

**PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL
DEPORTE:**

**JUEGOS INFANTILES, RECREOS ÚTILES PARA LA
INFANCIA Y LA JUVENTUD. (Julián Bastinos, 1895)**



Autores

Miguel del Castillo Álvarez

Javier Bustos Hernán

José Manuel Campillo Álvarez

Año 2011



ÍNDICE

1. CONTEXTO HISTÓRICO
2. CONTEXTO DEPORTIVO
3. DATOS DEL AUTOR Y OBRAS
4. JUEGOS INFANTILES, RESUMEN

JUEGOS GIMNÁSTICOS

- EL TRAGABOLAS. PEQUEÑO BOMBARDEO. BLANCO Y NEGRO. ROMPE CACHARROS. LA PELOTA AL CIELO. PELOTA EN FRONTÓN. PELOTA EN FESTÓN. EL RECUENTO. LAS FIGURAS DE CERA. EL LAWN TENIS. EL SAPO VORAZ. CROCKET. LA CUERDA. SORTIJA. CARRERAS DE CABALLOS. EL ARO. MONOCICLETA. EL DISCO. BILLAS. BALAS. LOS NUEVE AGUGEROS. BALAS EN LABERINTO. PEONZAS. LAS COMETAS. EL PEZ, LAS CUATRO ESQUINAS.

APÉNDICE GIMNASIA

JUEGOS DE COMBINACIÓN

JUEGOS COMBINADOS: LOS SOLDADITOS. REVISTA. BATALLA CAMPAL. ASALTO DE UNA CIUDAD. DEFENSA DE UN REDUCTO. MARINA DE GUERRA Y MERCANTE. CRUCEROS SENCILLOS. CORRER EL TEMPORAL. LOTERÍAS DE BENIFICENCIA. LOS DECORADORES. JARDINEROS Y HERBORISTAS. COLECCIONES DE HISTORIA NATURAL. HERBARIOS. HERBARIOS ENGAÑA OJOS. ACUARIOS. COLECCIONES DE SELLOS. PAPEL RECORTADO. LA PESCA. PESCA DE INSECTOS ACUÁTICOS. CAZA. JAULAS. PALACIO ENCANTADO. UNA ORQUESTA. EL CORTEJO HISTÓRICO. REPRESENTACIONES TEATRALES. MODELAJE. CARPINTERÍA. APÉNDICES A LOS JUEGOS COMBINADOS. DISCURSO.

TEATRO INFANTIL

5. IMÁGENES
6. BIBLIOGRAFÍA



1. CONTEXTO HISTÓRICO

En Europa se produce durante la segunda mitad del siglo XIX un rápido crecimiento económico propiciado por la expansión económica. Este avance de la industrialización está también ligado a la intensificación del comercio y el progreso técnico junto a la consolidación del poder de la burguesía. No obstante, también la clase social, el proletariado, se organiza. Tiene lugar una reunión de dirigentes socialistas de toda Europa, la 1ª Internacional de Marx, y aparecen los primeros sindicatos que tienen por objeto la protección de los derechos obreros.

La Filosofía y la Ciencia

Dentro de la filosofía se pueden distinguir durante este periodo de tiempo denominado con el nombre de realismo dos corrientes: el positivismo y el realismo.

El positivismo arremete contra el idealismo propio del Romanticismo. Se rechaza la especulación pura y la metafísica. Por el contrario se propone la investigación de los hechos observables y medibles. La experiencia se considera el punto de partida del saber y surgen la sociología y la psicología científica.

Cabe reseñar como otra corriente la filosofía marxista que surge del pensamiento socialista y que se caracteriza por la aceptación de que la filosofía no debe limitarse a interpretar el mundo sino transformarlo. Otra idea principal de esta filosofía es su deseo de lucha por la abolición de la sociedad burguesa y la implantación del socialismo.



Dentro de la ciencia se aprecian tres corrientes distintas. Por una parte cabe resaltar el experimentalismo que defiende que la ciencia basa en la experiencia y los experimentos. Su máximo es "Claude Bernard".

Otra corriente científica en el naturalismo es el evolucionismo cuyo principal teórico es Darwin, quien en su libro "El origen de las especies" defiende la teoría de la evolución basada en la adaptación del medio, la lucha por la vida de los seres vivos y la selección natural. Por último se debe mencionar como otra corriente en la ciencia naturalista las teorías sobre la herencia. Las leyes de la herencia fueron expresadas en (1865) en el libro "Leyes de la Herencia" por Mendel.

La Sociedad

En la 2ª mitad del siglo XIX la sociedad no cambia sustancialmente. Sin embargo se aprecia una nueva actitud del autor que afronta la realidad en lugar de huir de ella. La realidad es retratada tal como aparece y a través de la novela se intenta criticar la sociedad desde dentro. Este paso del romanticismo al realismo también se refleja en la literatura de la sociedad burguesa. No es de olvidar que en la base del Romanticismo se protestaba contra el mundo burgués. En el realismo se mantienen y desarrollan ciertos aspectos del Romanticismo como el interés por la naturaleza y el interés por lo regional y lo local, lo costumbrista. Sin embargo, se eliminan y depuran a su vez otros elementos. Se le pone freno a la imaginación y todo lo fantástico se rechaza. Los personajes ya no son tan apasionados y se



abandona la evocación a un tiempo pasado, legendario.

Contexto histórico en España

España se caracteriza en esta época por el rápido crecimiento de la población que, sin embargo, no es tan fuerte como en el resto de Europa. No se produce ningún desarrollo económico ni industrial. Las únicas regiones en las que se aprecia algo de industrialización son Cataluña y el País Vasco. El auge de la burguesía es más tardío y continúa la pugna entre las dos Españas: la España burguesa e innovadora y la España tradicionalista, opuesta a toda reforma.

En el año 1879 Pablo Iglesias funda el Partido Socialista Obrero Español.

Por entonces la situación política es muy complicada. Hasta el año 1868 la política responde a un signo liberal moderado. En dicho año se produce una Revolución, la Gloriosa, tras la cual Isabel queda destronada y en la que vence la burguesía progresista. Posteriormente se proclama en 1869 una Constitución que proclama amplias libertades como la libertad de expresión, la libertad de prensa, la libertad de culto... Pese a todo no acertó a encontrar una fórmula estable de gobierno ya que se produjo una fuerte reacción del sector tradicionalista. Esto dio lugar a la tercera guerra carlista. En el año 1875 la Restauración de la monarquía cierra esta época. En el gobierno se alternan los partidos dinásticos: los conservadores y los progresistas.



2. CONTEXTO DEPORTIVO

La práctica de algún deporte era cosa común en la sociedad de fin del siglo XIX en disciplinas como el fútbol, carreras de fondo, béisbol, ciclismo, gimnasia, box y alpinismo, realizándose de manera independiente u organizada, por equipos o individualmente. Durante el último año del siglo XIX es constante la publicación de notas periodísticas sobre la práctica de algún deporte, incluso apareció en la primera plana del Diario del Hogar un artículo exaltando los “efectos higiénicos” del ejercicio en el adulto, (Junio de 1899, Hemeroteca Nacional, UNAM). En esta nota don Joaquín Cabezas, profesor de “Gimnástica”, da cuenta de los perjuicios que la falta de actividad física produce en los músculos y nos describe parcialmente las insuficientes prácticas deportivas a que se sometían “las niñas formadas, marchando alrededor de un patio ... (solo) ... saben hacer algunos movimientos acompasados de brazos y piernas”. “Entre los niños que concluyen sus estudios algunos que conservan el gusto por la gimnástica y los juegos violentos de carrera, y gracias a esta cultura física tiene una figura esbelta y robusta y hacen sus movimientos con desenvoltura y agilidad ... algunos años después la mayoría presenta otro aspecto: carnes sueltas y abultadas han reemplazado a los músculos ... los movimientos difíciles y pesados y al menor esfuerzo la respiración se agita”. En contraste, desde el inicio de ese año de 1899 esforzados corredores (denominados “Hombres Liebre”), corrían “a pie” (sic) desde la entrada del Paseo de la Reforma hasta San Pedro de los Pinos (Marzo de 1899); otro más en el mismo mes “hizo el record de Tacubaya a San Pedro de los Pinos”, siendo desafiado por otro atleta “a jugar una carrera de



México a Tlalpam, saliendo de la Plaza de la Constitución y haciendo estaciones : la primera en La Ladrillera, la segunda en San Mateo, la tercera en la Hacienda de San Antonio (Coapa), y la última en Tlalpam". Incluso venían corredores del interior para probar su resistencia en las carreras, "Se ha concertado una carrera en los llanos de San Lázaro ... el acto tendrá verificativo a las 7 de la mañana y los campeones fueron llamados ex profeso de Veracruz ... ambos pertenecen a los buzos de los chalanes de las obras del puerto, y tienen fama de buenos corredores". Es a mediados del siglo XIX cuando los ingleses inventan el tenis a partir del juego de pelota incorporan la raqueta, un instrumento derivado de la pala o la cesta que empleaban los franceses para proteger sumariamente las manos. De su origen prácticamente solo nos queda el sistema de puntuación.

A mediados del siglo XIX los vascos dejan de jugar cara a cara para hacer rebotar la pelota contra un frontón, abandonan los tradicionales y homologables *rebote* y *juego largo* para practicar *cesta* y *pala*, con lo que el los valencianos se convierten en el único pueblo de todo el continente donde perdura la genuina tradición del deporte de la pelota, que pasa a ser conocida como *pelota valenciana*. Es éste el momento de máximo esplendor de nuestro deporte, que enorgullece a los practicantes y la afición, que se sienten depositarios de una tradición milenaria, les llargues y el raspall. El orgullo de los valencianos sin embargo, es muy variable. Los primeros en abandonar el barco serán los nobles, que ya manifiestan tras la guerra de Sucesión una fuerte tendencia a castellanizarse, desertando como jugadores y también como espectadores. Esto nos ofrece un fuerte contraste con Euskadi, donde practican y continúan



con interés las incidencias de los frontones. Decíamos que el siglo XIX es el momento de máximo esplendor de la pelota, con figuras como Roquet de Penáguila, Bandera, Melero, Bota, el Nene, el Paler, el Pilotero.

Se construyen nuevos trinquetes en Valencia: Santa Teresa en 1843, el nuevo del Real en 1853, el de Pelayo en 1868, el de Juan de Mena en 1877. Un testimonio fiel de la transcendencia del juego es el reglamento elaborado por Salvador Cerdá, trinqueter de La Encarnación (aquel trinquete que construyeron las monjas en el 1857). La euforia por el deporte se extendía por todo el Antiguo Reino, Almela y Vives reseña una partida celebrada en Benifayó en diciembre del 1849 que enfrentará a una orilla del Júcar con la otra. Los meridionales estaban representados por Roquet, de Penáguila, Cremades, de Bellreguard, y Sagal, de Petrer, contra Miquelet, de Ribarroja, el Paler, de Torrent, y el Caragol, de Benimámet. Benifayó tenía unos mil habitantes y las crónicas hablan de cuatro mil espectadores.

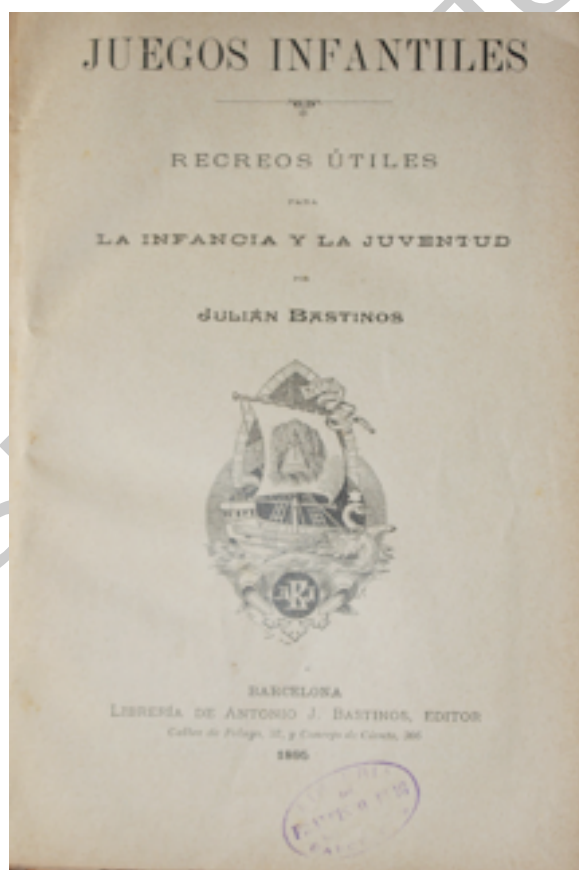
3. DATOS DEL AUTOR Y OBRAS

Julián Bastinos: Nació en 1852 y falleció en 1918. Natural de Barcelona. Entre sus obras mas importantes figuran: Los maestros cantores (1923). 1900 Narraciones de la Oceanía. Maravillas italianas. Memorias de otros tiempos. El mundo de los niños, cuadros dramáticos de salón. Historia. Civilización (1911). Niños celebres, historietas por Desiderio lázaro y cortés (1894). Juegos infantiles (1896). A través de su Editorial ANTONIO J. BASTINOS, publicó una serie de obras relacionadas con el libro de los Juegos Infantiles y que



por su interés citamos a continuación:

- Gimnástica Higiénica (por Lladó).
- Diccionario enciclopédico gráfico (varios autores).
- El Buffón de los niños (J. Bastinos).
- Historia Natural. 3 tomos (Dr. D.J. Montau
- La habitación (Miquel y Badía). Teatro infantil. Colección de 38 comedias escritas expresamente por varios autores para niños y niñas.
- Monografía del traje (J. Piuggari)



4. JUEGOS INFANTILES. RECREOS ÚTILES PARA LA INFANCIA Y LA JUVENTUD, POR JULIÁN BASTINOS (Resumen)

Prólogo del autor

El secreto de las diversiones de la infancia y la juventud, consiste en lograr que sean útiles y agradables, escondiendo la aplicación educativo-instructiva dentro el envoltorio seductor de un pasatiempo ligero y bullicioso. Así pues, conviene preparar con la mayor discreción lo que a primera vista parece resultado de frívolos proyectos: hay que pensar en los peligros, en los inconvenientes que presenta el juego en todas las edades, para que no solamente pueda ser inocente y grato sino que guarde con égida invisible a los



alborotadores jóvenes cuya vida es tan preciosa como frágil, sacrificando siempre a esa primordial preocupación todo resultado educativo de dudosa realización o de peligrosa naturaleza.

Debemos despojar de espinas tales rosas para que pueda aspirarse su fragancia sin peligro alguno. Esto no es fácil, porque el juego, síntesis de movimiento apasionado, se aviene mal con la rigidez mas o menos académica de un Tratado especial, por muy tolerante y paternal que sea; hemos



meditado no poco sobre esos escollos antes de decidirnos emprender nuestro humilde trabajo, y al refundirlo una y otra vez, comprendimos mas cuan difícil es reunir bajo un exterior agradable la mayor suma de provisiones; lejos está de nuestro ánimo el convencimiento de haber logrado en esta obra la realización del ardiente deseo de ser útiles a la infancia y a la juventud, por las que tanto cariño sentimos; ella probará no obstante nuestra buena voluntad, indicando al mismo tiempo, con las dificultades en que hemos tropezado, la necesidad de ser muy prudentes en la elección de juegos según la edad, sitio y temperamentos; y mas que todo en no involucrar estos términos esenciales que resumen según nuestro concepto el código de los juegos en todas las edades.

En toda diversión juvenil debe atenderse a la Higiene en primer lugar, a la Educación en segundo, y en último término, a la Instrucción. Caminar esas etapas progresivas equivaldría a pretender la recolección del fruto antes de plantar el árbol.

Los juegos gimnásticos o de acción combinada, pueden verificarse al aire libre cuando la temperatura sea templada y la atmósfera se presenta serena, algunos de ellos sin embargo deberían efectuarse a puerta cerrada, porque son consecuencia de otros relativamente violentos y agitados.

En verano, las horas mas propicias para el juego son las que preceden a la puesta del sol; en la restantes horas deben evitarse las diversiones a plena luz por se muy peligrosas.



En invierno, cuando no sople el aire frío, no presenta inconveniente el juego aprovechando los rayos del astro bienhechor; pero en todo caso es preferible entregarse a moderadas diversiones escogiendo sitios abrigados; el ejercicio promueve copiosa transpiración y como los jóvenes campeones del juego no reparan en corrientes de aire frío, este se introduce en su tierno cuerpo, y en la economía bruscamente atacada pueden originarse grandes desórdenes, cuyas consecuencias hay que evitar.

La duración del juego, sea el que sea, no debe exceder de una hora, el traje debe ser ancho, de abrigo por dentro y ligero por fuera, el cinturón o faja es indispensable para ceñir el talle, especialmente cuando se entreguen los niños a ejercicios de acentuado movimiento.

El que juega debe desear la diversión de los demás, así se refleja la de todos en cada uno y se impide el acceso de los ímpetus egoístas; tonto o malo en que solo en si mismo cifra su felicidad; el placer honesto y combinado hace transcurrir el tiempo en horas felices y deja en la memoria recuerdos sin tristeza.



JUEGOS GIMNÁSTICOS



EL TRAGA BOLAS

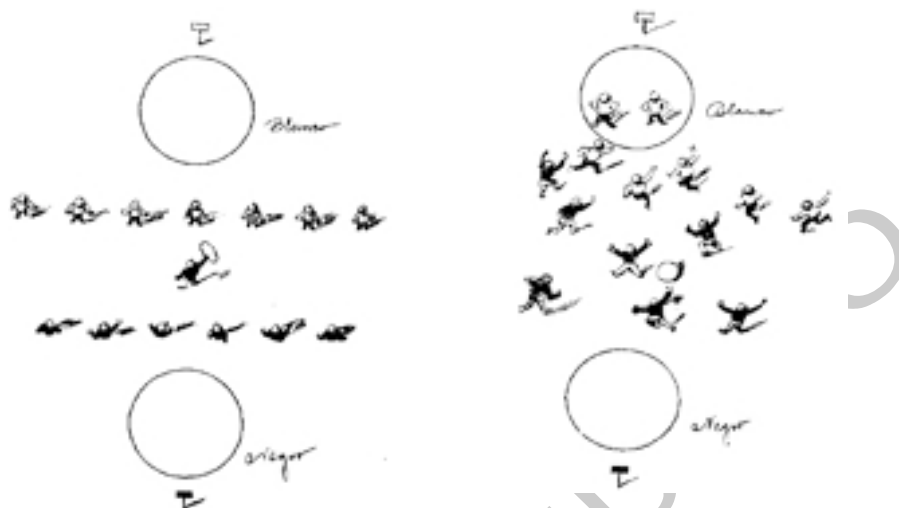
Juego que consiste en ponerse a 4 ó 6 pasos de distancia del "ogro" para lanzarle los cocos he introducirlos en su boca. Para hacer más difícil este divertido juego, sólo es necesario aumentar la distancia desde donde se lanza.

PEQUEÑO BOMBARDEO

Se colocan varios botes, cantaros... y desde una distancia se deben lanzar una serie de bolas e intentar meterlas dentro de los recipientes.



BLANCO Y NEGRO



Puede llamarse a este juego, Blanco y Negro, Día y Noche, Bueno y Malo. Es un juego más complicado que el resto y según el autor no apto para niñas por sus caídas y roturas de ropas.

Antes de comenzar hay que hacer un disco por un lado blanco y por el otro negro y dos refugios, uno para cada color. El juego consiste en que el jefe del grupo lanza el disco y antes de que caiga dice uno de los colores. Los "soldados" pueden meterse en el refugio del color que ha dicho el jefe o por el contrario esperar un poco más e ir al otro refugio. Ganan puntos los soldados que hayan acertado el color del disco.

ROMPE-CACHARROS

Es un juego muy sencillo, en el que se deben vendar los ojos al que participa y darle un garrote para que destroce, si puede, los cacharros antiguos e inservibles de los que se dispone.



LA PELOTA AL CIELO

Puede que sea el juego más sencillo de todos, ya que su único fin es lanzar la pelota lo más alto posible o hasta una altura fijada previamente. También se puede hacer botando la pelota, lo que conlleva algo más de dificultad.

PELOTA EN FRONTÓN



Es un juego para dos, en el que se lanza una pelota contra la pared y el rival debe cogerla y volverla a lanzar. Se llevará un tanteo de puntos y perderá el que menos puntos tenga.

PELOTA EN FESTÓN

Todos los jugadores colocados en fila y a una distancia entre cada uno de ellos de 3 ó 4 pasos. El primero debe lanzar la pelota al segundo y así sucesivamente hasta que llegue al último que deberá devolver la pelota al primero. Al que se le



caiga la recogida queda eliminado. Para hacerlo más complicado se puede jugar sentado en el suelo.

EL REENCUENTRO

Juego como descanso situado al final en el que se realiza un corro en el que los que aguanten mas sin reírse ganan. Se puntuan en forma de tantos.

LAS FIGURAS DE CERA

Uno de los niños colocara a todos los niños en una posición determinada salvo dos de ellos, que serán los visitantes y deberán comentar la posición de las figuras.

EL LAWN TENNIS

En un rectángulo de 10x20 dividido por una red de un metro de altura, se sitúan 5 jugadores a cada lado con una raqueta cada uno, y deberán devolver la pelota al campo contrario, sino se anotara un punto para el equipo contrario y así sucesivamente.



EL SAPO VORAZ

Juego de habilidad en el que hay que introducir ciertas piezas en los agujeros que tiene la rana en ciertas partes.

CROQUET

El juego se realiza en una superficie aproximada de 10-15 metros en los que se colocan aros para mediante un martillo ir pasando la bola por ellos hasta conseguir realizar el recorrido.



LA CUERDA

Ejercicios con cuerda de salto de comba en diferentes posiciones y con diferentes apoyo. Gran potencial de trabajo con cuerdas, tanto en trabajo a una pierna, en cruz, etc...



LA SORTIJA

Formando un círculo marcado en el suelo, en uno de cuyos puntos esté el poste, iran recorriendo los niños al *trote* ese círculo, procurando meter la pelota en el aro al pasar junto al poste, siendo *juez* uno de los niños colocado en situación de poder ver bien el conjunto del juego.



CARRERA DE CABALLOS



En un rectángulo con una anchura de cuatro metros de ancho por 20 metros de extensión se situaran dos postes. Se trata de realizar una carrera de caballos en dicho hipódromo, dando la salida uno de los mismos.

EL ARO

El aro, nos cuenta el autor, el aro de madrera flexible, mas o menos envuelto en percalina roja y amarilla, y adornado con cascabeles en su cetro, será el velocípedo, bien barato, nada peligroso y bonito por añadidura. Dispuestos dos o mas contrincantes junto al poste de la campana con el palito levantado, al dar la señal, pegan con él al aro y van corriendo detrás, y a ver quien gana, dando las dos vueltas y pasando el primero por delante del poste de las banderas.



MONOCICLETA

La monocicleta sirve para que los chicos privados de otros ocios y que no puedan entregarse en grane a los placeres hipodrómicos, se ejerciten en hacer que corra el aro por los sitios mas accidentados, siempre que no sean peligrosos, adiestrándose, por ejemplo, en hacerles subir una cuesta a



golpes redoblados de palito como si se tratase de un mulo recalcitrante que arrastrase un cañón de montaña, y de hacer bajar ese mismo aro por la propia cuesta sin que por su impulso vaya a rodar sin ton ni son al extremo: ¿Cómo se logra eso?, pues sencillamente, haciendo dar grandes rodeos al aro para ir disminuyendo el desnivel, así como se trazan las carreteras en las montañas,

formando revueltas para huir de las vertientes rápidas, y por consecuencia peligrosas.

Éste juego es muy entretenido y útil: per no deben buscarse sitios cercanos a precipicios ni a torrentes: bastante difícil es sortear el camino en una pendiente regular.



EL DISCO

Se encuentran discos de madera con mucha facilidad y en sitios nada a propósito para hallar motivos de juego; pero es preferible encargar uno al carpintero, que por pocos reales lo fabricará de modo que sirva a maravilla para nuestros juegos.

Ese disco debe tener 2 centímetros de grueso y como unos 12 de ruedo o diámetro: debe ser de madera fuerte y es preferible de una sola pieza.

Se lanza el disco sosteniéndole por su centro de gravedad, ta como lo habéis visto asir al célebre Discóbolo de yeso que existe en las Academias de Bellas Artes. Y antes de lanzarlo debéis declarar por donde pasará, si irá en línea recta, si seguirá tal o cual curva, si trazará un círculo o un óvalo, etc.

BILLAS

No conviene colocar las billas demasiado cercanas a la pared porque son con los porrazos es fácil descascarillarla: pero menos conviene todavía que los espectadores estén detrás de aquellas, por motivos fáciles de adivinar.

Si se trata de aumentar la dificultad del juego, para alcanzar mayor destreza y finar la puntería, puede pintarse cada billa de color diferente y antes de intentar derribarla, decir a cual se va a dar.

Para que tenga mas valor la puntería es conveniente numerar las billas de modo que el número o la seña puedan verse bien



distintamente a la distancia de diez pasos, y nombrar de antemano los soldados que van a caer.

La práctica influye mucho en el acierto para este juego.

El juego de bochas es parecido a este, pero no lo creemos propio para jóvenes de poca edad porque un bochazo mal dirigido podría romper una pierna. Este ejercicio es mas propio



para hombres y aún así no siempre se consigue evitar los desagradables accidentes.

El juego de Siam es una combinación de los de billas y el disco: trácese un círculo bastante extenso, plantando las billas en su circunferencia, por secciones equidistantes; luego se coge el disco y se le arroja contra la billa mas próxima, de modo que vaya siguiendo la curva de la circunferencia y derribe el mayor número posible de los jalones.

BALAS

Hay balas de vidrio, de mármol, de piedra y de pasta. En el camp, los mismos chicos que se aburren de estar un cuarto de hora con la vista en un cartapacio, en cambio pasan las horas muertas entregados a la ímproba tarea de convertir en bala un trozo informe de granito, y esto lo hacen frotando una y otra y miles de veces un canto con otro canto, sin impacientarse nunca, y empleando en su obra toda la paciencia de un insecto



y la perseverancia habilidosa de un indio.

El juego de balas de la moneda, consiste en poner de pie, sosteniéndola con un poco de polvo o barro, una pieza de cinco o de diez céntimos y trazada una distancia conveniente van por turno disparándole balas por el procedimiento de catapulta, sirviendo de impulsor el dedo gordo de la mano derecha que se apoya fuertemente en el suelo hacia atrás y distendiéndole bruscamente a manera de resorte, lanza hacia el blanco: con



brío la bala hacia el blanco; si se queda a mitad de camino, es privilegio del segundo tirador lanzar su bala contra la del primero y echarla fuera del juego, pero el tercero a su vez

puede hacer lo mismo con la del segundo. A esto se llama matar. Cuando todos han tirado desde el punto de partida, entonces la lucha se entabla desde las nuevas posiciones y toda la habilidad consiste en eliminar las balas contrarias y desde allí donde quedó la propia, derribar la pieza de la moneda que queda para el vencedor. Si antes ya se ha derribado, este gana todas las balas que pudo matar.

Este juego varia hasta lo infinito según convenciones especiales pero siempre constituye su fondo el acto de dar contra la bala del contrario, aproximándose cada vez mas: así pues conviene graduar la fuerza de impulsión calculando la que se necesite para quedar siempre en situación ventajosa: si se tira con demasiada violencia, sale la bala de juego y a veces llega a

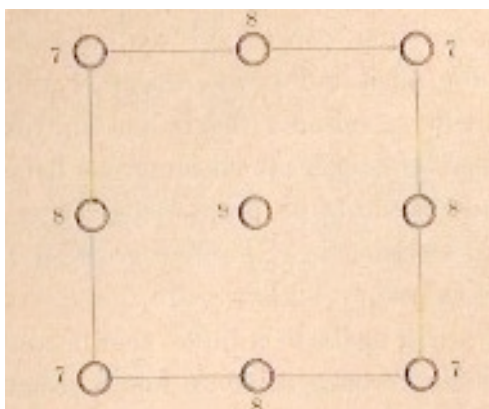


perderse: si se tira floja queda comprometida y a merced de un adversario más hábil.

El juego del croquet no es mas que una mera amplificación del primitivo juego de las balas, en cuyas peripecias está basado.

LOS NUEVE AGUJEROS

Es una variante del juego de las balas. Se traza en el suelo un rectángulo y en los cuatro ángulos, así como en los puntos



medios de las líneas que los forman, y en el centro del rectángulo se abren agujeros que resultan ser nueve.

Desde un sitio marcado, paralelo a uno de los lados del rectángulo, se lanza una bala mayor que las demás, (estando numerado cada agujero, en

la forma que se indica en el grabado) y se hace llegar a los agujeros que tienen el número mas alto, y sumando los puntos se adjudican al que gana tantas balas como le corresponden de las depositadas como premio mutuo en el agujero central. Si se equilibran las partidas de los jugadores, estos vuelven a jugar eliminando a los demás y la partida se decide entre los dos.

BALAS EN LABERINTO

Con una bala gruesa se traza en el suelo una espiral mas o menos complicada, quedando esta en hueco, de manera que las balas puedan ir recorriendo en todo su extensión ese nuevo laberinto, en cuyo centro a final de la espiral debe practicarse



un hueco o cazuela mas profunda que el pasaje.

Por turno, se van tirando las balas a la entrada del laberinto siguiendo el procedimiento del dedo gordo: la cuestión está en que entren bien adentro del pasaje: una vez se ha tirado, le toca el turno a otro que puede hacer saltar la bala de su contrario, y el en varias tiradas sucesivas llegue a meter la bala en la cazuela o seno del laberinto, gana la partida.

PEONZAS

Todos saben que este juego no tiene combinación, y sólo se encuentra gusto en él, comparando el movimiento giratorio de unas peonza con otras o la duración del movimiento.

Debe escogerse un terreno bien liso para que la punta de la peonza no tropiece con piedrecitas y se interrumpa el baile, y dure mas rato por la disminución del roce, el balanceo gracioso que da la misma rapidez de los movimientos vertiginosos de la peonza que gira. Es inútil indicar el mejor procedimiento para



que la peonza gira bien, pues solo la práctica lo enseña de un modo instintivo y casi maquinal.

El bramante debe ser nuevo y estar bien seco: apretarlo bien alrededor de la peonza y del modo mas regular que se pueda y sobre todo conservar las distancias entre unos y otros jugadores para que n reciba alguno de



ellos un fuerte golpe de la peonza del mas atolondrado de los compañeros.

Hay peonzas mecánicas cuyo atractivo consiste en la diversidad de vistosos colores que hacen girar en sus revoluciones y otras que al vibrar despiden un zumbido musical muy agradable.

Esta clase de peonzas bailan mucho rato dentro de una fuente de loza bien nivelada encima de una mesa, y para aumentar la resonancia musical de dicho juguete se puede emplear una jofaina de hierro bañado, nueva y colocada encima de un vaso.

La peonza de madera torneada es muy a propósito para los ejercicios al aire libre; en tiempos de lluvia puede echarse mano de la peonza metálica o zumbadora, con lo cual se logra el mismo placer del juego, viendo como rueda el giróscopo vulgar y haciéndole zumbiar al unísono del viento y de la lluvia dentro de la casita y al abrigo de la crudeza de los elementos.



LAS COMETAS

Las cometas pueden tener diferente, siendo preferibles las que imitan al pez llamado Raga: se construyen también en figura de exágono prolongado y de papel fuerte, reforzado por travesaños de caña, delgados y resistentes; los hilos que parten de los ángulos vienen a reunirse en el centro, donde se refuerza el papel para que no desgarre con los tirones y en la parte inferior se coloca un bramante largo, al que se atan por



pequeños intervalos muchos fragmentos de tela de diferentes colores.

El empleo de la cola es motivado por la necesidad de mantener el equilibrio de la cometa, pues estando en el aire si no contase con ese apéndice movible no podría guardar su posición contra el viento y después de dar mil vueltas sobre si misma vendría a caerse en el suelo.

Para elevar bien la cometa se necesitan dos niños, cuanto más diestros y menos inquietos, mejor.



Uno sostiene la máquina, de modo que el viento la de en la cara anterior; otro tira del cordelillo y va corriendo en dirección opuesta, desenrollando el ovillo, no sin pasar antes por encima de la mano unas vueltas de trapo; haciéndolo así, se evitarán desolladuras; a medida que el que tira del cordel se aleja, va tomando impulso la cometa y como si deseara subir, acaba por escaparse de las manos del que la sostenía.

EL PEZ

El juego se desarrolla de la siguiente forma:

1. Poner tantas sillas alineadas como jugadores hay, menos una.



2. Cada jugador debe adjudicarse el nombre de uno de los peces conocidos.
3. Levantarse cuando la llama el director del juego, y asiéndole de la blusa, cola de chaqueta o faldones de levitin, ir siguiendo sus movimientos mas o menos sinuosos.



4. Cuando todos se han juntado en esta forma, después de varios rodeos combinados de manera que el monstruo esté lejos de la línea de sillas sepárase la cabeza de

repente y va a sentarse en una de las sillas, todos deben imitarle y como queda siempre uno que no alcanzó a sentarse, él pasa a ser el director a su vez no sin antes haber pagado una prenda por cuyo rescate ha de hacer lo que le manden luego los jueces y que serán los que no han perdido su silla a pesar de ir a Sevilla.



LAS CUATRO ESQUINAS

Se recomienda el procedimiento de las cuatro sillas, puestas formando un cuadro. La miga del juego de las cuatro esquinas está en la dificultad que tiene el jugador del centro en vigilar los movimientos combinados de los cuatro contrincantes. Estos se avisan con la mirada y el gesto, invitándose a cambiar su sitio respectivo y si en el trayecto o cambio de esquina, el fulanito del centro puede llegar antes a la esquina, quedando en mitad del arroyo el que no anduvo bastante listo para evitarlo.

APENDICE. GIMNASIA



Todos los juegos anteriormente descritos ponen en movimiento los músculos y los nervios, acelerando la circulación de la sangre y la absorción atmosférica en los pulmones.

Pero la gimnasia propiamente dicha consiste únicamente en la utilización del movimiento para los fines del desarrollo físico, sin que intervengan en él, otros elementos ni se adquiera más que la habilidad y la fuerza corporal.

Es innegable que la práctica hace menos penosa la carrera, menos peligrosos los saltos, más sencillos los esfuerzos al mover pesos proporcionados: que la natación procura goces



verdaderos y es garantía de salvación en muchos casos, pero en nuestro plan no entra la explicación de los detalles científicos de los juegos llamados atléticos, porque estos deben siempre verificarse en presencia de un profesor y bajo sus órdenes inmediatas; aconsejamos, pues a los jóvenes de uno y otro sexo que practiquen moderadamente la gimnasia, pero sin prescindir de la intervención del profesor hasta que ya sea innecesaria.

Hoy está de moda a bicicleta, sin negar su utilidad, hemos de advertir que tal ejercicio presenta no pocos peligros y son tantos y de tal naturaleza, que no vacilamos en aconsejar a los jóvenes todavía no formados que prescindan hasta más adelante de una diversión que puede costar muy cara.

Tampoco, el autor aconseja el ejercicio del patinaje, señalando que en los países fríos, constituye una verdadera necesidad, pero considerado como mera diversión tiene muchos inconvenientes, sobre todo en nuestros climas más benignos, porque las capas de hielo son más delgadas y quebradizas, el carácter de los patinadores menos flemáticos y la misma rareza de la ocasión en que se hielen los ríos no permite a los noveles patinadores la adquisición de prácticas constante que sea garantía segura contra inevitables accidentes.

La equitación es también gimnasia que podrá convenir mucho, pero que practicado por los jóvenes inexpertos puede llevarles mucho más lejos de lo que ellos y sus padres quisieran,

Esas o parecidas consideraciones pueden aplicarse también a la



esgrima, al canotaje, al tiro al blanco y otras variedades del moderno sport, que no es otra cosa que la gimnasia de los antiguos griegos, resucitada en otra forma; todo ello en su tiempo y sazón puede reportar gozo y utilidad, pero antes de la hora oportuna y sobre todo, prescindiendo de la prudencia, solo acarrearía perturbaciones, disgustos y desgracias irreparables.

Termina el capítulo de la gimnasia, señalando que para entregarse a las fuertes emociones del sport es preciso que así el cuerpo como el alma del individuo hayan logrado su desarrollo completo.

JUEGOS DE COMBINACIÓN

Llamamos así a los que participan del movimiento gimnástico sin ser este tan persistente ni indispensable como en los anteriores y que requieren ciertas condiciones de orden y un plan más estudiado.

El movimiento nunca queda excluido en ningún juego, pero disminuye su importancia a medida que entra la reflexión en su plan; el cálculo no absorbe por completo la actividad en los juegos combinados porque es preciso equilibrar el esfuerzo intelectual por medio de un movimiento mas o menos acompasado. En todo caso, los juegos de esta sección dejarán en la inteligencia de los jóvenes un rastro un rastro mas duradero que los juegos puramente gimnásticos, porque entran en su composición mas ideas que movimientos y son un lazo de transición que prepara el espíritu para los juegos de cálculo y



los pasatiempos científicos.

En todos ellos, hay que hacer entrar el movimiento, la acción, no solamente porque así lo requiere la inquieta índole de la juventud, sino porque esa acción es un medio de mantener en ponderación justa las facultades del alma y los sentidos del cuerpo.

JUEGOS COMBINADOS

LOS SOLDADITOS



peligro.

Este juego consiste en formar dos grupos de contrincantes y representar el acto de la batalla por el mero hecho de que lo conozcan y mover el cuerpo y apartarlo del

REVISTA



los soldados en fila, seguir el ritmo del paso...

Se reparten los escalafones entre soldados, jefes, oficiales... y el Estado Mayor, el niño que más conocimientos tenga sobre el ejército, será el encargado de pasar revista. Esto es, colocar a

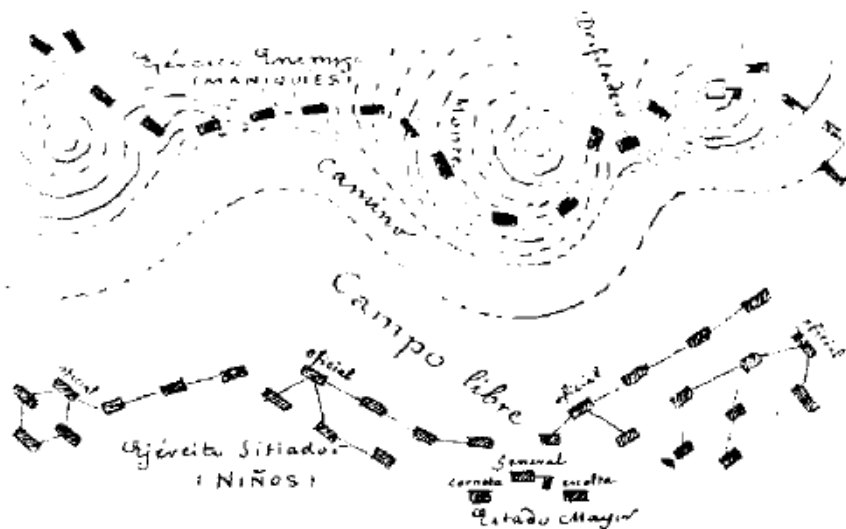


BATALLA CAMPAL

Los niños deben crear un mapa representativo del terreno con los mayores detalles posibles. Colocaran maniqués como si fueran el enemigo y crearan un campamento para el descanso.

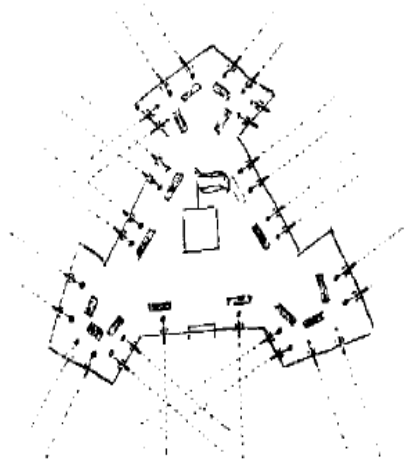


fueran el enemigo y crearan un campamento para el descanso. Cuando el Estado Mayor de las instrucciones y la rueden de ataque, se procederá al enfrentamiento contra el enemigo.



ASALTO DE UNA CIUDAD

Se debe crear un "fuerte", para ellos hay que cavar y crear una zanja como foso. Con la tierra levantada nos servirá de muralla. Se colocaran en la fortaleza mientras el otro grupo debe poner batalla lanzando bolas de barro como si fuesen bombas y tomar la ciudad del enemigo.



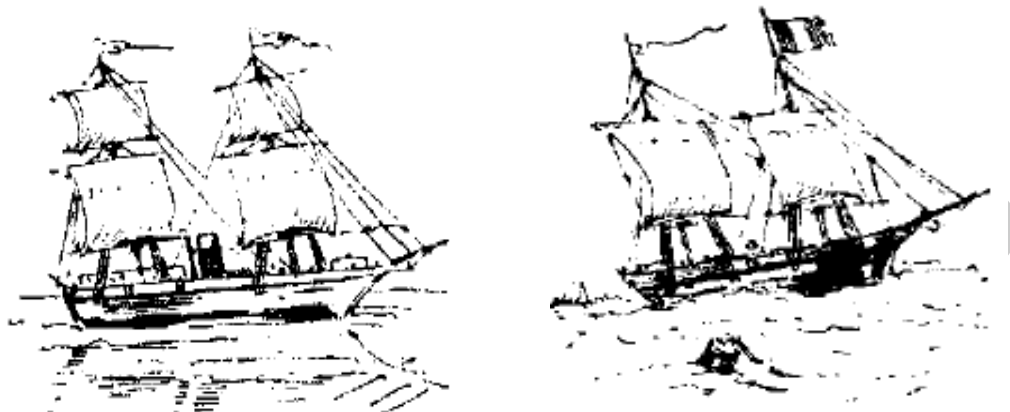
DEFENSA DE UN REDUCTO



Sólo habrá un grupo y deberán crear una fortaleza impenetrable. Para ello se provisionarán de víveres y armamento. A su vez, crearán defensas para el enemigo.



MARINA DE GUERRA Y MERCANTE:



Nos trasladamos a una zona con agua y poca profunda donde no exista peligro, como por ejemplo un río y nos servimos de su flujo. En los laterales y con la arena que arrastra de lo alto de las montañas creamos un puerto donde los buques puedan embarcar.

Para crear los barcos los haremos de madera y palos, materiales ligeros y fáciles de manejar y dar forma.

CORRER EL TEMPORAL

Los buques se soltaran y deberá ser un amigo el que varié el estado del agua provocando que el buque naufrague. Para ello simplemente podrá crear obstáculos en el río con arena o piedras.



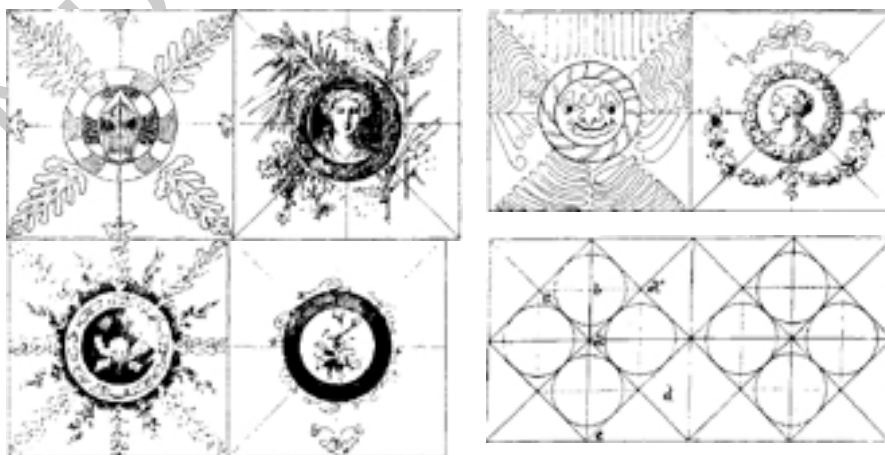
LOTERIAS DE BENEFICIENCIA

Se creará con motivo de donativo a los más desfavorecidos. Para ello se forma una junta con los padres, madres, tutores... que lo supervisen. Los niños han de pedir donativos para esta causa benéfica, en la que se aceptara tanto dinero como cualquier otra cosa que sea útil. Se realizará un sorteo para repartir los lotes entre las personas que se van a ayudar. Esto humaniza a los niños.



LOS DECORADORES

Es únicamente el pintar decorando una habitación, pasillo de casa de forma geométrica, es decir, pintar una columna de cada tres de un color, la pared con figuras... Los niños han de estar cubiertos y protegidos con trapos o sábanas para no mancharse.



JARDINEROS Y HERBORISTAS

Se trata de crear un jardín, en un pedazo de terreno. Plantaremos árboles frutales, hierbas simples y que no se perjudiquen unos a los otros. Hay que tener en cuenta que es un juego, y no hay que perder su principio fundamental, pero no hay que descuidar el cuidado del jardín.



COLECCIONES DE HISTORIA NATURAL

Colección geológica de minerales. Hay que tener cuidado a la hora de coleccionar animales debido a que podemos caer en la crueldad. También podemos coleccionar caracolas de moluscos para adornar atuendos.



HERBARIOS

Creación de una ilustración botánica con las hojas secas cuando empieza el otoño. Es importante escribir debajo algún apunte para distinguir unas de otras.



HERBARIOS ENGAÑA OJOS

Se trata de un herbario, que tienen la impresión de la naturaleza sin la realidad del objeto. Utilizamos una de las hojas para sacar el color y plasmarlo en el álbum, conseguiremos una coloración natural a la impresión de los vegetales.

ACUARIOS

Creación de micro-cosmos acuáticos muy modestos. Podemos crear receptáculos, micro-cosmos o peceras. Para obtener un receptáculo basta con una campaña, unas telas arenas limpias y algunas conchas.



COLECCIONES DE SELLOS

Aunque al principio puede parecer poco atractivo el coleccionar sellos puede resultar apasionante.

PAPEL RECORTADO

Con tijeras y papeles de diferentes colores, obtendremos mil labores artísticas, empezaremos por lo mas fácil como pueda ser monigotes a los que daremos vida, hasta sobreponer capas de papel para conseguir relieves o grabados.

LA PESCA

En general, gusta los pescadores de caña, porque son gente pacífica, benévola y placida y su afición no hace daño a nadie. La pesca que resulta más divertida es la de las ranas y los insectos. Pero si pescamos alguna rana debemos devolverla al río porque solo podrá crearnos fuera del agua arrepentimiento.



PESCA DE INSECTOS ACUÁTICOS

Debemos de tener cautela cuando practiquemos la pesca de insectos ya que el agua es traicionera y puede arrastrarnos hacia sus profundidades. Sobre todo en caso de que no sepamos nadar.

CAZA

No somos partidarios de la educación de la escopeta en mano, tratándose de jóvenes, hay que esperar a que su juicio les haga merecedores de tener una escopeta. Buscaremos un medio para adquirir pájaros y otros animales sin necesidad de utilizar armas.



JAULAS

Se trata de construir una jaula para un pájaro, con la ayuda de madera y diverso material.

PALACIO ENCANTADO

Construcción de un invernadero en el que puedan albergar los pajaros y que no sean capaces de escapar, usando paneles con agujeros en forma de respiraderos

UNA ORQUESTA

Realizaremos una orquesta construyendo los instrumentos de la manera correcta.

EL CORTEJO HISTÓRICO

Para culminar realizaremos un cortejo disfrazándonos de marineros, Neptuno, etc.. o otra opción es disfrazarse de caballeros y orientarlo a la edad media, todo ello atendiendo a los posibles incidentes que puedan resultar de esta ceremonia colectiva.

REPRESENTACIONES TEATRALES

Se pueden resumir en los trabajos de orquesta y el cortejo histórico. Existe multitud de temas; históricos, batallas, duelos, etc.. debemos siempre adecuarlo a la edad y la capacidad del grupo, tratando en primer lugar al teatro y los accesorios necesarios. Lo importante es la sencillez, naturalidad e ingeniosidad para que tenga éxito nuestra obra.



MODELAJE Y CARPINTERÍA

No incidiremos mucho mas sobre estos dos juegos, ya que tratan de manualidades realizadas con material diferente. Uno utiliza arcillas para realizar modelos humanos y otro a través de la madera es capaz de modelarla para formar figuras.

BIBLIOGRAFÍA

J. BASTINOS (1895). JUEGOS INFANTILES, RECREOS ÚTILES PAR LA INFANCIA Y LA JUVENTUD. ´ biblioteca Aurora. Librería de Antonio j. Bastinos, Editor, Barcelona (BDH)

http://www.cronica.com.mx/nota.php?id_nota=291110

<http://www.todocoleccion.net>

<http://www.rinconcastellano.com/sigloxix/2mitsigloxix.html#>

