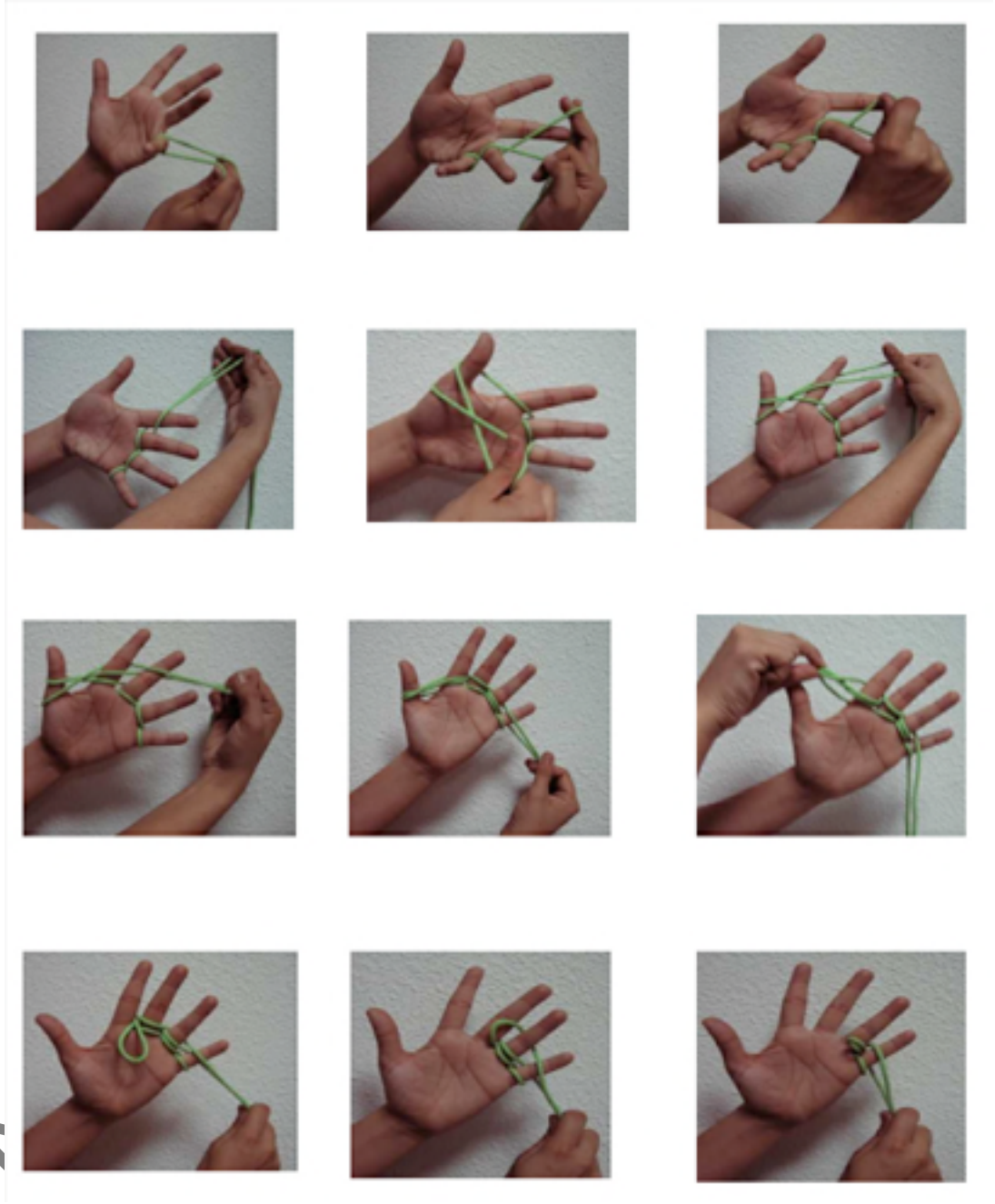


Liberar el pulgar





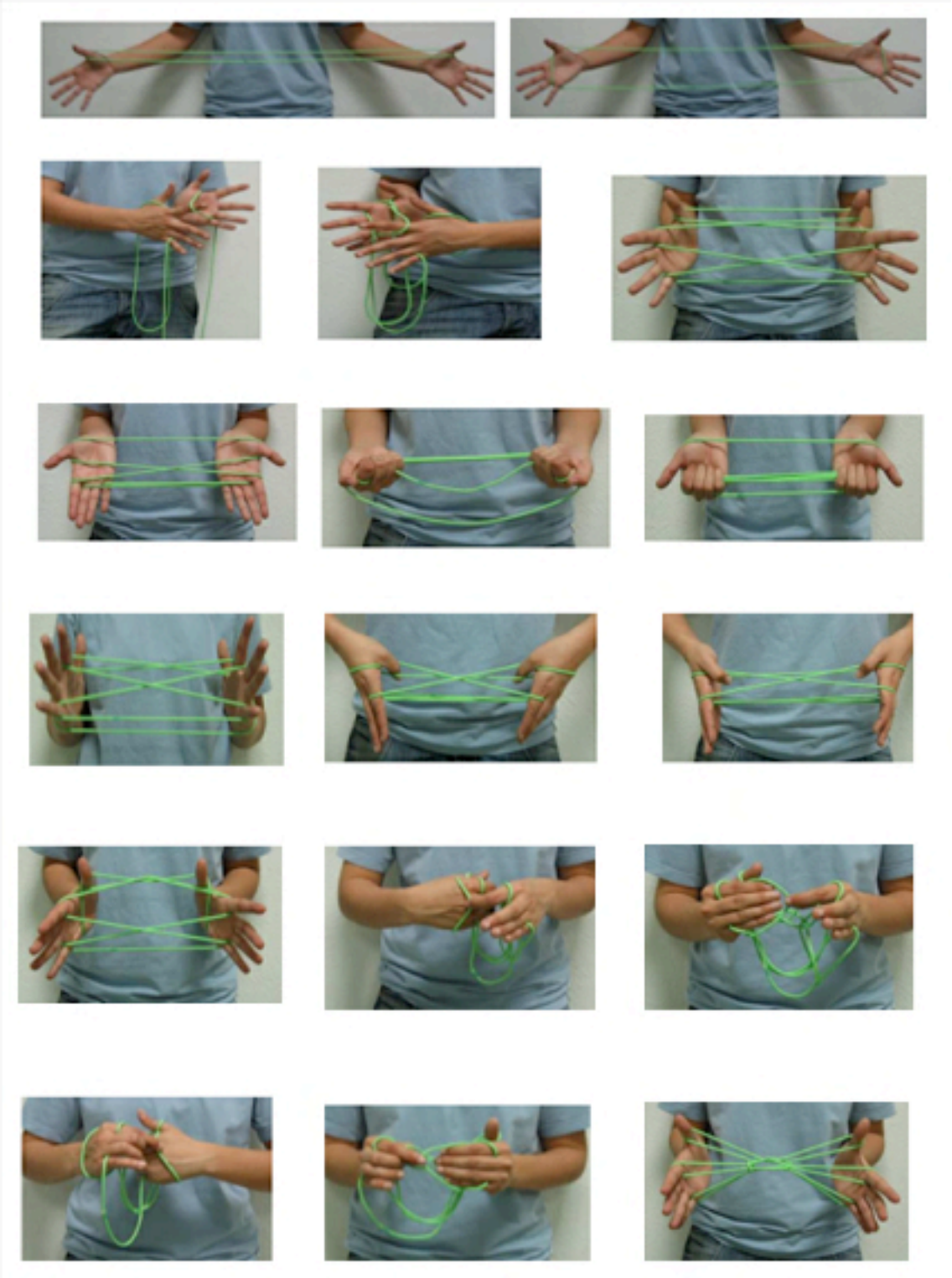
El anillado



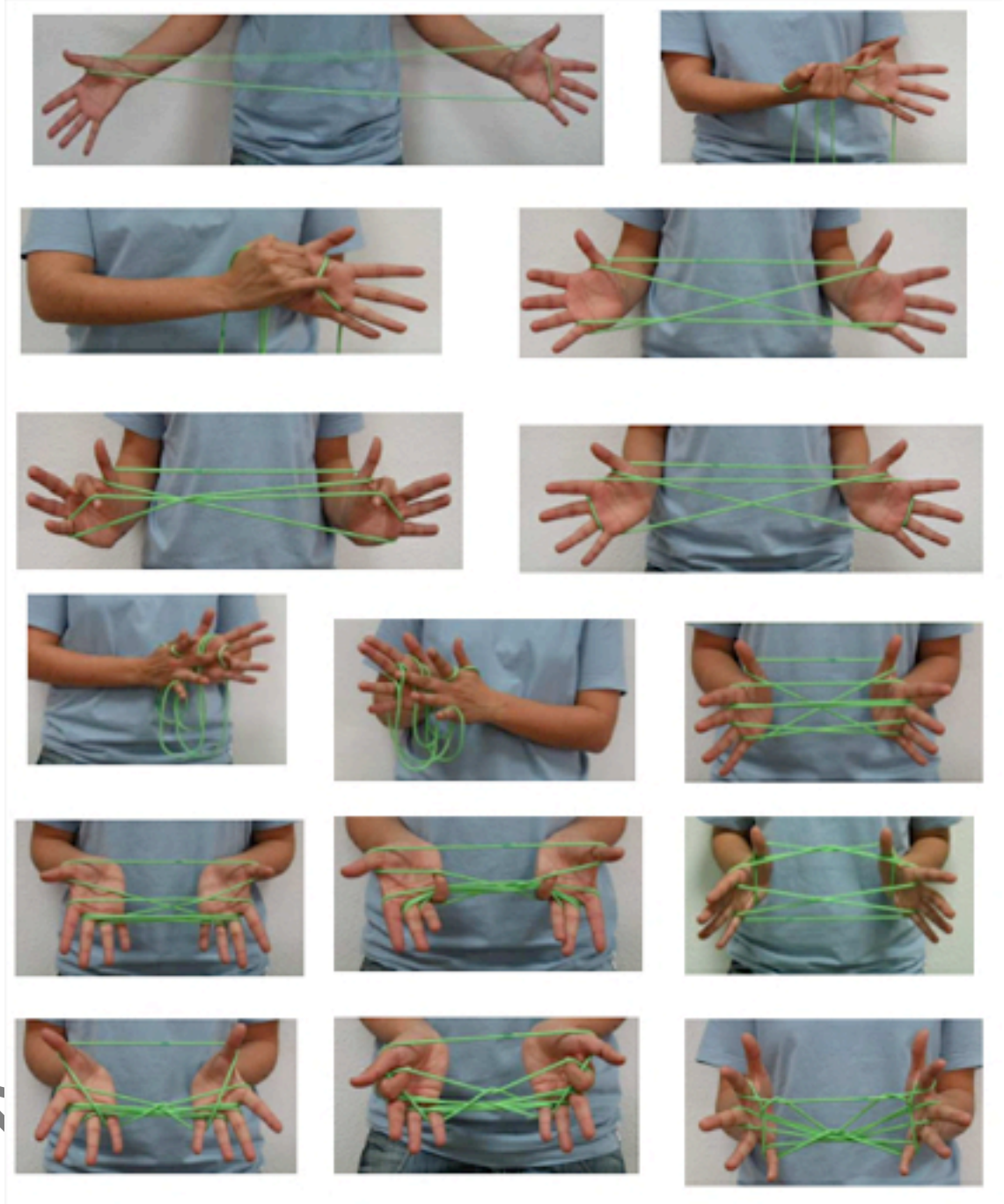
Nudos

Hamaca

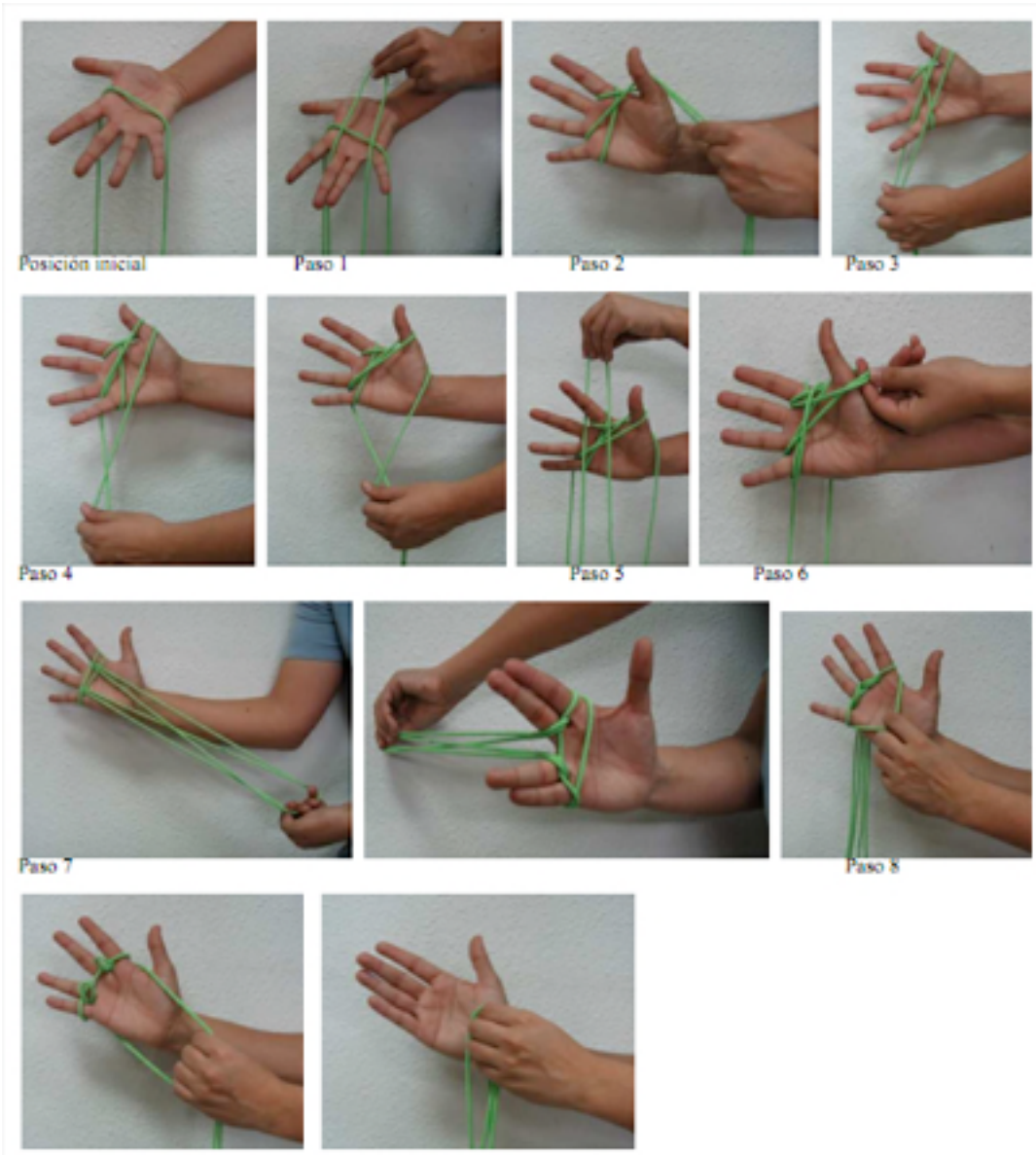
Telaraña



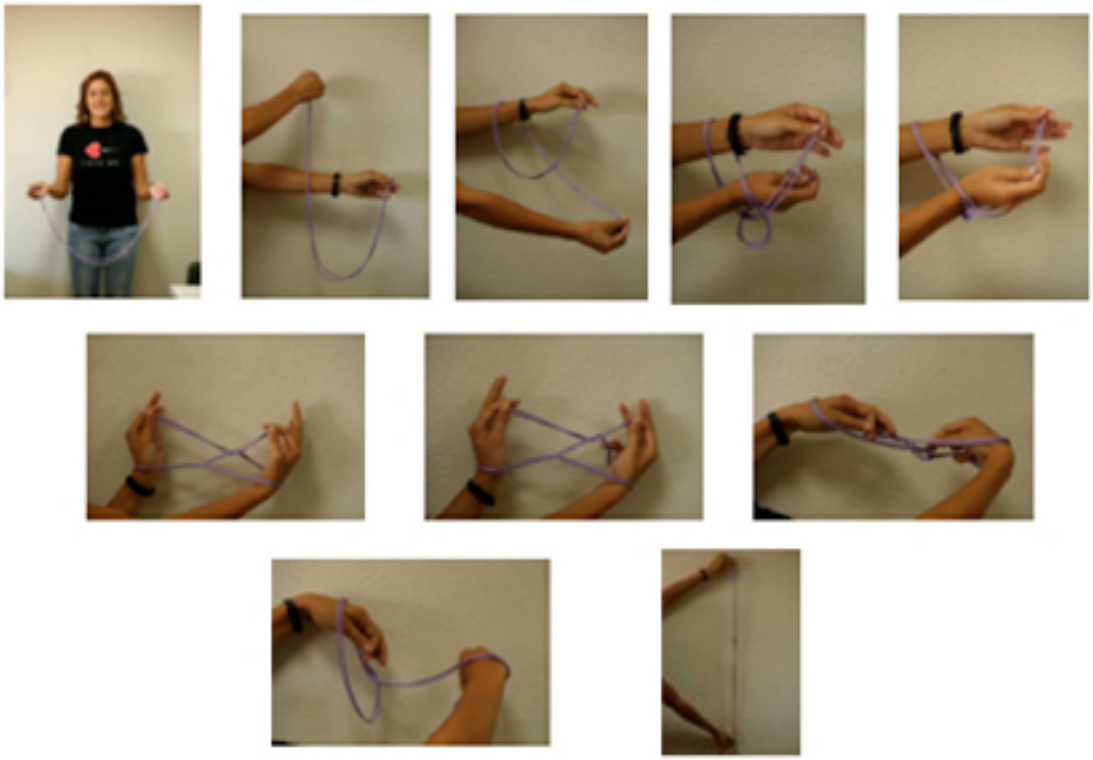
Araña



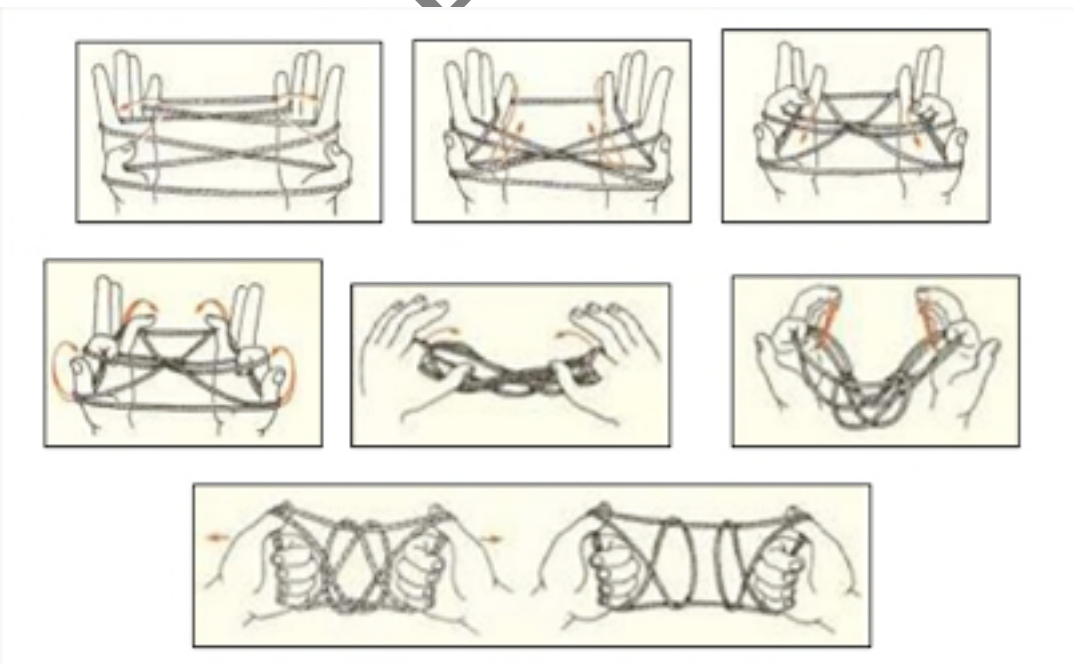
Anillado palmar



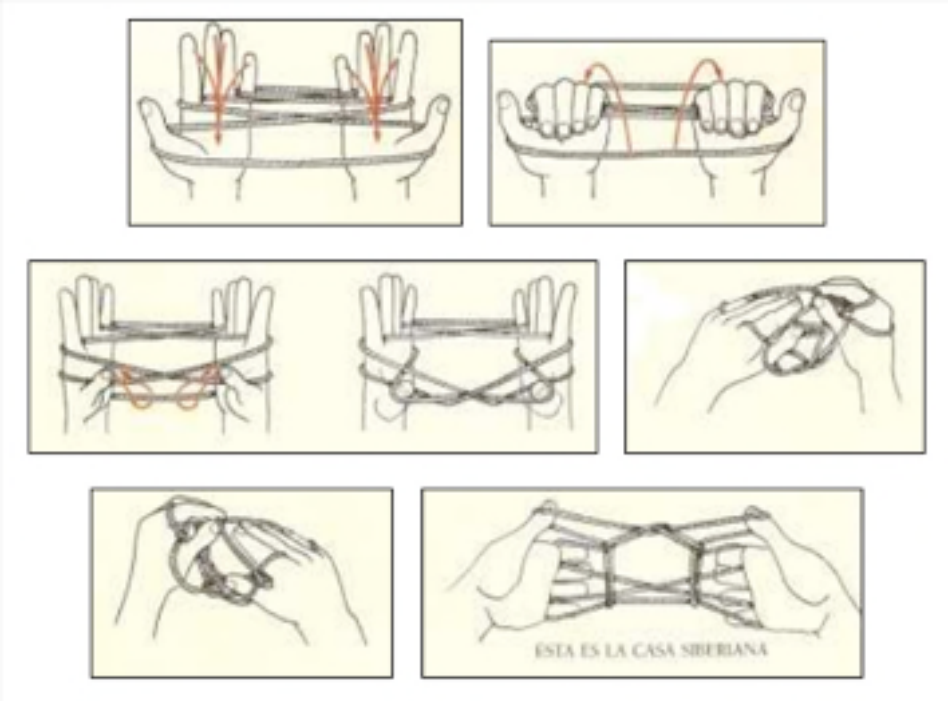
El nudo fantasma



Abrir la puerta



La casa siberiana



Ir de pesca (Brian Cox y Cox Sara**)**

Ahora, en el prado, había toda clase de cosas interesantes, como animalitos, abejas y flores. Sara y yo nos sentamos a descansar y tomar un aperitivo y vino a lo largo de una hermosa ***mariposa Navajo* (fig. 5).**Esta mariposa nos pasó por la derecha volando, luego subió a un árbol y se paró. Sara me dijo: "Papá, sube en el árbol y trata de atrapar esa mariposa." Así que me até los zapatos más ajustados, y empezó a ***trepar al árbol* (fig.6).** Subí hasta llegar a donde las ramas empiezan [triángulo pequeños deslizamientos hacia arriba y encoge], y desapareció dentro de las ramas. Estaba a punto de atraparlo cuando llegó una mosca enorme **(fig. 7).** Sabes que las moscas están siempre molestando. La mariposa había volado, así que fui a por la mosca en su lugar. Ahora bien, si cogen una

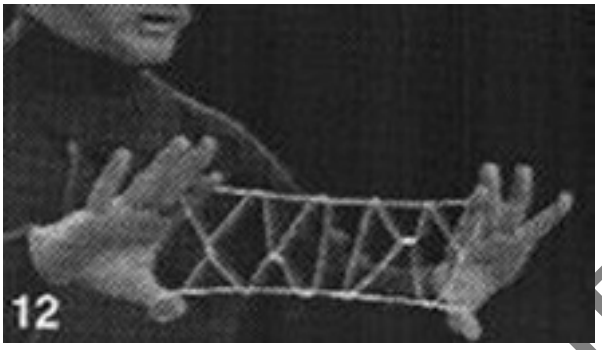
MUSEO DEL JUEGO

mosca en sus manos **(fig. 8),** van a caminar por el interior y a hacerte cosquillas. Pero las moscas son muy rápidas, y si no mirar lo rápido que vuelan al alejarse **(fig. 9)** [figura disuelve]. Así que volvió a subir al árbol y le hablé a Sara sobre la mariposa y me dijo: "Está bien papá, por lo menos lo intentaste. Vamos a seguir adelante, vamos a pescar que es tarde."

Hemos decidido atajar a través del bosque. Ahora, cuando usted va por el bosque que lo mejor es no hacer mucho ruido o asustarás a todas las criaturas. Caminamos a lo largo del camino y en la esquina vimos un ***conejo*** **(fig. 10)**. Este conejo era muy tímido - todo lo que podía ver eran sus oídos y su cabeza por encima de un tronco. Vimos el conejo por un tiempo, con sigilo a su alrededor para no molestarlo, volvimos por el camino y nos dirigimos hacia el lago, y en medio del lago vimos un ***pato con pies grandes*** **(fig. 11)**. Vimos el pato, luego nos dirigimos al otro lado del lago. Comenzamos a revisar nuestro equipo, asegurándonos de que la lanza era fuerte y la red no estaba rota, porque realmente no se puede pescar si tiene agujeros en su red. Todo se veía muy bien. Nos acercamos a la orilla del lago, y ahí había dos

MUSEO DEL JUEGO

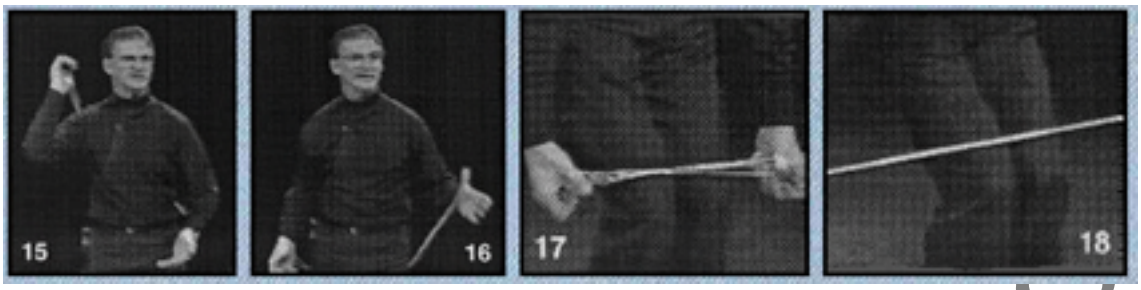
grandes ***peces*** **(fig. 12).** Sara y yo nunca habíamos visto. Tenemos la red lista, y estábamos a punto de tirarlo cuando se separaron los peces [manos separadas, los peces nadan aparte].

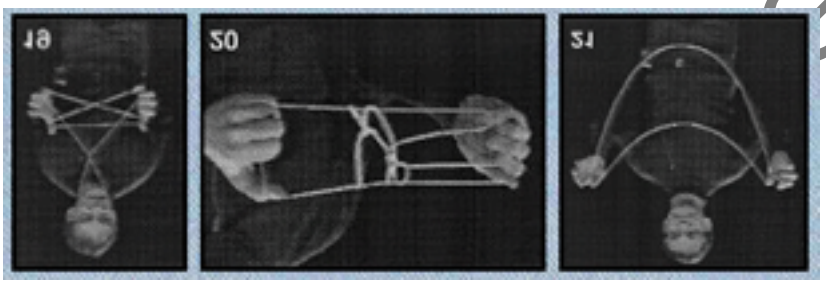


Nos enteramos de que la cuerda tiene todo tipo de usos: se puede usar como un rascador de espalda **(fig. 15)**, y también le puede enseñar a bailar, algo así como secarse su espalda con una toalla **(fig. 16)**. Pero, ¿cómo parar una vez que ha comenzado? Usted sólo puede tener los pulgares hacia fuera, pero eso es demasiado fácil. Es necesario más de un desafío. Trate de envolver la cuerda alrededor de las rodillas **(fig. 17)**, luego soplar en ella con un soplo de magia. Recuerde, la respiración es diferente a la magia mal aliento - mal aliento se derretirá la cadena. Así que soplan sobre ella con la respiración magia y el paso libre **(fig. 18)** [cuerdas

MUSEO DEL JUEGO

parecen pasar a través de las rodillas].

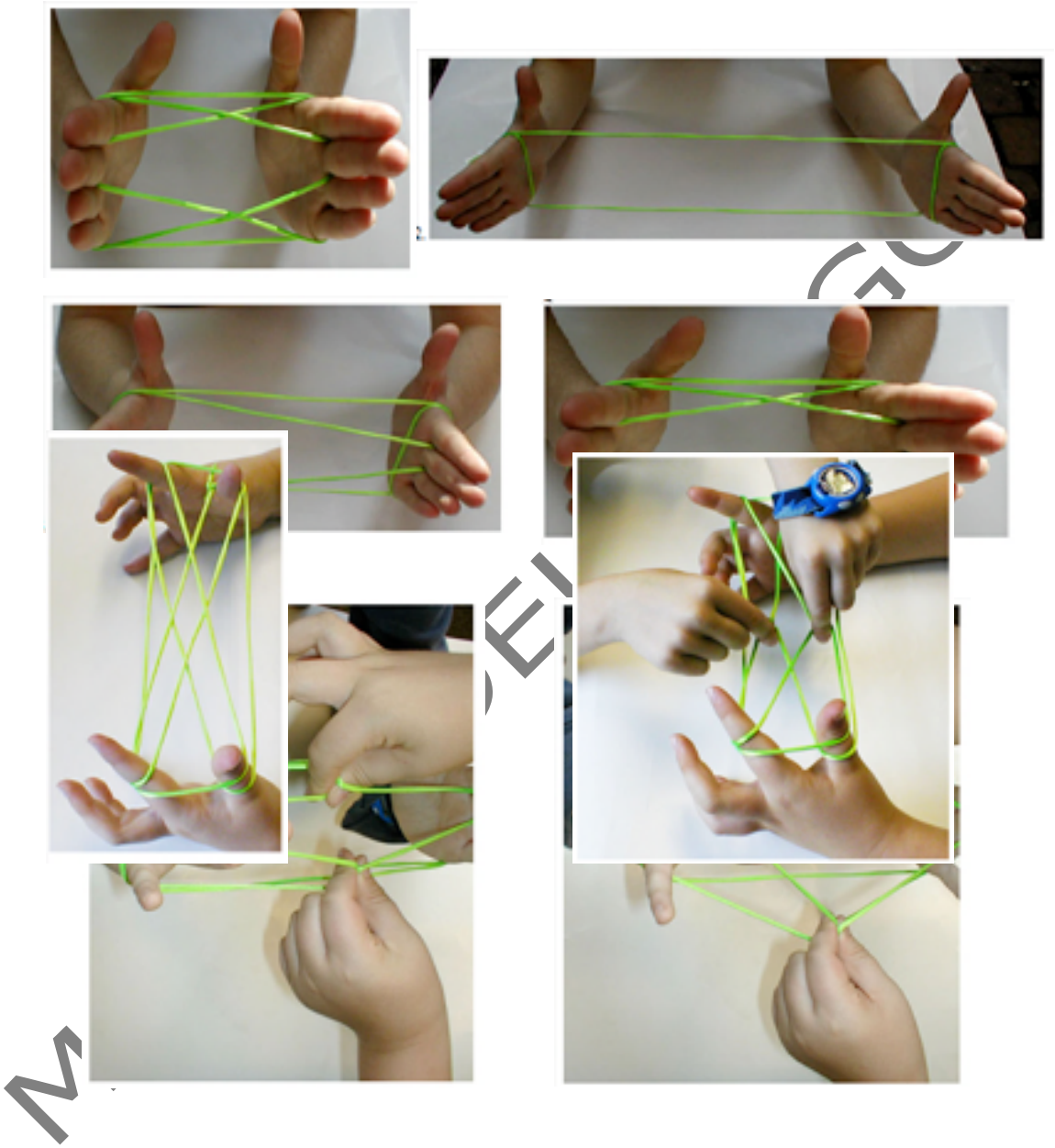


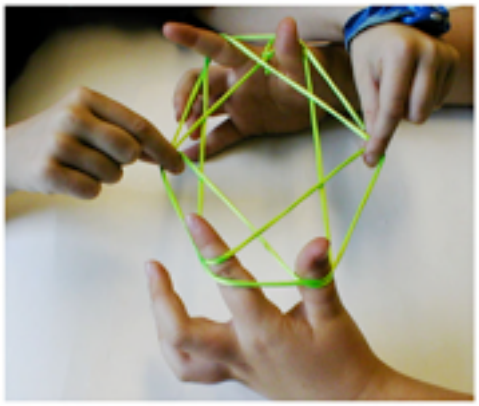


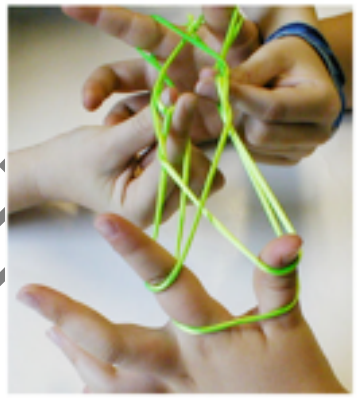
Sara y yo lo pasamos bien, nos olvidamos de lo tarde que era. La razón de que sabía que se estaba haciendo tarde se debe a que las estrellas comenzaron a salir **(fig. 19)**. Era hora de regresar a casa. Volvimos por el camino, y cuando estábamos cerca de casa escuchamos un sonido familiar. Lo que oía era nuestro perro Molly **(fig. 20)**. Si usted mira muy cerca, puedes ver a Molly venir por el camino a nuestro encuentro [diapositivas figura de artista intérprete o ejecutante a la izquierda de la]. Eso nos hizo pensar en todas las cosas que hicimos durante todo el día, como ir de pesca, perseguir mariposas y conejos, y jugando con una cuerda. Y hemos aprendido que la cuerda tiene su propia magia. Probablemente, la mejor magia que puede hacer con una cuerda es llevarla a cabo así [se extiende lazo en los pulgares], estirar hacia fuera completo, deja que el hundimiento en el centro, y entonces usted puede sonreír a tus amigos ya ti mismo al mismo tiempo **(fig.21)** ... Muchas gracias, esa es nuestra historia de cuerda.

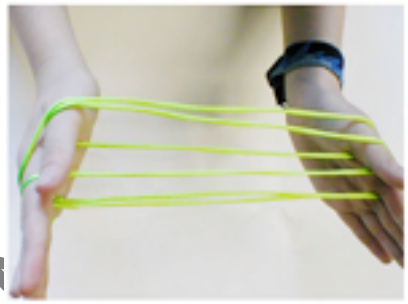
MUSEO DEL JUEGO

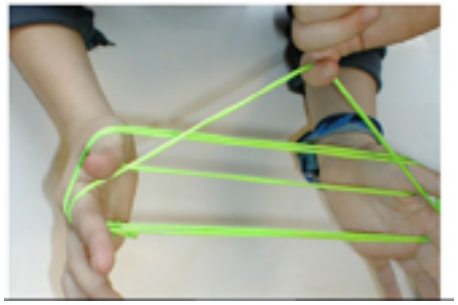
La cuna de gato

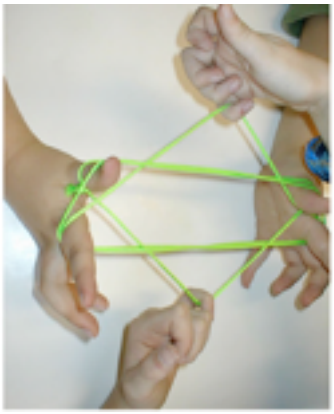


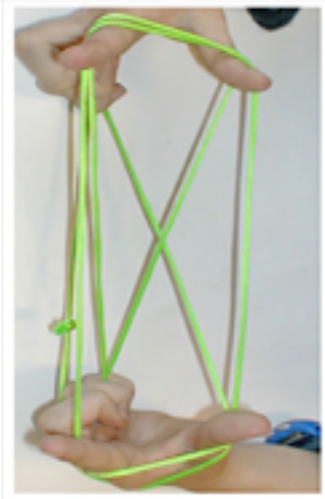


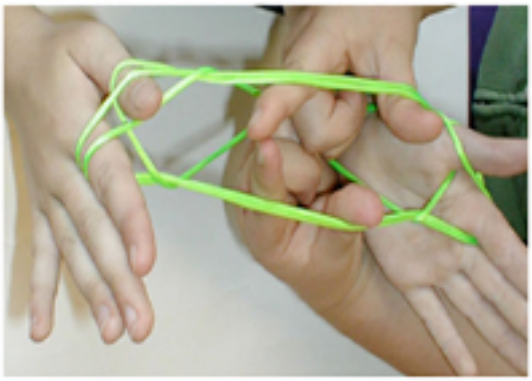


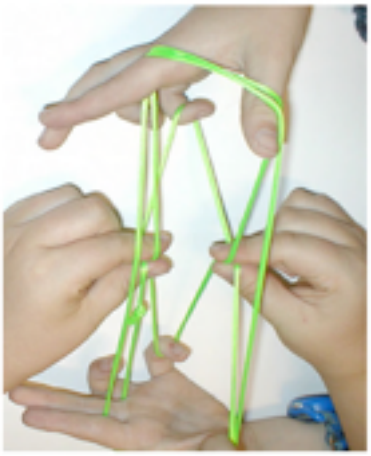


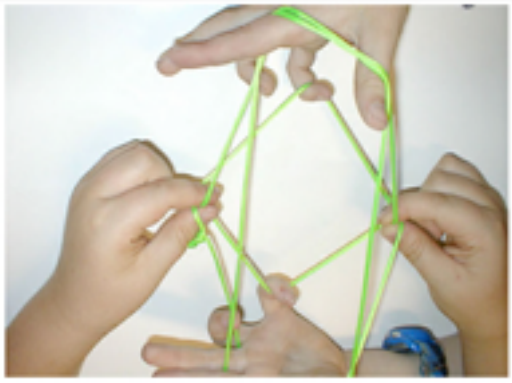


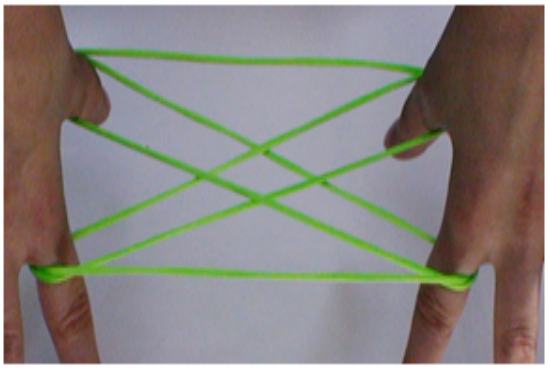


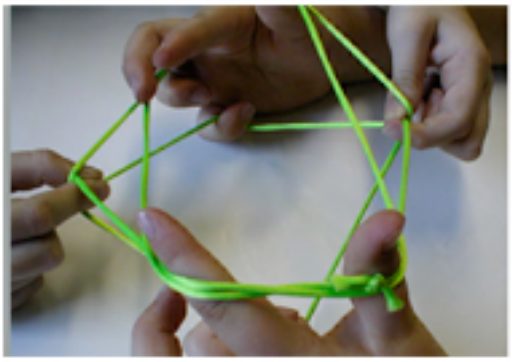












JUEGOS DE CORDEL COLECTIVOS

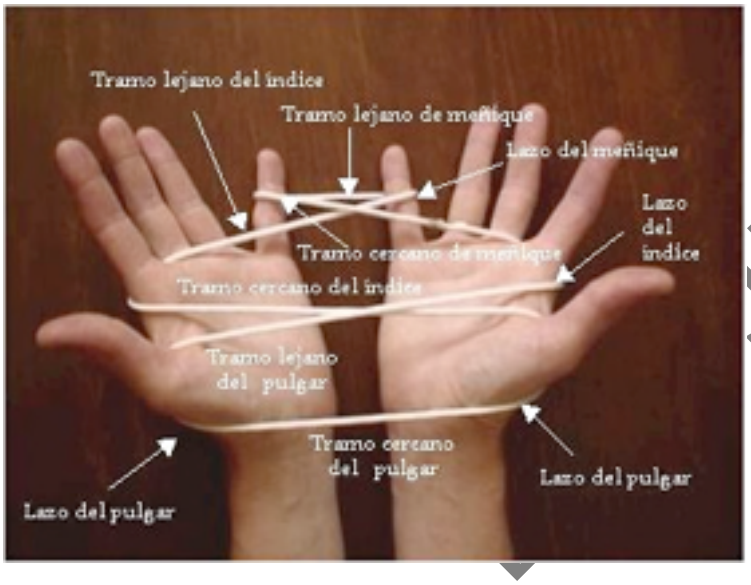
Una vez dominamos el cordel pequeño podemos pasar a cuerdas de mayores dimensiones y a trabajo en equipo. Esto implica que el grupo deberá solucionar el reto de trabajar de forma conjunta, cada jugador tendrá la función de un dedo de una mano, y habrá otros jugadores que serán los encargados de traspasar los lazos de un jugador a otro hasta componer la figura final. Esto implica diálogo permanente, estar de acuerdo en las decisiones que se tomen en cada paso y compenetración dentro del grupo.

- 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).

MUSEO DEL JUEGO

La cola de pez

Esta figura representa una "cola de pez" para el pueblo que habitaba el estrecho de Torres, que está situado entre Australia y Nueva Guinea. Una "cola de pato" en Alaska y un cocotero en África. Los indios salís la llamaban "montar la tienda". (Gryski).



1. Partiendo de la posición 1, pasa el índice derecho por debajo del tramo de la palma derecha y tira un poco de él.
2. Girar el índice derecho 360º primero alejándolo de ti, luego hacia abajo, después acercándotelo y finalmente hacia arriba.
3. El dedo índice derecho tiene que tensar el lazo de los nudos todo lo que pueda.
4. A continuación tienes que coger con el índice izquierdo el tramo de la palma derecha por entre los del lazo del índice derecho. Ahora tira de este lazo todo lo que puedas.
5. Suelta los lazos del meñique y del pulgar de la mano derecha. Tira todo lo que puedas del índice de la misma mano para que los lazos sueltos se acerquen a la mano izquierda. Ya has conseguido la cola de pez.

MUSEO DEL JUEGO

MUSEO DEL JUEGO

La estrella de cinco puntas

Esta figura representa una estrella de cinco puntas, fue recogida por David Titus en la tribu yupik en Alaska. Para poder realizarla correctamente necesitaremos un cordel pequeño de medio span o bien un cordel de 1 span doble.

1. Apertura A
2. Se liberan los meñiques
3. Pulgares por encima del lazo cercano de índice, atrapan el lazo lejano
4. Cruce navajo de pulgares, agarrando con la boca el lazo inferior de los pulgares pasar el lazo superior, quedará un lazo recto entre pulgares e índices.
5. Atrapar dicho lazo con los meñiques y liberar pulgares.
6. Pulgares pasando por encima de los lazos de índice toman los lazos cercanos de los meñiques mientras pegan los dos dedos

meñiques.

Estrella grande

Variante sobre figura realizada con la apertura navajo. Tamaño del cordel 1 span.

1. Apertura A.
2. Intercambiar los lazos de los índices.
3. Liberar meñiques.
4. En la izquierda pasar lazo del índice a meñique.
5. En la derecha pasar lazo de índice a pulgar, de forma que en el pulgar derecho queden dos lazos.
6. Meñique derecho entra por debajo de los lazos del pulgar derecho y atrapa la lejana del lazo superior del pulgar llevándolo hacia abajo.
7. Índice y corazón de la derecha atrapan la cercana inferior del lazo del pulgar, liberando el pulgar.

MUSEO DEL JUEGO

Dos diamantes

Caroline F. Jayne recogió en 1906 esta figura de la tribu de los indios navajos que representa dos diamantes unidos, hay una variante muy parecida donde los diamantes se convierten en estrellas. Tamaño del cordel 1 span.

1. Apertura A
2. Se liberan los pulgares
3. Pulgares por encima de todos los lazos toman el lejano del meñique
4. Pasar los lazos de los índices a los pulgares sin soltar los índices
5. Navajo de pulgares
6. Introducir los índices por los triángulos marcados por el nuevo lazo marcado, bascular las manos y soltar los meñiques.
7. Se obtiene los dos diamantes.

La tortuga

Figura recogida por Dickey en 1928 en Maui y Kauái. Ensalza la importancia que los nativos dan a la puesta de huevos de las tortugas marinas en sus playas. Tamaño de cordel 1 span.

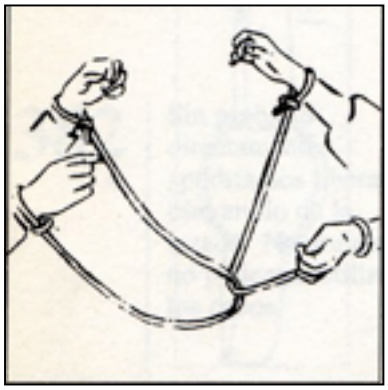
1. Apertura A
2. Pulgares toman lazos cercanos de índices
3. Meñiques toman lazos lejanos de índices. Ahora habrá dos lazos en los pulgares y en los meñiques.
4. Navajo de pulgares y meñiques. Ahora quedarán un tramo de cordel recto que va del meñique de una mano al de la otra, y

MUSEO DEL JUEGO

otro tramo recto que irá de un pulgar a otro.

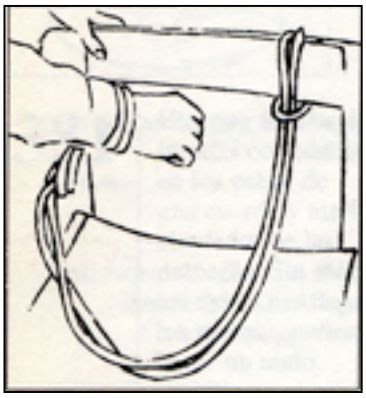
5. Los pulgares toman el lazo recto de los meñiques, y los meñiques el tramo recto de los pulgares.
6. Navajo de pulgares y meñiques y se obtiene la tortuga.

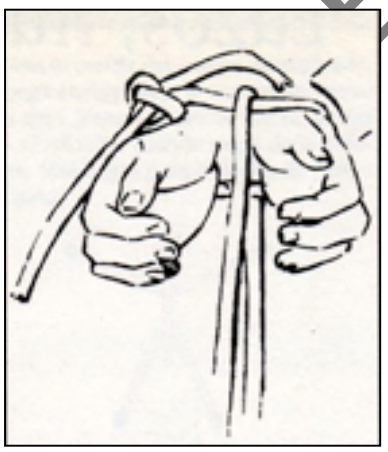
JUEGOS DE CORDEL DE HABILIDAD



Los juegos de cordel también los podemos utilizar como medio para desarrollar la inteligencia, la creatividad y la habilidad manual. Aquí hay algunos ejemplos:

Supongamos que estamos atados como en la figura ¿Podemos liberarnos sin soltar o aflojar los nudos que nos atan a las muñecas?(1)





En un juego, dos personas se atan como en la figura.
Por comodidad, todos los nudos son corredizos. ¿Pueden liberarse sin soltar ni aflojar los nudos? (2)

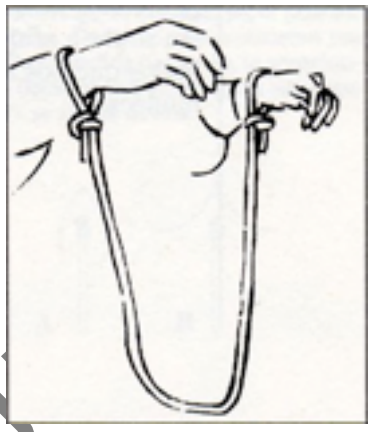
Nos atan las muñecas con un trozo de cuerda como el de la figura,

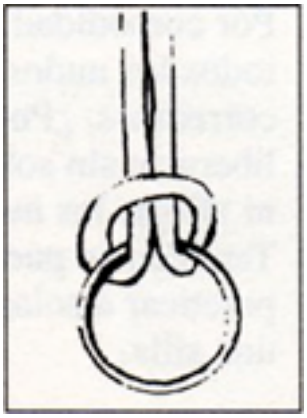
MUSEO DEL JUEGO

mientras que otra más larga pasa alrededor de la primera y se ata en un punto que parece inaccesible. Así atados, ¿cómo nos liberaríamos sin soltar los nudos?

(3)

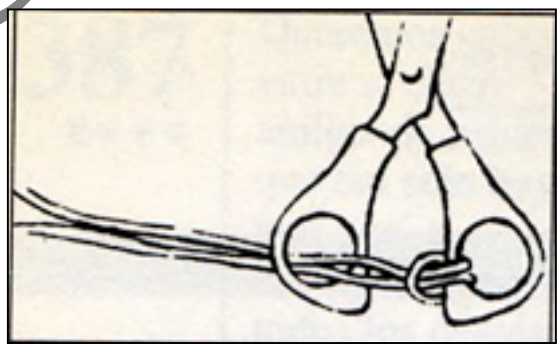
Hay que formar dos lazadas correderas en los cabos y atarlas alrededor de las muñecas. Sin soltar los cabos ni aflojar los nudos, ¿podemos hacer un nudo sencillo en el centro de la cuerda? (4)





Sin probarlo directamente, ¿podríamos liberar este anillo de la lazada? Naturalmente no podemos utilizar los cabos (5)

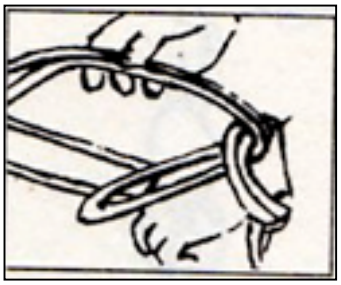
Anudamos un hilo en unas tijeras, como en la figura. Suponiendo que los cabos estén atados a una barra, ¿Cómo liberaríamos las tijeras? (6)



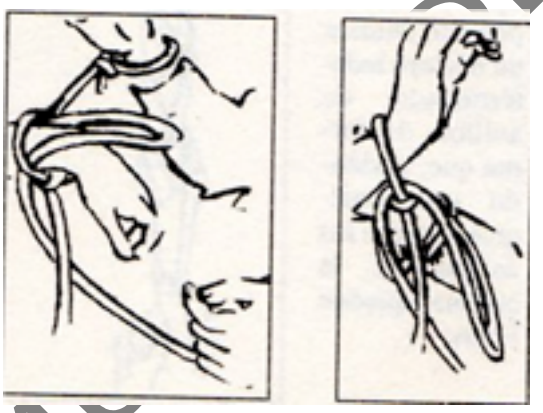
MUSEO DEL J

Soluciones

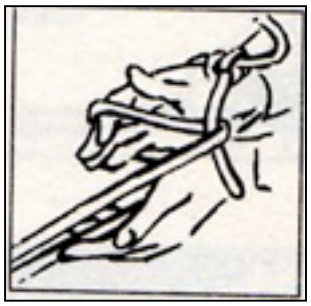
(1) Hay dos posibilidades: hacer pasar la lazada alrededor de la silla o hacerla pasar alrededor de la muñeca.



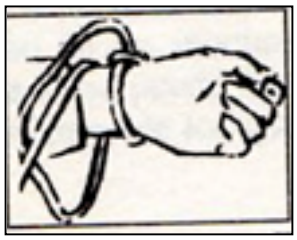
(2) Haremos pasar la cuerda que nos ata las muñecas alrededor de la muñeca de otra persona, como se ve en las figuras.



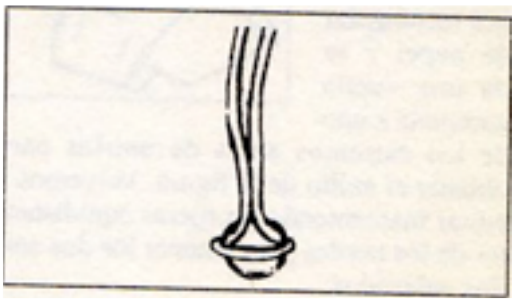
(3) Haremos pasar la cuerda más larga alrededor de una muñeca, como se ve en las figuras.



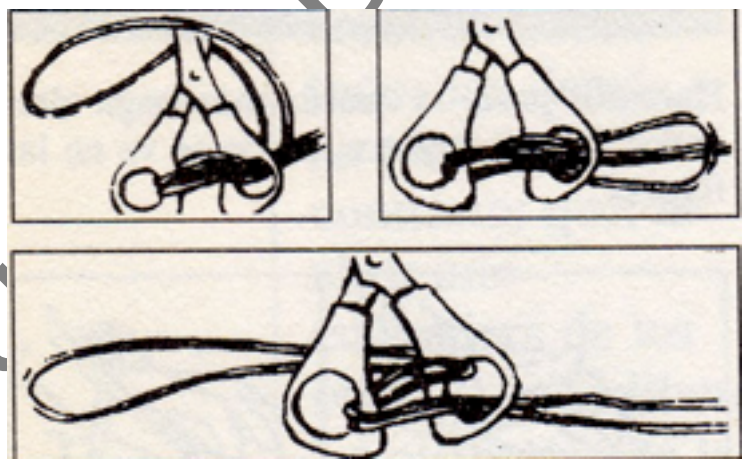
(4) Haremos pasar la parte central de la cuerda alrededor de una muñeca.



(5)



(6) Tras llegar a la solución de las figuras, trataremos de formar de nuevo el nudo realizando los movimientos inversos.



MUSEO DEL JUEGO

BIBLIOGRAFÍA

Casamento E. (1998). "Juegos para desarrollar la inteligencia, la creatividad y la habilidad manual para niños y jóvenes" Editorial De Vecchi

Hernández Vázquez, M. (1997) Juegos y deportes alternativos, Madrid, Consejo Superior de Deportes

http://www.labsk.net/wkr/archives/10

http://www.efdeportes.com/efd94/cuerdas.htm

http://www.oresteplath.cl/antologia/origyfolc9.htm

http://www.ifyoulovetoread.com/book/chten_cats1105.htm

http://www.whimsical-workshop.mb.ca/string.html

http://www.museodeljuego.org/_xmedia/contenidos/0000001030/docu1.pdf

http://www.museodeljuego.org/_xmedia/contenidos/0000001036/docu1.pdf

ÍNDICE DE FOTOS

Imagen 1: http://www.labsk.net/wkr/archives/10

Imagen 2-14:
http://www.museodeljuego.org/_xmedia/contenidos/0000001030/docu1.pdf y
http://www.museodeljuego.org/_xmedia/contenidos/0000001036/docu1.pdf

Imagen 15-20: http://www.whimsical-workshop.mb.ca/string.html

Imagen 21: http://www.ifyoulovetoread.com/book/chten_cats1105.htm

Imagen 22-26: http://www.efdeportes.com/efd94/cuerdas.htm

Imagen 27-38: Imágenes del libro "Juegos para desarrollar la inteligencia, la creatividad y la habilidad manual para niños y jóvenes"

MUSEO DEL JUEGO