

Sumari

El joc i l'humor en l'animació juvenil

Equip tècnic de formació de l'IVAJ

Juegos sin barreras

M^a Dolores Cosin Soler. ASPACE

El clown juega con la voz

Jesús Jara y Jesús Marco

Papeles en juego. Creando a partir del papel

Ismael Pantaleón

Els jocs Preesportius

Joan Ortí Ferreres, Professor i expert en jocs

Joc i tradició

Joan Josep Sala i Escrihuela, monitor de la FJET (jocs tradicionals) i de la FPV (pilota)

Jocs d'interior, jocs d'exterior

Marc Brell i López

Jocs de taula

Jesús Martí Nadal, Tècnic de Joventut



Jornades

El joc i l'humor en l'animació juvenil

Equip tècnic de formació de l'IVAJ

L'humor i el joc, fruit del riure, de compartir el plaer de jugar amb els altres, encomanar les ganes riure i de jugar... han sigut plantejaments molt vàlids, que s'han utilitzat des de sempre en l'animació juvenil. Res de nou, doncs.

Tanmateix, investigacions publicades en les revistes científiques més prestigioses del món han demostrat que el joc i l'humor també ajuden a crear un clima més agradable: enforteixen les relacions interpersonals, afavoreixen l'aprenentatge, milloren la comunicació, potencien la salut, fan créixer l'autoestima, cohesionen els equips de treball i és quasi segur que rebaixen l'índex del colesterol dolent. És a dir, que el joc i l'humor s'han convertit, els darrers anys, en una ferramenta imprescindible per millorar la productivitat en totes les empreses.

I això és el que vam pretendre en les Jornades, el joc i l'humor en l'animació juvenil, més productivitat, anar més lluny!, reinventar el plaer de compartir el joc i el riure com una aposta divertida, molt seriosa i no gens avorrida, que ajude a millorar el treball dels animadors juvenils.



CONFERÈNCIES

Les conferències van tindre també un caire lúdic i divertit, i miraren d'emmarcar el treball de les Jornades.

Teoria del riure, impartida per Claret Papiol
El sentit de l'humor, manual d'instruccions, impartida per Eduardo Jáuregui.

TALLERS

Jocs sense barreres. Aspace
Els xiquets amb discapacitat necessiten el joc igual que els altres xiquets i en molts casos és una de les millors maneres de relacionar-se amb l'entorn. En el taller es van oferir recursos lúdics diversos i algunes directrius didàctiques per a les persones que vulguen introduir-se en el treball amb persones amb discapacitat en l'àmbit del temps lliure.

El clown juga amb la veu. Jesús Jara i Jesús Marco
Experimentar amb les possibilitats rítmiques del cos, jugar amb la veu per trobar formes de comunicació que van més enllà de la paraula, gaudir de la música com un recurs expressiu espontani i il·limitat. L'expressió musical com un joc, en clau de clown, on descobrir nous espais per a la improvisació, l'experimentació i la creació.

Papers en joc. Ismael Pantaleón
Un taller dissenyat sobre la base de l'humor, la màgia, la caracterització i la música per a crear un espai emocionant que fomenti l'aprenentatge des del plaer. Tot això treballant amb un instrument tan simple com un tros de paper, a partir del qual es desplegaran noves activitats, jocs i recursos per al temps lliure.

Jocs preesportius. Joan Ortí
A molts xiquets els agrada el futbol. A alguns, el bàsquet. A d'altres, el tennis... Val la pena conèixer i practicar un conjunt de jocs motrius que són la base dels esports i que serveixen per aprendre i gaudir d'una bona estona.



Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

NITS LÚDIQUES

Van ser uns espais per al lleure carregades de riure i també de seriositat pràctica per al treball dels animadors i les animadores juvenils.



Juguem junts per riure junts. Joan Ortí



Acadèmia de superherois. Justino Jiménez "El Justiciero"



Nit a capella. Jesús Marco

I DIUMENGE FESTA...

Diumenge al matí vam presentar uns MINIESPAIS LÚDICIS I FESTIUS carregats de ganes de riure i de compartir, en què els participants van poder triar entre una panoràmica de recursos lúdics de dues hores de durada:



Jocs tradicionals valencians. Juanjo Tradicions



Jocs de taula. Jesús Martí



Jocs d'interior, jocs d'exterior. Marc Brell i López

Juegos sin barreras

M^a Dolores Cosin Soler

ASPACE

INTRODUCCIÓN A LAS DISCAPACIDADES

DISTINCIÓN ENTRE DEFICIENCIA, DISCAPACIDAD Y MINUSVALÍA.

La forma de entender la discapacidad ha variado según el momento histórico, la cultura y el modelo político imperante en cada momento. Con el fin de unificar y clarificar este campo de acción, la **Organización Mundial de la Salud (OMS)** planteó en 1982 una nueva aproximación conceptual a la discapacidad que pretendía responder a las nuevas corrientes. Así, según la OMS, entendemos por:

DEFICIENCIA

Definición: dentro de la experiencia de la salud, es toda pérdida o anomalía de una estructura o función psicológica, fisiológica o anatómica.

Características: la deficiencia se caracteriza por pérdidas o anomalías que pueden ser temporales o permanentes, entre las que se incluye la existencia o aparición de una anomalía, defecto o pérdida producida en un miembro, órgano, tejido, u otra estructura del cuerpo, incluidos los sistemas propios de la función mental. La deficiencia representa la exteriorización de un estado patológico y, en principio, refleja perturbaciones a nivel del órgano.

DISCAPACIDAD

Definición: dentro de la experiencia de la salud, una discapacidad es toda restricción o ausencia (debida a una deficiencia) de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del margen que se considera normal para el ser humano.

Características: la discapacidad se caracteriza por excesos o insuficiencias en el desempeño y comportamiento en una actividad rutinaria normal, los cuales pueden ser temporales o permanentes, reversibles o irreversibles y progresivos o regresivos. Las discapacidades pueden surgir como consecuencia directa de la deficiencia o como una respuesta del propio individuo, sobre todo la psicológica, a deficiencias físicas, sensoriales o de otro tipo. La discapacidad representa la objetivación de una deficiencia y, en cuanto tal, refleja alteraciones a nivel de la persona.

La discapacidad concierne a aquellas habilidades, en forma de actividades y comportamientos compuestos, que son aceptados por lo general como elementos esenciales de la vida cotidiana. Son ejemplo de ello las alteraciones de las formas apropiadas del comportamiento personal (tales como el control de esfínteres y la destreza para lavarse y alimentarse con autonomía), del desempeño de otras actividades de la vida cotidiana y de las actividades locomotrices (como la capacidad para caminar).



MINUSVALÍA

Definición: dentro de la experiencia de la salud, una minusvalía es una situación desventajosa para un individuo determinado, consecuencia de una deficiencia o discapacidad, que limita o impide el desempeño de un rol que es normal en su caso (en función de la edad, sexo y factores sociales y culturales).

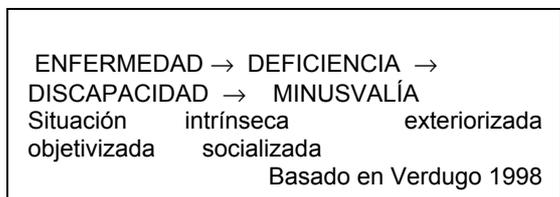
Características: la minusvalía está en relación con el valor atribuido a la situación o experiencia de un individuo cuando se aparta de la norma. Se caracteriza por la discordancia entre el rendimiento o estatus del individuo y las expectativas del individuo mismo o del grupo concreto al que pertenece. La minusvalía representa, pues, la socialización de una deficiencia o discapacidad, y en cuanto tal refleja las consecuencias (culturales, sociales, económicas y ambientales) que para el individuo se derivan de la presencia de la deficiencia y discapacidad.

La desventaja surge del fracaso o incapacidad para satisfacer las expectativas o normas del universo del individuo. Así pues, la minusvalía sobreviene cuando se produce un

Segon semestre 2008

entorpecimiento en la capacidad de mantener lo que podría designarse como "roles de supervivencia".

Este nuevo modelo quedaría representado de la siguiente forma:



Trastorno del tono muscular y del movimiento, de carácter persistente no invariable, secundario a una agresión no progresiva en un cerebro inmaduro.

- Es un trastorno del tono postural.
- De carácter persistente pero no invariable, ya que las secuelas que esta patología comporta duran toda la vida, pero que como se manifiesta en los primeros meses de la vida, el niño tendrá posibilidades de evolucionar hacia una mejora en las adquisiciones de la motricidad y actividades propias del bebé y del niño.

TIPOS DE DISCAPACIDADES

Las discapacidades las podemos agrupar por grupos según los tipos de extranormalidad o excepcionalidad:

- *Discapacidad motórica o física:* lesión medular, amputación, espina bífida, etc.
- *Discapacidad sensorial:* deficiencia auditiva y visual
- *Discapacidad psíquica:* Síndrome de Down, autismo, etc.
- *Discapacidad fisiológica:* transplante (pulmón, corazón, riñón, etc.), hemofilia, diabetes, epilepsia, cardiopatía, etc.

DISCAPACIDADES FÍSICO- MOTRICES

CLASIFICACIÓN DE LAS DISCAPACIDADES MOTÓRICAS

La discapacidad motriz comprende una extrema diversidad de situaciones que podemos clasificar atendiendo a factores tales como: la fecha de aparición, la etiopatología, la locación topográfica y el origen de la discapacidad. Vamos a centrar nuestra atención en el **origen** de la discapacidad. Así nos encontramos con:

Origen cerebral

- Parálisis Cerebral Infantil (PCI)
- Traumatismo craneoencefálico (TCE)
- Tumores

Origen espinal

- Poliomyelitis anterior aguda
- Espina Bífida
- Lesiones medulares degenerativas
- Traumatismos medulares

Origen muscular

- Miopatías

Origen óseo- articular

- Malformaciones congénitas
- Distróficas
- Microbianas
- Reumatismos de la infancia
- Lesiones osteoarticulares por desviaciones del raquis

PARÁLISIS CEREBRAL INFANTIL

Definición y características

- Tiene lugar en un cerebro inmaduro, es decir, un cerebro que aun no ha finalizado su completa maduración. Se considera que un cerebro está maduro hacia los 3 años de vida. Por lo tanto, siempre que se produzca una agresión en el cerebro de un niño antes de los 3 años, aproximadamente, se podrá hablar de parálisis cerebral (periodo prenatal, perinatal o postnatal).

Clasificación según la topografía de la afectación:

Hemiplejia: afectación de la pierna y del brazo del mismo lado

Diplejia: mayor afectación de los miembros inferiores

Paraplejia: afectación de ambos miembros inferiores

Tetraplejia: afectación de los miembros superiores e inferiores

Monoplejia, triplejia, etc.

Se pueden clasificar según el tipo de alteración del control del movimiento:

Espástico: el tono muscular está aumentado.

Hipotónico: el tono muscular está disminuido

Atetósico: el tono muscular presenta fluctuaciones, es decir, que el tono varía de hipotonía a hipertonia según la actividad y con movimientos involuntarios anormales.

Atáxico: el tono muscular suele estar disminuido. La estabilidad postural es deficiente. El niño tiene dificultades para mantener una posición determinada y la coordinación de las habilidades es defectuosa.

Estados mixtos: generalmente las personas afectadas con parálisis cerebral no presentan una afectación motriz pura, sino más bien rasgos de todas.

Es común que los trastornos en el movimiento puedan estar acompañados por alteraciones de otras funciones: visión, trastornos perceptivos, trastornos del habla y del lenguaje, epilepsia, etc.

Consideraciones generales al trabajo con personas con parálisis cerebral

- *Área de comunicación y lenguaje:* las alteraciones motoras se manifiestan en una mayor

Segon semestre 2008

lentitud del habla, modificaciones de la voz e incluso ausencia de la misma.

- *Área cognitiva:* la lesión cerebral no siempre afecta a la inteligencia. Pueden presentarse problemas de atención y memoria, siendo necesario un trabajo específico para abordarlos.

- *Área senso-perceptiva:* las características sensoriales y motrices de la persona van a condicionar la vivenciación de su cuerpo y entorno, lo que se traduce en una necesidad mayor de estímulos perceptivos.

- *Área autonomía personal:* el grado de afectación motriz condiciona la autonomía de la persona. Una sobreprotección conduce a un retraso en la maduración personal. Es necesario asegurarse que cada una de las tareas propuestas esté al alcance de las capacidades de nuestro/a alumno/a, así como valorar cada uno de los logros que se alcancen.

- *Área de socialización:* el desarrollo de la personalidad está íntimamente ligado a las vivencias sociales que tenga el individuo, por tanto debemos fomentar aquellas actividades que supongan la normalización de la persona.



TRAUMATISMO CRANEOENCEFÁLICO (TCE)

Consecuencia de las lesiones localizadas o difusas del cerebro, resultado de una sacudida de la masa encefálica en la caja craneana. Normalmente acompañados de pérdida de conciencia (coma) de profundidad y duración variables.

Consideraciones generales al trabajo con personas con TCE

Al iniciar el trabajo con personas con TCE debemos tener presente que sus capacidades estarán en función de:

- El lugar y grado de afectación
- Su asociación con otros traumatismos
- La profundidad y duración de la pérdida de conciencia

Por tanto, pese a que es difícil generalizar, los afectados por un TCE presentan como rasgos más frecuentes:

- Lentitud gestual e intelectual, que no se corresponde con el deterioro mental que pueda suponerse.
- Movimientos parásitos parecidos a los movimientos de los atetósicos y atáxicos por su marcha inestable

Conviene destacar el trabajo a realizar de reeducación de los esquemas motores generales, siendo este aspecto la gran diferencia con el trabajo a desarrollar con las personas con PCI. Por ejemplo, educaremos el lanzamiento en deportistas con PC y reeducaremos el lanzamiento en aquellos con TCE.

ESPINA BÍFIDA

Definición y características

Es una *malformación congénita que consiste en un fallo en el cierre del tubo neural durante el periodo embrionario*.

En el momento que se forma la columna vertebral hay un fallo en el cierre de la misma quedando unas vértebras abiertas y la médula expuesta al exterior. Las secuelas suelen ser irreversibles, ya que el niño se forma con la médula espinal anómala.

Según el nivel de la lesión y el número de estructuras afectadas las secuelas irán desde ninguna a parálisis de la musculatura inervada por debajo del nivel de lesión, falta de sensibilidad en los miembros inferiores, problemas de circulación sanguínea en las zonas paralizadas, malformaciones y deformidades asociadas, hidrocefalia y alteraciones en las funciones urológicas e intestinales.

Consideraciones generales al trabajo con personas con espina bífida

- *Área cognitiva:* las secuelas de una hidrocefalia, asociada en la mayoría de los casos a la espina bífida, pueden ocasionar trastornos intelectuales. Así mismo, largas hospitalizaciones y las dificultades de prensión y desplazamiento pueden originar retraso en los aprendizajes básicos.

- *Área motora:* presentan dificultades en el campo de la motricidad fina y el esquema corporal.

- *Área seso-perceptiva:* pueden realizar actividades moderadamente lentas. Seleccionar actividades con movimientos simples que aquellos con cambios excesivos.

- *Área de autonomía personal y socialización:* la presencia de alteraciones urológicas, unida a la afectación motriz y sensorial, así como las largas hospitalizaciones condiciona la autonomía y socialización de la persona.

LESIÓN MEDULAR

Definición y clasificación

Las lesiones medulares son consecuencia de lesiones completas o incompletas de la médula espinal, resultante de traumatismos, enfermedades, etc., que producen una *pérdida de*

Segon semestre 2008

las funciones motrices y sensitivas de la parte del cuerpo por debajo de la zona de lesión medular.

Atendiendo al nivel en que se produce la lesión, ésta dará como resultado:

- **Tetraplejia:** afectación de las cuatro extremidades y tronco
- **Paraplejia:** afectación de las extremidades inferiores y tronco

POLIOMELITIS

Definición

Enfermedad infecciosa de origen vírico que ataca a las neuronas motoras, provocando parálisis flácida total o parcial de los grupos musculares que dependen de las neuronas afectadas, lo que puede llevar a deformaciones óseas en grado variable.

MIOPATÍAS

Definición y características

Grupo de enfermedades relacionadas con el metabolismo muscular, que producen *lesiones degenerativas en las fibras musculares*.

Se manifiestan por una debilidad y fatigabilidad muscular de las extremidades inferiores que afecta a la marcha. Posteriormente la afectación alcanza a las extremidades superiores, deformaciones articulares.

AMPUTACIÓN

Definición

Es la *pérdida total o parcial de una extremidad* producida por causas tales como malformaciones congénitas, amputaciones traumáticas, vasculares y/o tumorales.

DISCAPACIDAD AUDITIVA

DÉFICIT AUDITIVO

Una buena parte de los conocimientos que tenemos acerca del mundo nos llega por vía auditiva. Considerado junto con la visión uno de los sentidos más importantes del hombre, ya que le facilita la comunicación con los demás, a la vez que posibilita la participación en la vida de su entorno social, propiciando un clima de relaciones cooperativas e interdependientes.

La deficiencia auditiva no ocasiona necesariamente retrasos en el desarrollo de las capacidades motrices, aunque algunos autores señalan que son frecuentes las dificultades en el equilibrio y coordinación general, aduciendo como posibles explicaciones para ello: defectos vestibulares, neurológicos, la privación del sonido como incentivo y guía del movimiento, la ausencia de relación verbal con el movimiento y la sobreprotección de los padres.

CONCEPTO Y CLASIFICACIÓN

Se denomina déficit auditivo al trastorno sensorial caracterizado por la pérdida de la capacidad de percepción de las formas acústicas, es decir, por la pérdida de la capacidad auditiva.

Así, el deficiente auditivo, será la persona que presenta un déficit auditivo sin especificar ni el grado, ni el tipo concreto de dicha pérdida.

El término sordera puede reservarse, y así se hace en muchas ocasiones, a los déficits auditivos severos y profundos.

Los déficits de audición se pueden clasificar atendiendo a diferentes variables:

Tipos de deficiencia auditiva

- **De transmisión:** El origen se sitúa en el oído externo o medio. Los problemas de audición radican en su vertiente cuantitativa.
- **De recepción o neurosensoriales:** Cuando el problema se sitúa a nivel de oído interno, de nervio auditivo o de zonas auditivas cerebrales. Se trata de sorderas más graves y permanentes. La afectación se traduce en los niveles cuantitativo y cualitativo.

El grado de pérdida auditiva

El grado de pérdida auditiva puede tener una influencia determinante en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales, influye en la delimitación de las necesidades educativas en cada caso.

Según el grado de pérdida, las sorderas se clasifican en:

- **Hipoacusia o sordera leve:** Percibe la voz real, pero se le escapan algunos elementos fonéticos.

- **Hipoacusia de grado medio:** Oyen sólo las voces altas; aquí ya son considerables las dificultades de audición. Retrasos del lenguaje.

- **Hipoacusia grave:** Se pueden percibir sonidos ambientales y sonidos vocálicos, pero difícilmente los consonánticos. No hay desarrollo espontáneo del lenguaje.

- **Sordera profunda:** No hay percepción del habla. Surgen los verdaderos problemas en la adquisición y uso del lenguaje oral.

El momento de aparición del déficit

Esta es una de las variables con mayor peso específico a la hora de delimitar el perfil real de las características de la persona con un déficit auditivo y de sus necesidades. En este caso, hablamos de:

- **Sordera prelocutiva.** Sorderas previas a la aparición del habla.

- **Sordera post-locutiva.** Cuando la sordera aparece después de que la persona haya adquirido el habla. En este caso, ya se tienen



Segon semestre 2008

desarrollada una estructura de comunicació, lo cual varía notablemente las potencialidades de la persona.

La ayuda y la adecuación protésicas

La posibilidad de una ayuda protética con buena respuesta y óptima adecuación permite elevar el nivel de potencialidades de la persona con déficit auditivo.



DISCAPACIDAD VISUAL

CARACTERISTICAS DE LA PERSONA CON CEGUERA

CONCEPTOS:

- Agudeza visual: es la habilidad para discriminar claramente detalles finos en objetos o símbolos a una distancia determinada.

Es llamado **ciego** quien no consigue tener en ninguno de sus dos ojos la agudeza visual de 1/10 en la escala de Wecker, o quien sobrepasándola presenta una reducción del campo visual por debajo de 5°.

DEFINIMOS COMO:

Ciego: aquellos sujetos que carecen totalmente de visión o que tienen solo percepción de luz.

Deficiente Visual: aquel que tiene capacidad de percepción de la luz, de bultos, algunos matices de color, y el contorno de una mano en cualquier distancia y dirección en que se le muestre.

MANIFESTACIONES COMPORTAMENTALES DEL CIEGO:

- El niño o joven ciego presenta en ocasiones algunas carencias o retrasos en su desarrollo motriz, así como anomalías y/o ausencias de conductas motrices adecuadas y eficaces. Esto se da por diversos *motivos*, los que más influyen son:

- Momento de aparición de la ceguera (+ pronto → + carencias)
- Actitud familiar ante el niño (+ protección → - conductas motrices)
- Ritmo progresivo o no de la enfermedad visual, faltará adaptación.

- Presencia de discapacidad asociada (+ discapacidades → + carencias)
- Preservar algo de resto visual (+ resto → + conductas motrices)

Por todos estos motivos cuando el ciego participa en actividades deportivas debemos ayudarle a mejorar sobre todo en las carencias motrices que presente, que entre otras pueden ser:

- Deficiencias en la organización de su esquema corporal
- Anomalías de la marcha.
- Deficiente equilibrio y coordinación dinámica general.
- Alteraciones de la postura (Cifosis, escoliosis o cifo escoliosis. Anteversión de la pelvis. Genus – Valgo y Pie Valgo)
- Alteraciones del tono muscular.
- Desorientación espacial.

- Dificultad en el establecimiento de la lateralidad.
- Habilidad manual pobre
- Presencia de tics, movimientos estereotipados y balanceos, etc.

Con las actividades deportivas en las que se integren los ciegos se van a poder mejorar estas carencias motrices, pero también le van a servir para afirmarle cualidades tan fundamentales como:

La autonomía personal, que aumentará con el desarrollo de las capacidades perceptivas y la adquisición de habilidades y destrezas.

La autoestima, se reforzará mediante el conocimiento y la aceptación de sus posibilidades reales de movimiento, así como por el adecuado uso de su imagen y expresión corporal.

La relación social, que se incrementará a través de la práctica deportiva y la actividad físico-recreativa.

Por último añadir que algunos aspectos psicológicos como la inhibición, el miedo, la desconfianza, el ridículo, sentirse inferiores a o incapaces de, son algunos de los sentimientos que con más frecuencia contribuyen a bloquear o limitar la participación del ciego en la actividad deportiva. Es función del monitor, actuar en las sesiones de forma simultánea en tres direcciones:

- a.- *Conseguir la confianza del alumno*
- b.- *Transmitirle eficacia y variedad de recursos técnicos.*
- c.- *Facilitar que el ciego vivencie su propia progresión.*

DISCAPACIDADES PSÍQUICAS Y TRASTORNOS DEL DESARROLLO

INTRODUCCIÓN

Segon semestre 2008

La discapacidad mental, afecta al individuo en su globalidad, ésta “no es sólo la sombra que lo acompaña, sino él mismo” (Kobi). En este sentido debemos considerar la discapacidad mental, en principio, como una discapacidad múltiple ya que, posee disturbios en la percepción, de la motricidad, del razonamiento, de la capacidad de establecer relaciones sociales y de vivir emociones, de distinta intensidad.

“... Contrariamente a un discapacitado físico, el discapacitado mental, no está en grado de enfrentarse a la presencia de su discapacidad y de “objetivarla”, de tomar las distancias de sí mismo, de tomarlo de la mano, de realizar acciones de compensación, etc.

“Mientras el diagnóstico médico tradicional se concentraba en revelar la enfermedad, el especialista en pedagogía curativa debió dirigir su mirada a cuánto quedó íntegro...” (Bach).

Para lograr el éxito es de máxima importancia individualizar la potencialidad de cada discapacitado mental, así como la férrea voluntad, la paciencia y la capacidad de cada docente, ya que el discapacitado mental “está indefenso a merced de un ambiente desinteresado, sin iniciativa y sin fantasía” (Kobi).

Ellos pueden defenderse sólo en forma limitada y a menudo de modo poco eficiente, mediante el rechazo, la agresividad y la apatía contra las pretensiones equivocadas o injustificadas. Les toca a los educadores y acompañantes reconocer y entender la situación del discapacitado para adoptar las medidas correctas de educación y formación.

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LA DISCAPACIDAD PSÍQUICA: DEFINICIÓN, CONCEPTO, CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS.

En las publicaciones más recientes, sobre todo las anglosajonas, aparece el término “retraso mental”; en nuestro país, parece más frecuente usar el término de deficiencia mental.

Definición y características

Cuando se intenta definir el concepto de deficiencia mental nos encontramos ante numerosas definiciones, no existiendo ninguna exenta de críticas.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la deficiencia mental como *un funcionamiento intelectual inferior, al término medio, con perturbaciones en el aprendizaje, maduración y ajuste social, constituyendo un estado en el cual el desarrollo de la mente es incompleto y se detiene.*

Según la definición de la AAMR (American Association on Mental Retardation) *el retraso mental se refiere a limitaciones substanciales en el funcionamiento actual* (de las personas). Se caracteriza por:

1. *Un funcionamiento intelectual significativamente inferior a la media, que se presenta juntamente con*

2. *Limitaciones en dos o más de las siguientes áreas de habilidad adaptativa: comunicación, cuidado de uno mismo, vida en el hogar, habilidades sociales, uso de los servicios de la comunidad, autorregulación, salud y seguridad, habilidades académicas funcionales, tiempo libre, trabajo y*

3. *Se manifiesta antes de los 18 años.* (Luckanson, 1992)

En esta definición se acentúa la visión de desarrollo de la persona como consecuencia de la interacción con los adultos y compañeros en los diversos contextos como la familia, la escuela y la sociedad. Se basa en un enfoque más funcional e interactivo entre la persona con unas determinadas características individuales y los contextos en los que se desarrolla.

Clasificación

Comúnmente el criterio que se utiliza para clasificar a estos sujetos es el nivel intelectual reflejado en el coeficiente intelectual (CI). La utilización de adjetivos para describir a cada grupo e sujetos deficientes mentales se ha empleado en clasificaciones más recientes para referirse al pronóstico que puede esperarse de ellos. En el siguiente cuadro aparecen las clasificaciones más empleadas.

CLASIFICACIONES DE LA DEFICIENCIA MENTAL			
Clasificación educativa	Clasificación de la AAMR	Intervalo de CI	Edad mental esperada
Aprendizaje lento	Inteligencia límite	70-80	13
Educable	Medio	50-55 a 70	8-12
Entrenable	Moderado	35-40 a 50-55	3-7
	Severo	20-25 a 35-40	
A custodiar	Profundo	20-25	0-3

Otra clasificación, la clínica americana, utilizaba los términos retraso límite, morón, imbécil y idiota (de menor a mayor afectación). Esta clasificación ya no se usa.

SÍNDROME DE DOWN

Definición y características

Esta enfermedad también se conoce como mongolismo. La causa que la provoca es genética y se debe a la trisomía en el par 21, es decir, la causa que la provoca es un cromosoma de más. El niño nace con 47 cromosomas, en vez de 46, que es la dotación cromosómica normal. Estos individuos presentan generalmente: cara plana, ojos en forma almendrada (mongólico), lengua gruesa con surcos profundos (con consecuencias en el lenguaje y la respiración), doblez simiesco en los dedos de las manos y de los pies. El pulgar separado de los otros dedos del

Segon semestre 2008

pie, piel seca, cuello corto y grueso, dedos de manos y pies cortos, en ocasiones calvicie circunscripta.

Malformaciones internas

- Mayor frecuencia de problemas cardiacos
- Tono muscular disminuido, que trae como consecuencia una movilidad anormal
- Frecuentes enfermedades agudas o crónicas de las vías respiratorias (defensa de la mucosa disminuida)
- Cociente intelectual disminuido (media 50)
- Pueden tener malformaciones de la columna cervical (10-15%). La malformación se manifiesta con una movilidad acentuada de la 1ª vértebra cervical, aunque no siempre presentan sintomatología.

AUTISMO.

Definición y características

El autismo es entendido como un *trastorno de conducta o personalidad, un conjunto de comportamientos alterados y desviados con respecto al desarrollo normal.*

El autismo suele aparecer a los 3 años, y engloba:

- Deterioros en la interacción social, en la relación con los demás
- Déficits a nivel de comunicación y del lenguaje., que se manifiestan a través del retraso o la ausencia en el desarrollo del lenguaje, la utilización de lenguaje repetitivo y estereotipado, y la ausencia de juego realista espontáneo.
- Presencia de patrones conductuales repetitivos y estereotipados.
- Repertorio de intereses y actividades muy restringido.
- Déficits a nivel creativo e imaginativo.



Alteraciones en el desarrollo motor

Los niños autistas consiguen los principales logros motrices casi a la misma edad que los niños normales, aunque puede existir un ligero retraso. Sin embargo, determinados aspectos de la conducta motriz son anormales.

Con frecuencia, los niños autistas tienden a repetir un movimiento una y otra vez (aleteo de manos, balanceo...). Estos movimientos repetitivos parecen estar relacionados con

momentos en los cuales se encuentran especialmente ansiosos.

La presencia de estas alteraciones en la conducta de estos niños, provoca en ellos una falta de autonomía. Además, se puede observar en ellos ciertas conductas extrañas como, por ejemplo:

conductas de carácter ritual: Ordenar objetos, vinculación intensa e inexplicable a ciertos objetos, rituales sensoriales, etc.

conductas agresivas consigo mismo u otros, rabietas.

Insistencia en realizar ciertas secuencias de acciones como, por ejemplo, rituales al irse a dormir.

Características generales de las personas con discapacidad psíquica.

En general, presentan un patrón de desarrollo parecido al normal, pero con un ritmo más lento.

En muchas ocasiones suelen mostrar alteraciones de la mecánica corporal (columna vertebral, alteraciones musculares, articulares, etc.), y alteraciones fisiológicas (respiratorias, digestivas, renales, cardíacas, etc.).

La resistencia cardiovascular (sobre todo en el Síndrome de Down, muchas veces asociado a malformaciones cardiacas) y la condición física son inferiores a la media. Respiración generalmente es superficial

Presentan un desarrollo psicomotor más lento con la presencia de alteraciones o deficiencias a nivel de: control motor, eficiencia motora, percepciones espacio-temporales, equilibrio, coordinaciones de pequeños y grandes segmentos corporales, esquema corporal en general, etc.

Alteraciones del tono muscular (especialmente en los Síndrome de Down) y de la postura, que comporta dificultades para conseguir un estado de relajación o distensión muscular.

En cuanto a las características psicológicas y de relación social diremos que son sujetos que necesitarán supervisión y soporte durante períodos muy prolongados de tiempo, o para toda la vida.

Deterioro de las funciones cognitivas.

Trastornos del lenguaje (con un lenguaje oral muy reducido, con ausencia del lenguaje oral, con alteración o ausencia del lenguaje gestual, etc.)

Presentan falta de iniciativa y autocontrol ante determinadas situaciones

Trastornos de la personalidad (desviaciones de la conducta). Tendencia a evitar el fracaso más que a evitar el éxito.

ACTIVIDADES LÚDICAS

Consideraciones para la práctica lúdica y de ocio de personas con parálisis cerebral y TCE

- Pautas de comunicación: es imprescindible establecer un sistema de comunicación acorde a las características del alumno/a, para garantizar la transmisión de conocimientos y la comunicación entre monitor-animador y niño, dado que durante la práctica lúdica el espacio y tiempo limita la

Segon semestre 2008

utilización de los sistemas de comunicación alternativos o aumentativos que puede emplear nuestro usuario. La comunicación con un paralítico cerebral requiere la adaptación a sus tiempos de respuesta, generalmente mayores.

- *Respecto al entorno:* el medio donde se realizan las actividades debe ser rico en estímulos. Así mismo, dadas las dificultades en la marcha de estos sujetos, es necesario garantizar el acceso a la instalación (vestuarios, pista deportiva, aseos, aparcamientos, etc.).

- *Respecto al material:* las dificultades de manipulación y de motricidad general hacen que sea necesaria la adaptación del material. Las necesidades estarán en función del grado de afectación que presenta el alumno/a y la actividad a realizar. Así mismo existe material específico diseñado para responder a las características propias de las personas con este tipo de lesión (canaletas para los juegos de lanzamiento).

- *Respecto a los contenidos:* las actividades deben ser atractivas y sistemáticas para que motiven adecuadamente al niño/a. Se han de crear situaciones que le permitan vivenciar experiencias que de otra manera no estarían a su alcance debido a su dificultad motora. Al ser un trabajo generalmente relacionado con los aspectos cualitativos del movimiento, debemos tener presente que la progresión del trabajo será siempre de lo simple a lo complejo, de lo fácil a lo difícil y de lo conocido a lo desconocido, teniendo en cuenta que es más fácil:

- Arrojar que coger
- Responder ante un objeto inmóvil que ante uno en movimiento
- Realizar actividades en un espacio sin límites que en un espacio reducido.
- Realizar actividades con movimientos libres que con movimientos de coordinación fina.

Así pues, podemos considerar como *actividades aptas*:

- Aquellos con movimientos repetidos, ya que ayudan a aprender automatismos que sirven para los movimientos cotidianos. Aquellos que activan una gran parte de los músculos del cuerpo.

- Aquellos que obligan al cuerpo a moverse simétricamente (ejemplo: en caso de hemiplejía lanzar la pelota con las dos manos)

- Actividades con movimientos cíclicos.

- Actividades que requieren habilidades diferentes (mejoran la coordinación)

Ejemplo; actividades en agua caliente (30-33°), produce buen relajamiento del individuo (disminución del tono muscular). El sostén del agua facilita los movimientos, la resistencia en cambio facilita la activación muscular en todos los movimientos.

Debemos considerar como *actividades no aptas*:

- Actividades que desarrollan movimientos patológicos (levantamiento de pesas)
- Actividades asimétricos (lanzar un peso siempre con la parte sana)

Consideraciones en la práctica lúdica de los lesionados medulares

Debemos prever las posibles lesiones producidas por rozaduras, golpes, etc., en las zonas faltas de sensibilidad.

Consideraciones en la práctica lúdica de las personas con miopatía

Es necesario seguir unas pautas como es el respeto a la capacidad motora de la persona, no llegar a la fatiga muscular, trabajar siempre dentro de la zona de actividad de la persona y respetar los tiempos de descanso

Consideraciones en la práctica lúdica de personas con Síndrome de Down

Una gran mayoría de estas personas presentan un importante defecto cardíaco, por lo que durante la práctica habrá que controlar la intensidad del ejercicio. Cuando ésta es excesiva los labios y la cara adoptarán un color azulado. Muchos de ellos se protegen adoptando un andar más lento. Hay que estar atentos a estos cambios, y convencerlos de que deben hacer una pausa.

Las situaciones de estrés y esfuerzos a altas temperaturas deben ser evitados

Tienen falta de tono muscular y articulaciones hiperflexibles a causa de la hiperelasticidad de sus ligamentos, por lo que los ejercicios de elongación (stretching) estarán contraindicados. En cambio es necesario reforzar la musculatura en general.

La piel sensible, seca y escamosa, como también los ojos de tantos de esto individuos, deben ser correctamente protegidos contra el sol, el frío y el viento durante las actividades al aire libre.

Evitar la realización de movimientos extremos en la zona cervical ante el peligro de hipermovilidad de la primera vértebra cervical.

Consideraciones a nivel lúdico en el autismo

La primera vez que se lleve a un niño autista a un centro de ocio hay que dejarlo libre para que pueda observar a los otros niños jugar. Después de cierto tiempo, si el realmente tiene ganas de participar y confianza en el adulto que lleva el grupo, se integrará en el grupo de trabajo demostrando "a su manera" el deseo de participar

Presentarle las tareas de forma rutinaria, de la misma manera, para que las automatice y repita

Segon semestre 2008

posteriormente, como los rituales que por el mismo ha ido adquiriendo.

No dejar objetos peligrosos a su alrededor por si tiene una rabieta y /o comportamiento agresivo

Observar hacia que materiales muestra más afinidad. Será más fácil que repita un gesto.

Consideraciones a nivel lúdico en personas con discapacidad auditiva

La actividad lúdica en personas con déficit auditivo no debe diferir de cualquier planteamiento realizado para una población sin déficit. Por lo general, la persona con trastornos auditivos podrá realizar la gran mayoría de actividades, requiriendo simplemente la modificación y/o sustitución de cualquier herramienta de comunicación acústica por una visual.

Las **adaptaciones** que requiere la actividad lúdico-deportiva realizada por personas con déficit irán encaminadas a **contrarrestar las dificultades de comunicación** entre el monitor-animador y el niño y requerirán de la utilización de unos **principios de actuación** así como de unos **recursos y estrategias** que aseguren una correcta práctica.

Además, el técnico tendrá en cuenta otras consideraciones a la hora de trabajar cualquier tipo de actividad, ya que en edades tempranas las personas con déficit auditivo presentan **retrasos a nivel motriz** (coordinación locomotriz, velocidad de reacción, elevado tono muscular y alteraciones del equilibrio estático y dinámico principalmente), **afectivo y social** (falta de atención, dificultades en el seguimiento de direcciones e inhibición)..i

Principios generales

Las principales dificultades que pueden presentar los alumnos con este déficit se basan en la comprensión de los mensajes y consignas que se den, si éstos son transmitidos de forma exclusiva a través del lenguaje oral.

Existen unas necesidades específicas que deben tenerse presentes para poder dar una respuesta adecuada y compacta:

- Necesidad de recurrir a estrategias visuales
- Necesidad de experiencia directa y mayor información sobre lo que sucede alrededor
- Necesidad de mayor información referida a normas y pautas a seguir

El juego y el deporte pueden suponer para este colectivo una de las escasas posibilidades de participación en actividades donde no todo "el peso central" recae en el lenguaje oral y escrito, en la comprensión de mensajes o su lectura.

Recursos y estrategias que se pueden utilizar

Con ellos, perseguimos la comprensión de consignas fundamentalmente.

Podemos facilitar la comprensión del lenguaje oral si ofrecemos condiciones óptimas de lectura labial.

- Claridad en las expresiones (anticiparse previamente, acompañarse de referentes visuales)
- El niño/a debe poder ver la totalidad de la cara del monitor-animador para poder seguir los movimientos de los labios.
- No deben darse consignas o realizar advertencias mientras paseamos o estamos de espaldas al niño por algún motivo.

El monitor debe completar todo aquello que explica oralmente con elementos extraverbales, facilitando la experimentación del alumno y completando la explicación oral con elementos visuales, gestos,...

Ante la demanda por parte del alumno de una aclaración sobre lo explicado o descrito, deben evitarse las repeticiones idénticas, las frases segmentadas o las palabras aisladas sin sentido. Debe hacerse un esfuerzo por reformular la frase completa dando consignas referenciales nuevas que faciliten la contextualización.

Cualquier explicación debe estar contextualizada de manera muy clara y concreta.

Consideraciones a nivel lúdico en personas con discapacidad visual

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA:

A la hora de adaptar las actividades lúdicas que valoramos como positivas para el desarrollo de cualquier sesión con ciegos y deficientes visuales, debemos tener en cuenta una serie de criterios fundamentales:

- *Presentar estímulos táctiles y/o auditivos*
- *Ofrecer referencias táctiles o verbales continuas*, (durante el tiempo de ejecución del ejercicio si son necesarias para su orientación, para identificar el modelo, etc.)
- *Manifestarle, hacerle sentir las sensaciones Kinestésicas* siempre que sea posible. Tienen que sentir en su propio cuerpo las tensiones y sensaciones musculares que ejecute correctamente.
- *Dar seguridad*, para que el ciego se sienta seguro y con confianza en su educador o monitor; para que el miedo no provoque el abandono de la actividad.

JUEGOS SENSIBILIZADORES Y DE INTEGRACIÓN

Necesidad de integrar a los niños con discapacidad en los juegos.

Jugar es una necesidad vital del niño. Jugar forma parte de su comportamiento, es una actividad innata y no requiere de un aprendizaje previo. Actualmente, se considera que el juego es una actividad esencial para el desarrollo integral del niño y, sin duda, también del adolescente.

El juego motriz es para el niño la primera herramienta de interacción con los que le rodean, y a la vez le ayuda a construir sus relaciones sociales y otros tipos de aprendizaje. El juego es una de las primeras experiencias que ayuda al individuo a socializarse. El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación.

Vemos pues que existen numerosas razones que justifican la necesidad de integrar a los niños con discapacidad en los juegos. Estos niños tienen la misma necesidad, o incluso más, que los niños sin discapacidad. Buscar soluciones para la participación de todos supondrá un gran esfuerzo para el educador. Este tiene que tener claro que estas soluciones no pasan por inventar juegos nuevos para estos niños, sino **conseguir que participen con los demás niños en los mismos juegos**. El educador no tiene que perder nunca el verdadero significado de la palabra integración, y revisar continuamente lo que hace para comprobar que lo está consiguiendo.

El principal esfuerzo del educador consistirá, en situaciones muy competitivas, en **compensar** la desventaja de los alumnos con discapacidad, facilitando la participación de todos. Jugar significa disfrutar, llegar a acuerdos, establecer estrategias, etc., una experiencia vital que también forma parte de la educación del individuo. **Cuando se excluye a un alumno de un juego a causa de su discapacidad, de su diferencia, le estamos privando de una fuente de relación y de formación a la cual tiene derecho, llegando a influir en su desarrollo emocional y psicológico, a su proceso madurativo**. Esta idea se puede observar en centros de tiempo libre, donde se evidencia que muchos adolescentes con discapacidad no saben jugar. No han compartido los juegos habituales con el resto de sus compañeros (por ejemplo, el pañuelo, a pillar, al escondite, etc.) y, por otro lado, y en consecuencia, sus respuestas motrices están muy lejos de lo que pudiera esperarse en su grupo de edad. Ello, sin duda, repercutirá en su integración y normalización social.

Por todo ello no podemos negar la posibilidad, el derecho a jugar. El reto del educador será posibilitar la asunción de **roles activos** por parte de todos, independientemente de sus características y peculiaridades. Evitar lo que se ha denominado *falsa integración*, es decir, que el alumno con problemas adopte roles pasivos reduciendo sensiblemente su participación normalizada en el juego. **Tampoco se trata de equiparar la integración a la asimilación de modelos**, a una absorción de un colectivo superior a uno inferior. No se trata de la predominancia de una manera de hacer sobre otra, sino de **trabajar la convivencia en la diversidad**. Educar con la diversidad, en la diversidad, base de futuras actitudes de respeto en un entorno motivador donde **todos juegan**.

CRITERIOS DE ADAPTACIÓN EN LOS JUEGOS

Los criterios de adaptación que se describen a continuación no deben ser tomados como obligatorios o constantes en cada uno de los juegos. Son simplemente soluciones, que según el tipo de juego y los propios alumnos con discapacidad, pueden o no ser aplicadas. No debe tomarse este apartado como un recetario, sino como una guía de orientaciones que sin duda es ampliable y flexible, según la realidad y criterio de cada educador.

Para la discapacidad física, la parálisis cerebral, la discapacidad psíquica y la discapacidad visual, los criterios de adaptación establecido por los diferentes autores hace referencia a: el espacio, el material, la normativa, la presencia del monitor de soporte, y a otras orientaciones didácticas. Para los discapacitados auditivos las recomendaciones planteadas tratan principios generales, recursos y estrategias a seguir.

Criterios de adaptación en la parálisis cerebral (PC) o discapacidades físicas.

EL ESPACIO

- **Delimitar** el espacio para compensar las dificultades de movilidad que puedan presentarse.
- **Terreno liso** para favorecer los desplazamientos según el tipo de deambulación. Deberían evitarse superficies irregulares o con gravilla, tierra o arena, que dificulta la movilidad y aumenta la fatiga.
- **Terreno llano** para evitar que los desniveles dificulten el arranque y los desplazamientos de los jugadores usuarios de silla de ruedas.
- Variación de las **distancias** (aumentar la de los jugadores sin discapacidad o reducir la de jugador con discapacidad). Para compensar la desventaja en carrera

se recomienda que se realice **una carrera previa** y se observe la diferencia entre la mayoría del grupo y el jugador con movilidad reducida. Teniendo esa distancia aproximada, ya se podrá aplicar en el resto de juegos.

- Presencia de **refugios**, en los juegos de atrape, que permitan al jugador con movilidad muy reducida, un tiempo de descanso y ventaja.
- Deberá prestarse atención, para evitar lesiones, que los jugadores usuarios de silla de ruedas con poco dominio de la silla, se encuentren **lejos de las paredes**.

EL MATERIAL

- Utilizar **materiales blandos** para los jugadores con problemas de prensión.
- Utilizar **material alternativo o adaptado**. Como, por ejemplo, la utilización de canaletas con los jugadores con PC o de una silla de ruedas en alumnos con grandes problemas de equilibrio en situaciones en que sea necesario. En ocasiones, los alumnos con PC y grandes dificultades de habla, precisan utilizar sistemas facilitadores de comunicación, como, por ejemplo: **tablero Bliss, tablero silábico, plantilla de fotos, etc.**
- En usuarios de sillas de ruedas, en el momento previo a la actividad, **cubrir los reposapiés** con espuma para evitar lesionar a los compañeros.
- Los alumnos con PC deambulantes o con grandes problemas de equilibrio pueden utilizar un **andador** para mejorar su desplazamiento y estabilidad. No obstante deberán tenerse en cuenta los posibles golpes a sus compañeros al levantar el implemento en los giros.
- Es conveniente contar con **protecciones (rodilleras y coderas)** en todo tipo de jugadores que puedan desequilibrarse con facilidad (especialmente PC).

LA NORMATIVA

- Modificar los **reglamentos** de los juegos, con la inclusión de nuevas normas o prohibiciones específicas.
- Variar los **sistemas de puntuación y sus requisitos** (por ejemplo: que todos deban pasar el balón antes de conseguir un punto).
- Añadir **el rito de contar** en voz alta para dar más tiempo a los alumnos con movilidad reducida.
- Dar **poderes**, es decir, ventajas para prolongar la permanencia del alumno en el juego. Por ejemplo: dar más "vidas" de las que dispone el resto de jugadores.

- **Cuando asuman roles de perseguidor**, en participantes con problemas de equilibrio (PC deambulantes o usuarios de bitutores y muletas, etc.) o en jugadores con escaso dominio de la silla de ruedas, los compañeros pasarán a ser tocados en el momento en que el jugador se cruce a un metro de distancia o llegue a su altura paralelamente y grite el nombre del alumno más "tocado".
- **Cuando puedan ser tocados**, en participantes con problemas de equilibrio (PC deambulantes o usuarios de bitutores y muletas, etc.) para no provocar desequilibrios al girar la cabeza para mirar hacia atrás, y caídas innecesarias, se aplicará el criterio anterior. Es decir, cuando se llegue a su altura se le llamará por su nombre más la palabra "tocado".
- Por seguridad, **se penalizarán los choques** con las sillas de ruedas o los toques a los compañeros con muletas o andadores.

LAS HABILIDADES

- **Modificar las formas de desplazamiento de los adversarios directos del jugador con movilidad reducida** evitando cuadrupedias y reptaciones cuando éste sea usuario de silla de ruedas.
- **Modificar la habilidad** para que sea realizable.
- **Añadir habilidades para el resto del grupo o a los adversarios directos**, en una situación competitiva y que dé ventaja, equiparando la desigualdad motriz.

PRESENCIA DEL MONITOR DE SOPORTE

En las primeras edades o en el caso de alumnos con niveles de afectación profundos, se recomienda la colaboración de un monitor de soporte, para evitar riesgos innecesarios.

En su defecto, dependiendo de la edad del grupo, se propone un **alumno colaborador** que iría cambiando en cada sesión, y que facilitaría la participación del alumno con movilidad muy reducida (para, por ejemplo, recoger o acercarle balones).

OTRAS ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Es recomendable que el educador vaya recordando de vez en cuando las adaptaciones al grupo. Especialmente cuando tiene protagonismo el jugador con discapacidad.

- Habrá ocasiones en que será necesario (por ejemplo, en situaciones de mucho movimiento de todo el grupo), en el caso de alumnos con problemas de equilibrio, que el educador o el monitor de soporte "haga sombra" (es decir, esté cerca del alumno), para evitarle caídas innecesarias con un oportuno agarrón.

- En las situaciones en que no puede integrarse un jugador por su grado de afectación, debe organizarse en grupo reducido, donde se realice, por ejemplo, la tarea desde el suelo – principalmente para alumnos con problemas de equilibrio o espina bífida- o bien un juego distinto.

- En situación competitiva, para equiparar la desventaja, reducir el número de integrantes del grupo de los adversarios.

- En los jugadores con problemas de equilibrios o usuarios de silla de ruedas con afectación importante, cuando la situación les obligue a estar pendientes de lo que ocurre a su espalda, el educador hará de *speaker* e irá narrando lo que ocurre en voz alta para que el jugador decida sin tener que girarse y evitar desequilibrios o una lentitud excesiva en el desarrollo de la acción.

- Si el jugador tiene una movilidad muy reducida y asume un rol de atrapador en solitario, se reducirá el espacio y se modificará el modo de desplazamiento de los compañeros (por ejemplo: *paso de hormiga*).

Criterios de adaptación a la discapacidad psíquica.

EL ESPACIO

Espacios indefinidos o con delimitaciones muy flexibles.

EL MATERIAL

- Utilizar **pocos objetos** a la vez con la finalidad de no crear dispersión.

- Que los objetos sean **grandes, lentos** y que posibiliten cualquier tipo de manipulación

- El tamaño de los objetos podrá reducirse a medida que los vayan dominando, aumentando así paralelamente la velocidad de ejecución.

- **Dejar manipular y experimentar** con los objetos y las propuestas presentadas.

LA NORMATIVA

- Los juegos han de ser **cortos**, con una **necesidad de concentración muy poco duradera**. Si el juego es muy complejo, se le dará la explicación de manera muy general y a lo largo del juego tendrá un **soporte constante**, con orientación de las normativas más básicas.

En caso de utilizar **sistemas de puntuación**, éstos tendrán que ser **muy sencillos** (para que puedan entenderlo).

LA TÁCTICA

- El juego tendrá que presentarse con **pocas decisiones a tomar**.

- Se tendrá que dejar un **tiempo** considerable para pensar la respuesta, y será mejor que conlleve una sola decisión / respuesta a cada situación.

LAS HABILIDADES

Presentaremos siempre de entrada, **habilidades muy sencillas** que, poco a poco, irán aumentando en dificultad según el nivel y grado de ejecución de los participantes.

PRESENCIA DEL SUJETO COLABORADOR O MONITOR DE SOPORTE.

Dependiendo del nivel o grado de afectación del alumno con discapacidad psíquica, se propondría otro alumno colaborador que iría cambiando en cada sesión y que facilitaría la participación del alumno con discapacidad. En su defecto, y en las primeras edades, se recomienda la participación de un monitor de soporte.

OTRAS ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Para lograr una buena comunicación con las personas con discapacidad psíquica será fundamental **saber como transmitir la información**, debiendo utilizar para ello un **lenguaje claro, sencillo y comprensible**.

- Tendremos que **saber esperar a que respondan**, o al menos a que intenten responder, a la situación planteada, teniendo presente su alto nivel de latencia.

- La **paciencia** será fundamental cuando trabajemos con alumnos con discapacidad psíquica.

- Frente a discapacidades psíquicas severas o graves y profundas, nuestra actuación deberá ser mucho más directa e individualizada, ya que sus limitaciones son mucho más evidentes y sus dificultades mucho mayores.

Criterios de adaptación a la discapacidad visual.

Dadas las características de este colectivo, debemos tener presente que las adaptaciones táctiles y sonoras propuestas para los niños ciegos totales también pueden ser útiles para los niños de baja visión, pues con una visión reducida

cuantos más canales de información puedan intervenir más ayudaremos al canal deficitario.

EL ESPACIO

El dominio espacial en los niños con deficiencias visuales o ceguera es un factor fundamental para su integración en los juegos. Un niño ciego que no domina el espacio de juegos, se desorienta y no es capaz de reorientarse autónomamente, por lo que puede desmotivarse y rechazar los juegos. **El miedo a chocar** con los compañeros o los obstáculos puede condicionar su participación en cuanto a su movilidad y velocidad de desplazamiento. La comprensión del propio juego puede dificultarse por bajar su nivel de atención al suponerle éste mucho estrés.

Básicamente se trata de dar a los niños los recursos necesarios para incrementar su autonomía. En ocasiones haciendo consciente al niño de las luces, colores, tacto, y del resto de las circunstancias de su entorno y del propio juego; Otras veces señalizando los espacios y creando puntos de orientación. En la mayoría de las ocasiones se trata de verbalizar (dar la explicación oral) de las circunstancias del juego que a continuación se practique.

Las adaptaciones específicas respecto al espacio pueden contemplarse desde el ámbito visual, táctil o sonoro:

Ámbito sonoro: se deben dar a conocer al niño los sonidos propios del espacio de juegos. La orientación de unos niños jugando en un espacio cercano, una carretera próxima, el eco de una sala grande, el sonido de una pelota al botar en diferentes tipos de suelo, etc. Todo ello puede situar al niño y ayudarlo en su orientación espacial antes, durante y después de los juegos.

Ámbito táctil: la concienciación de las diferentes texturas del suelo y paredes en los distintos espacios ayuda también a la orientación espacial y, por tanto, facilita su integración. La utilización de terrenos lisos y sin pendientes facilita los desplazamientos.

Los aspectos visuales del dominio espacial deben cuidarse en extremo, pues, son uno de los factores más importantes de orientación para los niños de baja visión. Se deben dar a conocer los diferentes colores de paredes, puertas, materiales y su localización espacial así como la orientación de los focos de luz (ventanas, fluorescentes). Las adaptaciones específicas del espacio pasan por utilizar las ampliaciones y reducciones del mismo para incrementar su dominio y reducir riesgos. Se pueden utilizar refugios o casas en los juegos de persecución o atrape. El número y la proximidad varía en función del nivel de afectación.

MATERIAL

Algunos niños ciegos pueden llegar a rechazar algunos materiales por temor y desconocimiento de sus características. Materiales duros o con aristas pueden ser rechazados a priori hasta conocer su utilización. De ahí la importancia de la **familiarización previa** con los materiales desconocidos antes de iniciar el juego.

Dentro del ámbito visual tendremos en cuenta el nivel de visión del alumno. A algunos niños de baja visión les molesta el exceso de luz, otros la necesitan; por lo tanto, debemos adaptar el material al espacio y a las condiciones de visión del alumno. Algunas recomendaciones importantes son:

Utilizar el color que mejor vea el alumno de baja visión en contraste con el suelo o fondos (paredes, techo, luz, etc.) y colocar conos o materiales grandes (espumas de colores) para ayudar al niño en los juegos.

Para los juegos en los que intervenga la precisión conviene colocar, con papel o cinta adhesiva de fuerte contraste, una señal en el punto de precisión.

En los juegos de persecución y desplazamiento la adaptación se realiza concienciando al niño sobre el color de la camiseta del compañero que debe perseguir o del que debe huir. Se pueden utilizar **petos** de colores.

Con respecto al **ámbito táctil** los materiales deben cumplir una serie de características:

Es recomendable la utilización de **balones más grandes** para aumentar el dominio de los mismos.

Usar balones y cuerdas blandos y de tacto y olor agradables (balones de espuma, rugosos, etc.) facilita el control y la aceptación del material.

En los juegos de persecución en los que el niño debe ir acompañado es conveniente que utilice una **cuerda de acompañamiento**.

Cuando el material a utilizar tenga una orientación determinada, por ejemplo un stick de hockey, se coloca una **marca** (cinta adhesiva, chincheta) en el material a utilizar de manera que al tocarla indique la posición del material.

En los juegos de persecución el jugador ciego o de baja visión puede utilizar una **camiseta** que hace de "**alarga mano**" con la que puede tocar a sus compañeros y protegerse de ser tocado

El sonido de los materiales es un factor más de ayuda en la orientación de los mismos: se puede utilizar **balones sonoros** (con cascabeles o

chapas dentro), como, por ejemplo, el balón de Goalball. O adaptar un balón de espuma atravesando con una aguja e hilo de pescar la pelota y colocando un cascabel a cada extremo.

Se puede colocar un **cascabel** en el centro del material a utilizar cuando sirva de ayuda para el juego.

En la canasta de baloncesto o los tiros de precisión colgar un cascabel en la red y un cordel hasta la altura de la mano, o dar palmas bajo la canasta. Como recurso general se puede golpear el material que queremos que localice el niño ciego o de baja visión en lugar de orientarlo por la voz.

LA FORMATIVA

Son útiles las **llamadas de localización** mediante la voz o sonidos (palmadas).

Se debe permitir que el niño / a ciego juegue de la mano o en **contacto con un compañero vidente**.

Se pueden aumentar o disminuir los tiempos de posesión del balón o del juego.

Mediante los **sistemas de puntuación** de los juegos se puede motivar a que los alumnos con déficit visual estén mejor motivados, evitando caer en el fracaso innecesario. Por ejemplo, en los tiros a canasta se da un punto si se toca el tablero, dos puntos si tocan el aro y tres puntos si encestan.

Es aconsejable exigir en todo momento el **cumplimiento de las reglas del juego y penalizaciones**, ya que suelen ralentizar los juegos, y además permiten a los niños ciegos o deficientes visuales resituarse.

La inclusión de nuevas normas o prohibiciones específicas puede ayudar a dar seguridad y aumentar la motivación. Como la obligatoriedad de pasar el balón, por lo menos una vez, al compañero ciego o deficiente visual, antes de poder marcar un gol. En este último caso el ciego jugará una parte con cada equipo para igualar la situación.

LA TÁCTICA

En algunos juegos la utilización de **defensas en zonas** restringe los espacios y facilita el control.

La **asignación de tareas concretas** durante el juego también es un elemento de ayuda. Por ejemplo, que el jugador con baja visión sea lateral fijo le delimita su tarea, limita el número de adversarios que se cruzarán con él y, por tanto, aumenta su control del desarrollo del juego.

Se puede elegir como táctica de equipo situar un jugador cerca del compañero de baja visión para facilitarle la tarea y aumentar el rendimiento del equipo.

EL LENGUAJE

En general procuraremos verbalizar (dar la **explicación oral**) algo más en la descripción de los movimientos, sin que ello nos comporte demasiado tiempo. Posteriormente y durante la ejecución de los mismos, añadiríamos más información oral si fuese necesario.

El lenguaje debe adaptarse al conocimiento que tienen estos niños de la realidad social, de su propio cuerpo y de las posibilidades de movimiento. Debemos tener en cuenta que el conocimiento que tienen de estos factores puede ser mínimo o estar alterado en algunos niños ciegos o con visión parcial.

Es conveniente pactar un lenguaje común que defina y precise los movimientos corporales de manera que requiera poco tiempo de explicación oral y aumente el control del resto del grupo.

Para localizar un material, como los balones, es útil definir un **lenguaje preciso** que requiera poco tiempo al educador y le permita continuar con la sesión sin demasiada pérdida de tiempo: el balón está "delante de tu pie derecho", "detrás de tu pie izquierdo", etc.

El tono de voz debe utilizarse como una **herramienta de motivación y sensibilización** del alumno ciego o deficiente visual:

- Un tono suave puede utilizarse para calmar al niño excesivamente activo o controlar el miedo.
- Un tono animado, alegre y seguro puede servir para activar al niño excesivamente pasivo o con demasiados miedos.
- Un volumen excesivamente alto puede inhibir la acción.

LAS HABILIDADES

Modificar la forma de desplazamiento de los compañeros para igualar la diferencia.

Modificar las habilidades a realizar, haciéndolas más complejas para el resto de los niños e igualar la diferencia paulatinamente.

OTRAS ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Las formas de ayudar

1. Acompañamientos

La forma usual de acompañamiento es que el **jugador ciego coja del codo al compañero vidente**, con la mano en forma de pinza, y se sitúe ligeramente retrasado respecto a él. De esta forma el jugador ciego puede anticipar los

obstáculos al percibir los movimientos de su acompañante. Si se debe pasar por un lugar estrecho o evitar un obstáculo, situará su codo hacia su propia espalda de manera que sitúe al jugador ciego en la fila inmediatamente detrás de él.

Estas formas de acompañamiento son las adecuadas para una marcha moderada. Sin embargo los juegos suelen ser más dinámicos y requieren unas **técnicas específicas**:

- **Durante la carrera** el acompañante debe retrasar ligeramente su brazo de acompañamiento para dar más tiempo al jugador ciego a anticipar sus movimientos. Con los niños pequeños está más indicado que se acompañen de la mano ya que les da mayor sensación de seguridad.
- Si, en carrera, se debe **subir a un lugar** (un banco sueco, escaleras, las espalderas, etc.), el jugador vidente debe indicarlo con la voz y posteriormente retrasar la mano de acompañamiento todo lo que pueda frenando con la palma al compañero ciego y situando la mano a la altura del pecho para que el ciego la coja. De esta forma el compañero evitará el choque, podrá ayudar a su acompañante a superar el obstáculo y, al mismo tiempo, facilitará la anticipación para colocar los pies correctamente al subir.
- Si el juego se desarrolla en un espacio muy amplio y exige muchas carreras es conveniente incorporar el acompañamiento mediante **una cuerda anudada sobre sí misma**.
- Se deben evitar los acompañamientos con la mano en el hombro ya que, si bien al principio les puede dar sensación de seguridad, en realidad les fatiga y altera el patrón de zancada al mantener un brazo inmóvil.

2. Técnica de protección

Se deben utilizar posiciones de protección con las manos para anticipar obstáculos, evitar o minimizar las consecuencias de un choque y facilitar la orientación (descripción: mientras con una mano se sigue la pared o los diferentes obstáculos, la otra debe mantenerse extendida hacia delante a la altura del pecho con un pequeño ángulo en el codo para que cubra el ancho de su cuerpo y con la mano girada con la palma hacia fuera).

Durante la carrera y si el resto visual es bajo, se puede mantener una mano extendida cubriendo el cuerpo formando un pequeño ángulo y la palma girada hacia delante.

En los juegos de persecución si el niño deficiente visual va solo es conveniente que se acostumbre a llevar una mano en "protección" como de ha descrito anteriormente.

En las **recepciones de los balones**, la técnica de protección es como sigue: se sitúa una mano (normalmente la menos hábil) a un palmo de la cara y con los dedos muy separados y la otra mano en protección baja, y con la palma hacia delante. El tronco debe colocarse lateral al lanzador para ofrecerle menor blanco. Cuando el invidente toca el balón en la recepción junta las manos a modo de pinza y lo atrapa. Normalmente se procura que el pase sea "picado", es decir, que toque primero el suelo y luego rebote al receptor.

Técnica de orientación indirecta

La orientación del educador durante los juegos puede servir de orientación al jugador invidente:

- Si decimos que nos situaremos en el centro del espacio de juegos cuando éste oiga nuestra voz, aunque no hablemos con él directamente, nos convertimos en un punto de referencia para él. Si el alumno procura no alejarse demasiado de la voz del educador podrá evitar las paredes del espacio de juego y se sentirá más seguro.

- Si le indicamos en que posición estaremos situados durante el juego con respecto al espacio el niño puede tenerlo en cuenta y orientarse mejor.

A esta técnica de orientación la llamamos indirecta, pues no precisa de la atención continuada del educador y su utilización le permitirá un mejor seguimiento y control de todos los jugadores.

3.4. Criterios de adaptación a la discapacidad auditiva.

Ya se comentó en el apartado anterior que no es necesario determinar una serie de adaptaciones específicas para la realización de los juegos para los discapacitados auditivos. Eso sí, cabe considerar las características específicas que pueden presentarse y la necesidad de recurrir al análisis de ciertas consideraciones que ahora veremos. Estas consideraciones son de carácter general, y será necesario analizarlas en cada caso particular para poder aplicarlas.

PRINCIPIOS GENERALES

La dirección de la actividad física con personas con déficit auditivo debe considerar de forma constante los siguientes principios:

Las principales dificultades que pueden presentar los alumnos con este déficit se basan en la

comprensión de los mensajes y consignas que se den, si éstos son transmitidos de forma exclusiva a través del lenguaje oral.

Existen, y ésta es una generalización más, unas necesidades específicas que deben tenerse presentes para poder dar una respuesta adecuada y compacta:

- Necesidad de recurrir a estrategias visuales.
- Necesidad de experiencia directa y mayor información sobre lo que sucede alrededor.
- Necesidad de mayor información referida a normas y pautas a seguir

El juego puede suponer para este colectivo uno de las escasas posibilidades de participación en actividades donde no todo el "peso central" recae en el lenguaje oral y escrito, en la comprensión de mensajes o su lectura. Una de las escasas oportunidades, en definitiva, de participar en "igualdad de oportunidades" con los demás.



RECURSOS Y ESTRATEGIAS

1. Recursos que tienen por objetivo la comprensión de consignas

Podemos facilitar la comprensión del lenguaje oral si ofrecemos **condiciones óptimas de lectura labial**. La lectura labial:

- Exige atención, observación fina y continuada y rapidez perceptiva para captar los elementos pertinentes del discurso de quien habla.
- Se basa en la asociación de movimientos de los labios con determinadas palabras y su significado.

Por ello, la introducción de nuevos temas o nuevas palabras deberá anticiparse previamente, acompañarse de referentes visuales y asegurar su incorporación al volumen lexical del participante, antes de realizar una explicación que gire alrededor de todos ellos. Dicho de otra forma, si queremos realizar una explicación que

incorpore un vocabulario inédito para el alumno, éste debe hacerse anticipado previamente.

El alumno debe poder ver la totalidad de la cara del educador para poder seguir los movimientos de los labios. Ello obliga a considerar, siempre que se de una explicación, cuál es la posición del alumno con déficit auditivo y si se cumplen los requisitos que apuntamos. El educador debe estar atento cuando realiza la explicación, de que el alumno puede ver con comodidad y claridad su rostro.

No deben darse consignas o realizar advertencias mientras paseamos, apuntamos en una pizarra de espaldas a los alumnos, etc.

El educador debe **completar todo aquello que explica oralmente con elementos extraverbales**, facilitando la experimentación del alumno y complementando la explicación oral con elementos visuales, gestos, imágenes, fotografías, etc.

Ante la demanda por parte del alumno de una **aclaramiento** sobre lo explicado o descrito, deben **evitarse las repeticiones idénticas**, las frases segmentadas o las palabras aisladas sin sentido. Debe hacerse un esfuerzo por **reformular la frase completa dando consignas referenciales nuevas que faciliten la contextualización**. En resumen, debe evitarse caer en un progresivo empobrecimiento de los modelos lingüísticos ofrecidos al alumno.

Cualquier explicación o intento de interacción con una persona con déficit auditivo debe pasar, tal como se ha señalado, por una **contextualización muy concreta de la situación**: *el que, el cómo, el dónde y el por qué* deben quedar muy claros y previamente asegurados.

Recursos a considerar en el momento de la selección de los juegos.

Es necesario tener en cuenta que, sin condicionar los objetivos del grupo, deben buscarse los **juegos que mejor facilitan la igualdad de oportunidades entre todos los alumnos**.

Así, aquellos juegos que una vez explicados no requieran de señales acústicas que delimiten momentos de inicio o final, o de sincronización de movimientos serán mucho más óptimos y no requerirán de ajustes que, por su "artificiosidad" plantean "brechas" que pueden separar a los alumnos con déficit auditivo de aquellos que oyen con normalidad.

Por ejemplo: "El juego de la mancha", en el que los participantes deben perseguirse con una mano en el lugar donde han sido alcanzados por el compañero perseguidor. Este juego no requiere de una señalización sonora constante.

Segon semestre 2008

Otro ejemplo, "el juego del pañuelo", que si requiere de ajustes continuos ya que precisa consignas verbales. Estas señales sonoras tienen que ser sustituidas por señales visuales: marcar el número con los dedos de la mano, usar cartones con números, etc.

Recursos y estrategias a utilizar en la realización de los juegos.

Iniciar la sesión con una **explicación de cuáles serán los juegos y el orden** en que se realizarán. De esta forma ayudaremos a estos alumnos a poseer una pauta de referencia, lo que facilitará su orientación.

Transmitir las consignas, preferentemente a través de la ejemplificación visual y efectiva de aquello que pedimos que se realice.

Asegurar el conocimiento y comprensión de las normas de forma previa.

Valorar aspectos relacionados con la orientación espacial, por si son necesarias reformulaciones de algunos de los objetivos o prioritizaciones de algunos de ellos.

Buscar **alternativas a las señales acústicas**, para que el alumno con déficit auditivo pueda seguir las incidencias: el juego queda detenido, etc.

En este caso podemos contemplar la presencia de un compañero que se encarga de avisarlo o la colocación de compañeros con señales visuales. Algunas alternativas pueden ser:

- Un gesto previamente explicado al alumno y acordado con él.
- Pedir que se oriente a través de la imitación del modelo que ofrecen los compañeros.
- Una señal acústica, preferentemente de tonos graves, en condiciones concretas (lugares cerrados sobre superficies como parquet, etc.).

El global de estrategias presentadas debe someterse a los principios generales de seleccionar aquellas que resultan menos artificiosas y atender constantemente a asegurar la comprensión de las consignas por parte del alumno.

BIBLIOGRAFÍA

- Ríos Hernández, M; Blanco Rodríguez, A; Bonany Jané, Tate; Carol Gres, N (1998). *Actividad física adaptada. El juego y los alumnos con discapacidad*. Paidotribo. Barcelona

- Fabián Orsati, L (1999). *Deporte para discapacitados mentales*. Ed. Stadium. Buenos Aires, Argentina.

- Carlos Pérez, J (coordinador). Deporte para minusválidos físicos, psíquicos y sensoriales. Comité Olímpico Internacional.

- Confederación ASPACE (2005). Dinamización de actividades para grupos de personas con discapacidad.

- Sanchos, J. Luís y Cubas, Jorge (2006). Escuela de Animación Juvenil Don Bosco. "Juegos para vivir."

- Arráez Martínez, Juan Miguel. ¿Puedo jugar yo? El juego modificado. Propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales. Ed. Proyecto Sur.

- R.E.hartley-L.K.frank-R.M.goldenson. "Como comprender los juegos infantiles". Ediciones Hormé. Editorial Paidós. Buenos Aires.

- Javier Giménez Fuentes-Guerr; Pedro Sáenz-López Buñuel; Manuel Díaz Trillo. (Bloque I, pág.23-40) "El Deporte escolar" 1977. Universidad de Huelva.

- Compiladores: Santiago Camarero Gómez; Víctor Tella Muñoz; José Javier Mundina. (Capitulo 6) "La actividad deportiva en el ámbito escolar". Editorial Promolibro, Valencia (1997).

- Sergio Hugo Campagnolle; "La silla de ruedas y la actividad física". Editorial Paidotribo, Barcelona (1999).

- Javier Bernal Ruiz; "Juegos y actividades adaptadas". Editorial Gymnos, Madrid 2001.

- Margarita Gomendio; "Educación física para la integración de niños con necesidades educativas especiales". Editorial Gymnos, Madrid 2000.

- AA.VV; "Apuntes del curso de Entrenador en deportes adaptados Nivel I". Organizado por la federación de deportes adaptados de la Comunidad Valenciana. Valencia 2001/2002. Confederación Aspace Valencia: "Manual de Atención directa."

- Kathrin Lemler/ Stefan Gemmel "Kathrin habla con sus ojos" Ministerio de trabajo y Asunto sociales.

- Santiago Torres Monreal. "Sistemas alternativos de comunicación: Manual de comunicación aumentativa y alternativa (sistemas y estrategias)". Editorial Aljibe.

- Confederación Aspace: "Atención educativa a las personas con parálisis cerebral y discapacidades afines." 2001.

- Confederación Aspace: "Manual de intervención socio-familiar."

- "Curso de diagnóstico y tratamiento de la parálisis cerebral." Cruz Roja Española. 2003.

Taller

El clown juega con la voz

Jesús Jara y Jesús Marco

Experimentar con las posibilidades rítmicas del cuerpo, jugar con la voz para encontrar formas de comunicación que van más allá de la palabra, gozar de la música como un recurso expresivo espontáneo e ilimitado. La expresión musical como un juego, en clave de clown, donde descubrir nuevos espacios para la improvisación, la experimentación y la creación.

www.escueladepayasosloshijosdeaugusto.es
www.loscoloresdelavoz.com

Voz, música, clown

Jesús Marco

www.loscoloresdelavoz.com

Risas, llantos, susurros, gritos, cantos, silencios, palabras, suspiros, pederretas, silbidos... habitan en la voz del clown, que los eleva a categoría de acontecimientos. Con su voz, repleta de deseos de comunicar, el clown invita a escuchar el mundo de una forma diferente. Es su manera intangible de acariciar el corazón de quien se deja seducir.

Fragmento del artículo "Los colores de la voz" de la revista Animació n.20:

La risa: el sonido de la alegría

Todos hemos podido comprobar como los estados de humor afectan a nuestra voz... y también como una voz determinada puede influir en nuestro estado de ánimo.

En el caso de la risa es notable su capacidad de contagiar a quien está al alcance de su sonido. La risa es probablemente uno de los mayores regalos que tenemos a nuestra disposición. Se sabe que al reír se dilata el sistema vascular arterial, que se activa la glándula lacrimógena produciendo brillo en las pupilas y otros efectos beneficiosos para el organismo.

La risa produce sobre todo una sensación de bienestar en todo el cuerpo y también en el pensamiento. Al reír se moviliza el gran músculo del diafragma, ayudando a desbloquear la base del sistema de fonación.



El cuerpo como instrumento musical

Las posibilidades musicales del cuerpo humano son muchas. Ejercitarlas permite tratar aspectos como la psicomotricidad, la concentración o el ejercicio físico. Es una manera divertida de practicar una actividad con gran valor formativo y curativo. Uno de los aspectos más interesantes de este enfoque es la capacidad de disociación, es decir, la posibilidad de generar dos o más actividades diferentes al mismo tiempo: mientras se marca un ritmo con las manos, los pies pueden ejecutar otro diferente al tiempo que con la voz se canta una canción. En este contexto encontramos la oportunidad de descubrir como tales habilidades forman parte del folclore o el simbolismo de las diferentes culturas de los pueblos.

Centrándonos en las posibilidades musicales de la voz, una de las mayores preocupaciones de muchas personas a las que les gustaría cantar, pero que no se atreven, es la afinación. Es un tema complejo que entra de lleno en la educación del oído y forma parte de la historia y de nuestro desarrollo cognitivo. En realidad, existen diversos sistemas musicales con sus correspondientes afinaciones y lo que para unos está afinado, para

Segon semestre 2008

otros puede estar desafinado. Lo que en ningún caso conviene es que un sistema u otro impidan el placer que cualquier persona experimenta cantando o produciendo sonidos sin más. Por añadidura, si ahuyentamos los miedos, habrá muchas más posibilidades de adaptarnos al sistema musical de nuestro entorno, ya que estaremos en disposición de escuchar con buena atención. Tal vez así podremos recuperar también la capacidad de jugar y experimentar para seguir aprendiendo como en las primeras etapas de nuestra vida. Tan importante para la voz es su sonido como su silencio, espacio éste con el que se permite la percepción de la voz ajena.



Clown, música, voz

Jesús Jara

www.escueladepayasosloshijosdeaugusto.es

LA POÉTICA DEL CLOWN

Sus grandes verdades

- El clown es y siempre debe ser **AUTÉNTICO**.
- El clown es **sincero y espontáneo**.

La mirada del clown es un espejo a través del cual vemos su interior y nuestro reflejo en él. Por tanto,

es **transparente**. Sus intenciones se ven, incluso cuando intenta engañar.

- El clown es **apasionado**, todo lo siente y lo hace al 100 % de intensidad.
- El clown es la esencia de nuestro niño interior filtrada por las experiencias.
- El clown es creativo y la creatividad se manifiesta en su estado más puro ante las limitaciones
- El clown es un ser **LIBRE** y, desde esa libertad, se relaciona con el espacio, el tiempo, los objetos y las personas.

Sus emociones

Sienta la emoción que sienta, es imprescindible que el clown transmita siempre ternura.

- Las emociones del clown son su plataforma de acción, es decir, detrás de cada acto hay una emoción que lo motiva.
- En el registro emocional de un clown, éste puede pasar de un estado a otro con la misma rapidez que lo sienta dentro de sí.
- El clown no es consciente de exagerar. Si lo hace, es debido a su apasionamiento, que le hace creer en la veracidad de su exageración.
- El clown es complejo, es decir, está compuesto de variadas características que conforman sus múltiples rasgos de personalidad, lo cual le confiere una gran riqueza expresiva, emocional y personal.
- El clown tiene una buena autoestima. Cree en su inteligencia, aún cuando ésta le traicione, lo cual ocurre con bastante frecuencia.
- El clown es un ser vulnerable pero no frágil. Al contrario, casi siempre animoso y positivo frente a las dificultades.

Su relación con el exterior

- El clown es curioso ante el mundo que le rodea.
- El clown no acepta más reglas que las que requieren el presente inmediato y el amor y el respeto al ser humano.
- El clown no busca problemas. Se los encuentra constantemente y ello le moviliza.
- El clown no intenta provocar la risa, tan sólo espera el cariño del público. La risa se produce como consecuencia del choque entre su espíritu y su lógica, por un lado, y los de la sociedad y los demás, por otro.
- El clown no pretende divertir sino divertirse. La diversión del público viene por añadidura.
- El clown juega constantemente. Es su manera de explorar, de aprender, de conocer, reconocer y relacionarse. Es su forma de vivir.

Sus dualidades

- El clown condensa en sí mismo a **Don Quijote y Sancho Panza**. Es idealista y pragmático. Soñador y realista.

- El clown es persona de grandes proyectos y objetivos, pero en el camino suele encontrar pequeñas cosas que atraen su atención y se convierten en prioritarias.

- El clown puede ser blando o duro, fuerte o débil. Todo depende de su estado anímico, sus motivaciones y su soledad o compañía.



solución clown. Esto es, impensable para cualquier otra persona, pero satisfactoria para él y coherente con su forma de ser.

Ser Clown significa **estar Clown**. Percibir, sentir, accionar y relacionarse desde un **estado payaso**, que consiste en estar contigo mismo, tendiendo un puente hacia los demás a través de la mirada. El **estado payaso** es la suma de todas las particularidades que conforman esta Poética.

Del libro *El Clown, un navegante de las emociones*, de Jesús Jara. Ed. Proexdra.

Su lenguaje

En la manera de expresar del clown, **una imagen vale más que mil palabras**, aunque una frase corta a tiempo explica más que mil gestos excesivos.

- En el clown, la comprensión y utilización del lenguaje es lógica y primaria.

Su lado oscuro

- El clown no insulta, expone sus opiniones y/o emociones a través de palabras que juegan ese rol. En su boca, cualquier palabra puede cumplir ese objetivo: *cantábrico, entelequia, tontornillo, raciocinio, pinacoteca, toliliputiense*, etc.

- El clown no transmite violencia... ni cuando agrade.

- El clown puede conducirse de manera cruel, siempre y cuando se produzca un efecto distanciador de dicha crueldad para el que mira: inconsciencia al hacerlo, exageración al imaginarlo, excentricidad en la forma de realizarlo, rectificación inmediata...

Sus acciones

- En la manera de comportarse del clown, no existen tonterías. Todo lo que hace tiene coherencia, la suya. Eso convierte cualquiera de sus actos, incluso el más absurdo, en normal.

- El clown permanece en constante **estado de máxima sensibilidad**, es decir, exento de la obligación de tener que hacer algo, y atento a cualquier percepción que le catapulte a hacer.

- El mundo de los payasos gira en torno a sus problemas y cómo resolverlos. El clown siempre encuentra solución a cualquier dificultad, su

**Papeles en juego.
Creando a partir del papel
Ismael Pantaleón**

El objetivo de esta sesión es poner en contacto a los y las participantes con su capacidad creativa, haciendo visible el proceso de creación a través de el trabajo con el papel.

Al mismo tiempo la sesión pretende hacer patente las posibilidades que ofrece la creatividad para el enriquecimiento de nuestro quehacer diario.

Como resumen podemos decir que esta sesión pretende ser un espacio de **“aprendizaje reparador”**, en él que:

- Reflexionamos sobre nuestra metodología
- Redescubrimos nuestras capacidades y recursos personales
- Disfrutamos
- Y aumentamos nuestra motivación

Con el fin de reinvertir toda esta experiencia en nuestro trabajo diario.



Desarrollo de la sesión

La sesión va a consistir en la aplicación de la creatividad al desarrollo de nuevas actividades, juegos y recursos para el tiempo libre.

La peculiaridad de esta sesión es que vamos a usar el papel como elemento fundamental en la generación de todas estas nuevas propuestas.

Para llevar a cabo este trabajo seguiremos las pautas de una metodología creativa, lo que nos permitirá ir desgranando los pasos básicos del proceso creativo, permitiendo a los participantes ser conscientes de sus propias capacidades y obtener claves para aplicar la creatividad en su trabajo cotidiano.

El hecho de hacer de algo tan cotidiano como el papel el elemento fundamental de toda nuestra propuesta, busca fomentar en los y las participantes la idea de que más y mejores ideas nos permitirían hacer mucho mejor nuestro trabajo independientemente de que tengamos más o menos recursos.

Este planteamiento devuelve a los participantes el protagonismo y la responsabilidad a la hora de construir propuestas más enriquecedoras de trabajo en tiempo libre.

Metodología

La metodología de esta sesión va a estar marcada por: el humor, la magia, la caracterización y la música para conseguir generar un espacio emocionante que fomente la reflexión y el aprendizaje desde el placer, creando un vínculo afectivo entre los y las participantes y el formador.



Esta metodología persigue al mismo tiempo crear un ambiente en el que todos y todas nos demos permiso para dejar volar nuestra imaginación.

Podeis bajaros el artículo en formato vídeo de este taller del siguiente enlace:

<http://es.youtube.com/watch?v=aSk2G6p4vtk>

Taller

“Els jocs Preesportius”

**Joan Ortí Ferreres,
Professor i expert en jocs**

INTRODUCCIÓ

En aquest article veurem, en una primera part, la conceptualització dels termes que anem a utilitzar per tal de no caure en errors conceptuals bàsics i donar significats erronis a les paraules que anem a emprar. Es per això que després de veure la significació dels conceptes joc, joc esportiu i esport passarem a analitzar el concepte que pot nàixer a partir de la combinació d'aquests conceptes i que serà el joc preesportiu.

Seguidament desenvoluparem una classificació que va nàixer dintre del que s'anomenen jocs modificats i que ens pot servir per a distribuir i conèixer els jocs preesportius.



En el tercer punt analitzarem les qüestions bàsiques per a seleccionar els jocs preesportius i finalment adjuntarem unes fitxes amb uns exemples de jocs preesportius.

1. DEFINICIÓ I CONCEPTUALITZACIÓ

El primer concepte que anem a clarificar es la paraula **joc**. Segons el Diccionari de Ciències de la educació, el joc és *aquella activitat lúdica que té una finalitat en si mateixa, amb independència de que en ocasions es faci per un motiu extrínsec*.

Molts investigadors de diferents branques de la ciència han parlat i tractat de donar sentit al concepte, justificant el perquè i per a què juga l'ésser humà. Per tal de fer un marc teòric excessivament gros i feixuc anem a utilitzar a l'antropòleg holandès Johan Huizinga (2001)¹. el joc és *una acció o ocupació lliure, que és desenvolupa dins d'uns límits temporals i espacials determinats, segons unes regles absolutament obligatòries, encara que lliurement acceptades, sent una acció que té una finalitat en si mateixa i va acompanyada d'un sentiment de tensió i alegria així com de la consciència de ser d'una manera diferent a la vida quotidiana*.

¹ Encara que l'obra des d'on hem tret la cita es del 2001, la primera edició de la publicació va ser a finals de la dècada dels 30.

Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

El segon terme que pensem que hem de clarificar es el concepte **esport**. Al voltant del concepte esport existeix una gran confusió. Hi ha autors que dintre del concepte integren qualsevol tipus de pràctica física mentre que altres ho concreten a aquell esport de caràcter competitiu i que està sotmès a una federació que el regula. Així doncs, a continuació adjuntem algunes definicions que valoren totes dues opcions del concepte.



La "Carta Europea del Deporte" (1993:5) defineix l'esport com *tota forma d'activitat física que, mitjançant la participació casual o organitzada, tendeix a expressar o millorar la condició física i el benestar mental, establint relacions socials o obtenint resultats en competició a qualsevol nivell.*

Altres autors trenquen amb la concepció més general de l'esport concretant-lo a aquelles situacions competitives i que estan regides per una federació com per exemple, P. Parlebas (1986), i la praxiologia. Per a aquest, l'esport és *una situació motriu de caràcter competitiu que està normalitzada i institucionalitzada.*

Per tant, a partir d'aquestes múltiples interpretacions de l'esport podem considerar i diferenciar dos tipus de esport que són: l'esport recreatiu i l'esport competitiu.

Esport recreatiu	Esport competitiu (rendiment)
<p>Encara que també pot tenir un element competitiu, la finalitat principal d'aquest és la diversió i entreteniment.</p> <p>El resultat és relatiu i no transcendent</p> <p>Tenen formes obertes i que poden adaptar-se als participants.</p> <p>L'esport s'adapta al participant</p> <p>Els materials i espais de pràctica no estan totalment definits si no que són oberts</p> <p>Esta obert a la participació de qualsevol persona independentment de l'edat, sexe i qualsevol altra condició.</p>	<p>Busca la competició i la victòria per damunt de tot.</p> <p>El resultat és transcendent i és desitjat pels participants.</p> <p>Són estructures molt tancades i totalment establertes.</p> <p>El participant s'adapta a l'esport.</p> <p>Utilitza uns materials i espais de pràctica molt definits.</p> <p>Està limitat a persones amb una gran preparació</p>

Esport recreatiu i esport competitiu: dues formes d'entendre l'esport (Ortí et al. 2005)

A partir de la combinació de joc i esport naix un tercer concepte que es el **joc esportiu**. Edwards defineix aquest nou concepte. Així el joc esportiu té l'element lúdic del joc però el fet d'estar obligat a

acabar l'activitat pot fer que hi hagi una davallada del plaer de forma que acabi constituint una obligació, característica pròpia de l'esport segons Parlebas (1986).



Segon semestre 2008

Per últim, trobem el concepte que ens interessa degut a que es la base sobre la que desenvolupem la iniciació esportiva encara que també, dintre del món de l'esplai i del lleure s'utilitza com una eina per a l'aprenentatge i diversió. Aquest últim concepte es el **joc preesportiu**.



El joc preesportiu es aquell tipus de joc (té un fonament lúdic per tant) que també té un element esportiu però no a nivell de competició, institucionalització, etc... sinó com a element formatiu. Es a dir, els xiquets quan són petits i s'introdueixen a l'esport utilitzen per aprendre aquest un tipus de jocs que està limitat, és més senzill, fàcil d'entendre, al mateix temps que es faciliten les habilitats motrius per tal que pugui haver-hi una satisfacció en la consecució de l'objectiu. Per tant el joc preesportiu combina dos aspectes:

L'aspecte formatiu –iniciació i coneixement d'un esport-

- L'aspecte lúdica – busca la diversió-

Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

2. TIPUS DE JOCS PREESPORTIUS

Encara que no hi ha una classificació específica dels jocs preesportius si que podem adaptar la classificació que planteja Devís y C. Peiró (1992) i que adapta Sanchos, J. i Molina, J.P. (2005) per als jocs modificats:

Tipus de joc	Principis tàctics bàsics
<i>Jocs de blanc i diana</i> El mòbil ha d'arribar a, amb precisió i en el menor nombre d'intents, la diana objectiu.	mantenir el mòbil el més prop possible del blanc. desplaçar el mòbil de l'adversari lluny del blanc. evitar que el mòbil de l'adversari s'acosti al blanc.
<i>Jocs de camp i bat.</i> Un equip llança el mòbil en un espai de joc, mentre realitza desplaçaments en una zona determinada; l'altre equip ha de recollir-lo i retornar-lo com més aviat millor.	llançar a espais de difícil devolució. ocupar equilibradament els espais defensius. recolzar en els espais dels companys. coordinar accions tàctiques.
<i>Jocs de pista dividida o xarxa.</i> L'objectiu és aconseguir que el mòbil toc l'espai de joc de l'equip contrari i no ho faci en el propi.	enviar el mòbil a l'espai lliure. neutralitzar espais en defensa. buscar posicions idònies d'atac i defensa.
<i>Jocs de pista compartida.</i> S'intenta arribar a la meta contrària un major nombre de vegades que l'equip contrari abast la pròpia.	desmarcatges i marcatges. obertures i canvis de ritme. profunditat i amplitud de joc. ocupació espais lliures.

Cal aclarir que els jocs preesportius no són el mateix que els jocs modificats ja que els primers, en ocasions, tenen un menor potencial tàctic i no garanteixen la participació de totes els jugadors, entre d'altres aspectes.

3. QÜESTIONS BÀSIQUES PER A SELECCIONAR ELS JOCS PREESPORTIUS

A l'hora de triar i realitzar jocs hi ha una sèrie d'elements que hem de tenir en consideració, donat que són els que determinen els aspectes bàsics que intervindran en el joc.

a) Espai.

- Amb quin espai comptem: interior, exterior, natura, medi aquàtic, ...
- Normes de seguretat: conèixer l'espai, limitar-lo davant situacions de risc, ...
- L'espai com a limitador: ampliar o reduir l'espai segons la dinàmica del joc (córrer més o menys, dificultar el joc o facilitar-lo, ...)

b) Temps.

- Amb quant de temps comptem
- Quan hem de fer determinades activitats: abans/després de dinar, dies que hi ha activitats



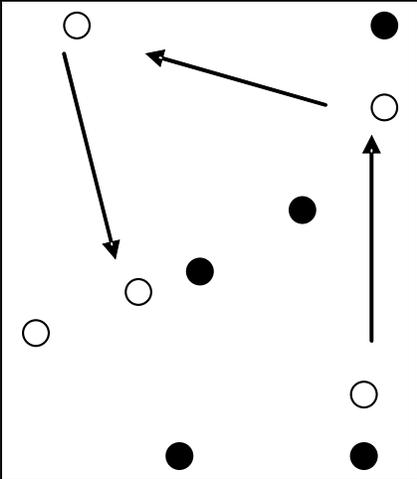
Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

- esportives a l'escola (mirar l'horari dels nens/es), ...
 - Escalfament, activitat principal, retorn a la calma
- c) Material.**
- Material que disposem: propi, d'altres espais, cedit, ...
 - Material de reciclatge o reutilització
 - Aprofitar altres tallers i activitats per a crear jocs i materials
- d) A qui va dirigit.**
- Número de nens i nenes.
 - Com els agrupem: per edats, coneixements, grups flexibles, ...
 - Característiques i perfils dels nens/es : edats, entorn sociocultural, discapacitats...
 - Experiència lúdica dels participants.
- e) Com es presenta el joc (abans de jugar).**
- Determinar qui o quines persones faran la presentació
 - Captar l'atenció dels participants
 - Adoptar una posició física en el grup on tothom ens pugui veure i escoltar
 - Seguir un ordre cronològic en l'explicació del joc o bé començar per l'objectiu final
 - L'explicació ha de deixar ben clara la situació inicial, el desenvolupament i el final
- No deixar que us facin massa preguntes durant la presentació
 - Exemples pràctics i esquemes gràfics poden facilitar la comprensió
 - Fer una prova del joc per evitar preguntes innecessàries
 - Els possibles dubtes es resoldran en grup
 - Assegurem-nos que tothom coneix les regles
 - Hi ha qüestions que no caldrà resoldre, es millor que ho descobreixi el participant o que es diguin més endavant
- f) Realització (durant el joc)**
- El protagonista del joc és el/la participant
 - La principal acció que ha de realitzar el monitor/a és observar
 - Es necessita un temps d'escalfament o d'adaptació i un de retorn a la calma
 - No deixem que un joc es "cremi" perquè es fa massa llarg: esgotament, avorriment, ...
- g) Avaluació (després de jugar).**
- Valorar, a partir del que hem observat, l'assoliment dels objectius proposats
 - Tenir en compte la valoració dels participants: què diuen, com ho diuen, ...
 - La fitxa de joc és l'eina que ens permetrà sistematitzar tot el procés de planificació de jocs

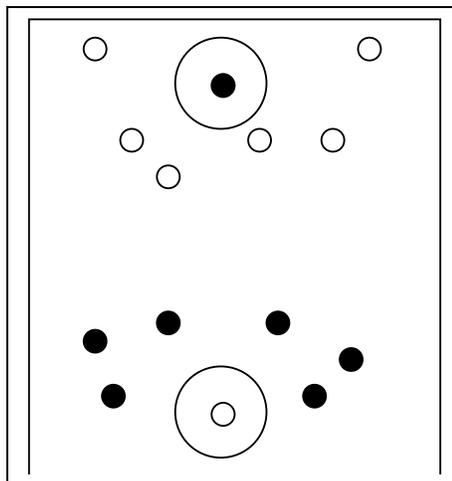


4. FITXES DE JOCS PREESPORTIUS

NOM: 10 Passades	
OBJECTIU: Aconseguir realitzar 10 passades entre els membres d'un mateix equip evitant l'oposició de l'equip contrari.	
NOMBRE RECOMANAT DE JUGADORS: De 5 a 8 jugadors per equip.	
MATERIAL: Una pilota.	
ESPAI: Pista de 40 x 20	DURADA : Sense temps
DESCRIPCIÓ: S'inicia el joc amb la possessió de la pilota a sorteig d'un dels dos equips. L'equip que comença haurà de realitzar deu passades entre els membres del seu mateix equip. L'equip contrari ho haurà d'evitar. En el cas que la pilota toqui a terra o sigui tocada per un membre de l'equip contrari, es tornarà a començar el recompte des de zero. No es permet el contacte físic ni el desplaçament amb la pilota a les mans. Si un equip perd la possessió de la pilota, serà l'altre equip el que començarà a intentar fer les deu passades. Cada vegada que es fa una passada, s'haurà de cantar en veu alta el nombre per tenir un control de les que falten per arribar a deu. El primer equip que aconsegueix arribar a les deu passades, s'anotará un punt. El joc s'acaba quan un dels dos equips haurà aconseguit tres punts. VARIANTS: <ul style="list-style-type: none">- La passada següent a la que ha rebut un jugador, no podrà fer-se a la persona que ens l'ha passat.- Per fer una passada la pilota haurà de fer obligatòriament un bot.- Sempre haurem de fer la passada a un membre del nostre equip però del sexe contrari	
	
OBSERVACIONS: Joc preesportiu que introdueix a l'esport de l'handbol i del bàsquet. El director del joc haurà de portar el recompte de punts i passades així com vetllar per que no hi hagi contacte físic.	

Segon semestre 2008

NOM: "Pilota a la torre"	
OBJECTIU: Passar la pilota a un membre de l'equip situat dins d'una zona prohibida.	
NOMBRE RECOMANAT DE JUGADORS: Dos equips d'entre 6 i 10 jugadors per equip.	
MATERIAL: Una pilota tova.	
ESPAI: Pista de 40 x 20	DURADA : Sense temps
DESCRIPCIÓ: Un jugador de cada equip (jugador "torre") se situa en un cercle, del que no podrà sortir, situat a cada un dels extrems de la pista. El jugador "torre" llança la pilota als del seu equip situats a l'altra banda. L'equip amb la possessió de la pilota haurà de passar la pilota al seu jugador "torre" amb l'oposició de l'equip contrari. No es permet el desplaçament mentre es tingui la pilota a les mans ni el contacte físic entre jugadors. La pilota s'haurà d'interceptar al vol. Si la pilota cau al terra o el jugador "torre" surt del cercle, la pilota passa a l'equip contrari que serà qui comenci l'atac cap a l'altre camp. Cada vegada que s'aconsegueix fer una passada al jugador "torre" es suma un punt. El primer equip que aconseguixi fer cinc punts serà el guanyador. La figura del jugador "torre" haurà de ser rotativa. Cada vegada que es faci un punt també es canviarà de jugador "torre".	
VARIANTS: - Substituir la pilota per un ringo. - L'equip que hagi fet més punts en un temps determinat prèviament, serà el guanyador. - Jugar amb tres equips de manera que mentre dos juguen, el tercer espera a que hi hagi un canvi de possessió de pilota	
OBSERVACIONS: Aquest joc permet idear estratègies d'atac entre els membres de l'equip que, posteriorment poden aplicar-se a esports d'equip com el futbol, handbol, el bàsquet....	



NOM: "TALLAR FILS"	
OBJECTIU Evitar ser pillat pel jugador que la para	Material: Espai: Veure en la descripció N ^a de jugadors: A partir de 8 Durada:
DESCRIPCIÓ Un jugador la para i ha d'intentar tocar a algú. Si el toca canvi de rol. Si mentre persegueix a algú, una altra persona passa entre ell i el que està perseguint, haurà de deixar de perseguir a la primera persona i passar a perseguir a aquesta.	
OBSERVACIONS Convé que el que pari porti un pitet o d'altre element per tal de diferenciar-lo.	

5. BIBLIOGRAFIA

- BLAZQUEZ, D. (1986): *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Consejo de Europa (1993): "Carta Europea del deporte 1992". *Papeles del deporte n° 2*. Málaga: Junta de Andalucía, Consejería de Turismo y Deporte.
- DEVÍS Y C. PEIRÓ (Eds.): *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: Inde
- LORENTE, J i MONCUNILL, N (2002) *Tres jocs esportius*. Ed. CAE. Col Lleure, n 2. Manresa
- LOSCHER, ARNDT. (2006): *Juegos predeportivos en grupo*. Barcelona: Paidotribo.
- MARQUES J. L. (1997): *Iniciación a juegos y deportes alternativos*. Madrid: Escuela Española.
- MARTÍNEZ GÁMEZ, M. (1995): *Educación del ocio y tiempo libre con actividades físicas alternativas*. Madrid: Esteban Sanz.
- ORTI, J. (2004): *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Inde. Barcelona
- ORTI, J., MARTÍ, R., ALMAZOR, C. (2005): "Esport i lleure" n° 30. Tardor-Hivern. Estris. Fundació Pere Tarrés.
- SANCHOS, J. R. I MOLINA, J. P. (2005): *Los juegos modificados en la educación primaria*. Almeria: FEADDEF.

Miniespai lúdic i festiu

JOC I TRADICIÓ

Joan Josep Sala I Escrihuela,
empresari autònom de jocs tradicionals,
monitor de la FJET (jocs tradicionals) i de la
FPV (pilota)

Podríem discutir molt sobre quina és la definició de jocs i esports tradicionals valencians, i també sobre intentar catalogar-los com a valencians o no. Al meu parer, tot joc autòcton és considerat com a tal si perdura durant generacions arrelat a un espai físic.

Quan parlem d'un joc o esport tradicional solem fer-ho d'uns costums llunyans en el temps i moltes vegades quasi perduts.

L'interessant és que els jocs autòctons, a més a més, de ser tradicionals (antics), foren també populars (actuals). Per a això cal que estiguen normalitzats i que se'n difonga la pràctica entre tot el món.

Per a la recuperació dels jocs tradicionals hem de tenir en compte que les noves tecnologies i les modes s'han apoderat de l'espai de joc (el carrer, el camp) i de la manera d'entendre l'oci.

D'altra banda, el joc tradicional esdevé una eina amb moltes possibilitats per a l'animador/docent, i provoca en el xiquet una curiositat per conèixer "nous" jocs.

Ací és on queda per fer una tasca molt important per part de les administracions, les federacions, les escoles i també, és clar, els monitors d'oci i de temps lliure. El joc tradicional aporta al practicant una relació més estreta amb el medi, comporta la millora de les habilitats socials (pacte del joc) i les habilitats psicomotrius.

Deixant de banda totes les bondats del joc tradicional, passe a detallar-ne alguns practicats a la nostra terra.

Les birles

El joc comprén sis peces còniques de fusta (birles) i dues o tres de més menudes (motxos, birlots) que fan el seu paper en el llançament.

Des de la distància marcada, farem la tirada amb l'objectiu de tombar totes les birles excepte una. Quan ho aconseguim, diguem que hem fet "bona" i sumem un punt al nostre caseller.



Un dels jocs tradicionals amb més èxit : les birles

És un dels esports oficials de la FJET (Federació de Jocs i Esports Tradicionals, Comunitat Valenciana), i es competeix a 15 tirades en individual i per equips. A l'escola té una gran acceptació; a l'hora és el joc més desconegut i el que més èxit té entre els xiquets.

Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

El joc del set i mig

Per a fabricar-nos el joc cal un guix o pedra per a marcar en terra unes caselles on puntuarem de l'u al quatre. En una casella més menuda marcarem el set i mig i ja podrem començar a jugar. Intentarem sumar els punts de les caselles fent punteria llançant la tella, el tacó o la moneda corresponent. A més d'habilitat caldrà utilitzar l'estratègia per no passar-se'n del set i mig o apartar la tella del jugador oponent. A l'escola podem usar aquest joc per fer exercicis de suma-resta.



Joc del set i mig. Preparat per a llançar el tacó.

Joc del pic i pala

Per a jugar al pic i pala o escampilla cal que agafem una branca o bastó i un palet més menut que, amb els extrems refilats, farà de pic. En aquest joc guanya qui llança el pic més lluny, colpejant-lo tres vegades seguides després d'alçar-lo de terra aprofitant la punta de l'extrem.

També hi ha zones on la branca es converteix en pala i d'altres on es juga per equips i a endevinar distàncies llançades (en nombre de pales).

Hi ha zones on el joc està molt arrelat, com ara Benifairó de la Valldigna, Almussafes i Castelló de la Plana.

El joc del canut o tanga

Amb un palet o canya plantats tenim el canut, damunt del qual casarem els diners (els majors) o caramels o santets (els xiquets), que seran objectiu del joc. Per a guanyar el premi de primer hem de tombar el canut, cosa que farem amb el llançament d'unes xapes metàl·liques, monedes grans o telles. Una vegada tomat el canut, arrimarem una altra xapa al premi per tal d'endur-nos-el. Hui encara es juga en moltes

reunions de gent major i en festes patronals, als pobles.

El joc del caixó

Aquest és, juntament amb el canut, un joc d'horta i de col·lidors. Sempre que plovia, o per diversió, es plantava el caixó i travessaven.



Xiqueta jugant al caixó, llançant un tacó.

Cadascú llançava monedes intentant que es quedaren al damunt del caixó. El que ho aconseguia arreplegava com a premi tots els diners que havien caigut a terra.

Joc del sambori

Aquest és un joc d'habilitat i de coordinació psicomotriu que combina una primera part de llançament (de la tella) a unes caselles, amb una segona de bots de menor i major llargada, per a acabar amb un equilibri, en haver d'arreplegar la tella.



Una casella a la pata coixa, dues caselles bot amb els dos peus. En tornar s'ha d'agafar el guix.

Les telles, tant en el sambori com en altres jocs, solien ser un guix pla o un altre tipus de pedra plana, o bé un tacó de sola de les sabates velles. Amb la tella es marcaven a terra les caselles, que variaven en nombre i disposició depenent del poble.

Proves de córrer

Així com en la majoria de jocs es pactava la travessa, la distància a llançar o l'avantatge del més qualificat, les proves de córrer no tenien cap altra motivació que el mateix desafiament o pacte.

Curses a peu, amb bicicleta, a cavall del company, amb les cames lligades, dins d'un sac, damunt d'un burro...



Cursa de sacs. Qui més de pressa bota, guanya.

Aquestes proves es celebraven en tots els pobles i per festes. Llavors no existien clubs d'atletisme, ni entrenadors, ni corrien amb roba especial. Tan sols eren reptes per a provar-se a si mateix i, si hi havia sort, intentar arrebregar algun premi.

Joc del cercol

Amb un cercle de ferro tret d'un tonell de fusta o caixa de sardines es feia el cercol. Amb un ferro es podia fer una guia per acompanyar-lo costera avall. Els elements del joc podien estar fabricats pel xiquet o per l'artesà (el ferrer).

Aquest joc solia iniciar-se sempre amb el pacte entre xiquets, i es convertia en una veritable cursa pels carrers i camins del terme, a veure qui aplegava primer sense que el cercol deixara de rodar.

Joc del tirador

Per a fabricar un tirador sols calia modelar la fusta adequadament per a donar-li forma i adijuntar-li les gomes (que solien fer-se amb materials elàstics).



Només calia fer punteria en la diana, que solia ser qualsevol element immòbil, encara que n'hi havia de més atrevits que intentaven caçar pardalets o jugar a fer harca (desafiament entre dos bàndols de xiquets).

També hi havia altres modalitats: amb una fusta plana simular un fusell, i amb pinces i una goma fer el tirador per a disparar el projectil.

Jocs de pilota

A les terres valencianes hem conservat fins hui en dia, diferents modalitats de joc de pilota al carrer. La major part són de joc directe (sols no ho és el frontó) i provenen de l'antic joc al llarg o del que a Europa es coneixia com a "jeu de paume" (l'avantpassat del tennis). En altres indrets del món continuen practicant-se jocs semblants als nostres, com ara al país Basc, on es va abandonar la pràctica del joc directe, i va prevaldre el joc en el frontó.

Des de sempre i com en tots els altres jocs tradicionals, majors i menuts han jugat a pilota als carrers valencians, per a divertir-se o desafiar-se, amb travesses o sense, i en diferents modalitats: llargues, raspall, galotxa. També entrava en pacte la manera de traure el nombre de jugadors per equip, les distàncies límit del camp de joc...

Hui en dia el vell joc de pilota ha passat a ser un esport semiprofessional amb totes les característiques del pacte, per a mantenir la igualtat entre bàndols i igualar les travesses. Però, amb la prohibició dels jocs als carrers de les grans ciutats valencianes, a partir del S. XIV apareixen els trinquets (llocs closos destinats per al joc de pilota valenciana). De tota manera continua jugant-se al carrer.

Actualment, dels carrers o pistes dels poliesportius, en fan ús els clubs i el món aficionat, mentre que el trinet està destinat als professionals.

El material de joc (pilotes i proteccions) continuen sent artesanals, i es diferencien segons la modalitat i el nivell del joc. La pilota més fluixa és la de badana, atés que serveix com a iniciació, o en la modalitat de llargues. La pilota de vaqueta és de gran duresa i sol requerir bones proteccions en mans i dits. Com a proteccions solen usar-se guants, didals, esparadrap i altres materials, per absorbir el colp de la pilota.



Pilotes de vaqueta, badana (iniciació) i guant valencià.

Des de fa algun temps aquest esport està promocionant-se a l'escola, a la universitat i encontres intercomunitaris i internacionals. També les retransmissions televisives i la difusió del món professional fan que el nostre esport nacional ens siga un poc més conegut.

Enllaços d'interés:

Juanjo Tradicions. Empresa especialitzada jocs tradicionals.
<http://tradicionsvalencianes.com/>

Entitat Cultural el Piló (Burjassot) Equip jocs Tradicionals
<http://usuarios.lycos.es/celedonio2/JOCSTRADICIONALS.htm>

Federació de Pilota Valenciana.
<http://www.fedpival.es/val/noticies.php>

Frediesport. Empresa promotora Pilota Valenciana.
<http://www.pilotavalenciana.com/>

Jocs d'interior, jocs d'exterior

Marc Brell i López

Introducció

Diuen que és costum presentar-se quan es coneix algú, així que comencem per açò. Em dic Marc Brell i López, sóc animador sociocultural i treballo i dirigisc l'empresa Clarió recursos lúdico-educatius. Fa més de 15 anys que em dedique a l'animació des de diferents àmbits, que van del voluntariat a la formació, passant per la gestió d'espais i serveis.

En este temps m'he trobat moltes vegades, sobretot a la primavera, amb l'encàrrec d'algú que em diu: "**Prepara una festa que farem al parc, i si plou la fem dins la sala**". Qui el fa no és plenament conscient que preparar una activitat amb cap i peus depén directament de l'espai que s'usarà, ni que no podem muntar un gran joc en un espai xicotet.

Un poc per això al final vas preparant jocs i sessions de joc que amb un mínim de canvis es poden realitzar tant en espais amples com en espais més reduïts. La mostra següent n'és només un model, ja que sou vosaltres com a professionals (o futurs professionals) els i les que finalment anireu adaptant els jocs, les accions i les dinàmiques a la vostra xicalla, a qui vos fa l'encàrrec i finalment a la meteorologia. Al final vos pose una breu bibliografia de la qual podeu traure altres jocs i dinàmiques. Vos desitge sincerament un bon matí de jocs.



Els jocs

Quan et plantejes una sessió de joc el que fas és imaginar-te a quin públic li la dedicaràs, perquè es per a ells i elles, per a la seua diversió i/o aprenentatge, perquè et dediques a l'animació. Per tant, tries els jocs depenent dels seus gustos, del lloc que tens i del material de què disposes.

En este cas no vos conec els gustos, ni a quins jocs ja haureu jugat, i el material del que disposem és el que ens cap en un cotxe. Així que el que he fet és pensar a què m'haguera agradat jugar a mi en el vostre lloc si m'haguera apuntat a este curs. El resultat és un conjunt de jocs que personalment m'agraden molt i que voldria compartir amb tots i totes vosaltres.

Els criteris han estat, doncs, els següents: jocs a què m'agrada jugar i que vull compartir; que usen materials senzills, i finalment que es puguen jugar dins i fora del centre.

Sobre la competitivitat en el joc

La competitivitat és un component essencial en molts jocs. En la gran majoria de jocs algú ha de perdre perquè algú altre puga guanyar. Esta dualitat és un dels grans motors del joc (i de moltes coses més) i no n'hem de fugir. És cert que en la societat en què vivim tot és competitivitat i que algú és molt més bo com més vegades siga el millor. Però en el joc i en el temps lliure s'ha de compartir, i la nostra feina és ensenyar al perdedor a perdre i al guanyador a guanyar fent-los entendre que l'un no pot existir sense l'altre i que, per tant, no n'hi ha un de millor que un altre. Molts dels jocs que ara veurem intenten usar una competitivitat controlada i en la majoria dels casos no s'hi decideixen ni guanyadors ni perdedors, només jugadors i jugadores que passen una bona estona junts.

Sobre el llenguatge

Fa temps que a Clarió ens plantejem el tema del sexisme de la nostra llengua. En general no

Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

ens agraden les solucions estàndards d'usar una barra (xic/a), ni la més alternativa de posar una arrova (jugador@s) que tan malament queda en valencià. Finalment, en les fitxes de joc i per a facilitar la lectura, vam optar fer les explicacions només en un dels dos gèneres. Per tant, la meitat dels jocs estan explicats per a jugadors i l'altra meitat per a jugadores; entenent sempre que ens referim a un conjunt de xics i xiques jugant conjuntament.



Els més moguts

De córrer, saltar, botar..., en definitiva, de cremar calories.

Acaçar amb pines

Material

Una pinça d'estendre per persona.

Desenvolupament

Cada jugador es posa una pinça de roba enganxada al muscle. El joc consisteix a traure-hi la pinça dels altres mentre tu hi conserves la teua.

Cada vegada que aconseguixes una pinça d'algú te la penges a la roba, al costat de les altres (si no en tens en la posició de la primera).

El joc acaba quan ens cansem. Guanyem tots ja que ens ho hem passat molt bé.

Variants

– Marcar un territori a terra (amb cinta de carrosser o clarió): només poden estar-hi dins els que tenen pines, els que no en tenen han d'eixir-hi fora. Poden entrar-hi si aconseguixen (des de fora) agarrar alguna pinça dels de dins.

– Es juga amb temps i guanya qui més pines aconseguix al final –depenent d'on ens posem les pines podem fer el joc més difícil (colze, panxa, lateral del pantaló, etc.)

– Dos equips: l'un, sense pines i l'altre, amb pines (els 'sense' han d'aconseguir totes les pines i els 'amb' han de conservar-les)

– Dos grups (que es modifiquen al llarg del joc) els uns amb pines i els altres sense pines. Els que no en tenen són els "atacants" els que sí que en tenen els 'defensors'. Quan un atacant aconseguix una pinça se l'ha de posar i es converteix en defensor, i el que la perd passa a ser atacant.

Futbol "indi"

Material

Una pilota

Desenvolupament

Tots els jugadors es posen en un rogle mirant cap a dins amb les cames obertes i els peus tocant els dels costats.

L'objectiu del joc és fer gol: és a dir, passar la pilota per entre les cames d'un altre jugador. La pilota ha d'anar rodant per terra, i els jugadors la colpegen amb les mans (sense perdre la forma de les cames). Cal evitar que la pilota ens passe per entre les cames parant-la amb les mans (doblegant el cos per la cintura).

Quan es marca un gol, la persona a qui li l'han marcat es gira (quedant d'esquenes al rogle) i continua jugant.

Variants

– Els jugadors als quals es marca un gol són eliminats del joc. Guanyen els 4 últims.

– Jugar a comptar qui marca més gols, els gols marcats als que estan d'esquena no hi compten.

– Jugar a ser l'últim a quedar de cara.

– Canviar les penyores cada vegada que es marca gol (dir una frase cada vegada que es toca la pilota, etc.)

Pilotes que s'empaiten

Material

Dues pilotes toves de colors diferents (per exemple, roig i verd)

Desenvolupament

Es fan dos equips. Les unes seran les empaitades i les altres les empaitadores.

Cada grup té una de les dues pilotes. L'objectiu del joc és que la que porta la pilota de les



Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

empaitadores toquen a la que porta la pilota de les empaitades.

Les empaitadores van perseguint a la que té la pilota de les empaitades, qui pot passar-la a qualsevol altra persona del seu grup. Les empaitadores també es poden passar la pilota entre elles.

L'estratègia del joc rau a saber com i quan passar la pilota a una companya. Només val si qui porta la pilota empaitadora acaça a qui porta la pilota acaçada.

Quan les empaitadores acacen les empaitades es canvien els rols dels grups.

Yin Yan Yun

Material

Alguna cosa per a marcar una línia recta (clarió, cinta de carrosser, una línia ja marcada al terra del carrer o del poliesportiu).

Desenvolupament

Totes les jugadores es posen en fila damunt de la línia, amb un peu a cada costat.

Davant d'elles, la directora del joc (al començament la monitora) es posa de cara a elles amb la mateixa postura.

La directora del joc anirà cridant les posicions que han de prendre les jugadores:

- Yin: amb els dos peus junts a la dreta de la línia
- Yan: amb els dos peus junts a l'esquerra de la línia
- Yun: amb un peu a cada costat

La directora va cridant les posicions a fer mentre ella fa les especulars (per a no embolicar). Quan s'agarra la mecànica del joc es comença a jugar. Qui s'equivoca s'elimina de la línia. La darrera jugadora passa a ser la nova directora del joc.

Variants

- La directora pot enganyar les jugadores dient una comanda i fent-ne una altra.

El salt de la coloma

Material

Cap material

Desenvolupament

Els jugadors es posen per parelles. Una de les parelles seu a terra, l'un davant de l'altre, amb les cames estirades i els peus tocant-se per les soles de les sabates.

La resta de les parelles, agafades de la mà, han d'anar saltant per damunt de les cames de la parella que és a terra.

A cada parella que salta la dificultat va augmentant, ja que la parella que és a terra canvia de posició:

1. Amb les cames tancades i estirades sobre terra.
2. Amb les cames obertes.
3. Amb les cames tancades, però un peu damunt de l'altre
4. Amb un peu damunt de l'altre i un pam obert damunt
5. Igual que l'anterior, però amb dos pams.

Si totes les parelles passen sense tocar tornen a passar, però amb els peus junts.

Quan una de les parelles que salten toca els de terra es canvien les posicions i el joc comença de nou.

Els submarins

Material

Mocadors per a tapar-se els ulls (per a tots excepte dos)

Desenvolupament

Es fan dos grups que es posen en filera, les unes davant de les altres i agafades pels muscles (una mà en cada muscle). Totes les jugadores es tapen els ulls, excepte l'última de la fila.

Els dos grups simbolitzen els submarins. Els submarins van movent-se caminant a poc a poc. La darrera de la filera (que és qui veu) dirigeix el submarí. Per a girar el submarí a la dreta colpeja suaument el muscle dret de la jugadora que té al davant, esta passa l'ordre cap endavant colpejant sobre el muscle dret..., i així fins que arriba a la jugadora que està davant de tot i que, en notar un colp al muscle dret, gira a la dreta (i tot el submarí darrere d'ella). Farem l'equivalent per a girar a l'esquerra.

L'objectiu del joc és topetar amb el submarí contrari per un costat. Quan això passa es fan nou submarins i es trien les capitanes que els dirigiran.

Variants

- Jugar amb més d'un submarí per grup.

- Per a les més menudes es juga sense tapar-los els ulls, però demanant-los que els tanquen



Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

(els genera menys angoixa, tot i que sovint faran trapes).

– Quan un submarí xoca amb l'altre s'endú la part del submarí contrari que va del lloc del xoc fins a la capitana, la qual farà de cap del submarí atacant.

En esta variant no hi ha guanyadores, ja que els submarins més menuts són més manejables i solen recuperar ràpidament la seua tripulació (o una de nova). El joc acaba quan es vulga, o quan ens cansem de jugar-hi.

– Versió torpedes. En comptes de xocar contra l'altre l'objectiu és llançar un torpede: per a la qual cosa la capitana colpeja simultàniament els dos muscles. Quan rep el doble colp, la que va davant del submarí ix (amb els ulls tapats) caminant ràpid en línia recta fins que topa amb alguna cosa. Es destapa els ulls, si el tir ha encertat es resol el joc, si no, torna al submarí com a nova capitana.



Patintero

Material

Guix o material per a ratllar el terra.

Desenvolupament

Es fan dos equips i dibuixem a terra el terreny de joc fent una quadrícula a terra que tinga tantes ratlles horitzontals com jugadors d'un equip, menys un i una vertical al mig. Les línies horitzontals han d'estar separades uns dos metres.

Un equip es col·loca defensant la quadrícula, cadascun sobre una línia. El seu moviment està limitat a la línia en què estan, no poden eixir-se'n ni per pujar a una altra línia.

L'altre equip ha d'aconseguir que un dels seus jugadors passe la quadrícula d'anada i tornada sense ser tocat pels defensors.

Quan un defensor toca un atacant el joc es para i es canvien els rols.

Variants

– No es canvien els rols en ser tocat un jugador; els tocats es queden quiets. Es puntua cada equip pel nombre de jugadors que aconsegueixen travessar la quadrícula. Es juga a tres rondes (a cada ronda, els equips juguen una vegada d'atacants i una de defensors).

Fox & Geese

Material

Clarió o alguna cosa per a marcar el terra.

Desenvolupament

Es fa un gran cercle a terra amb uns quants radis (el gran del cercle i el nombre de radis es farà depenent del nombre de jugadores).

Totes les jugadores es mouen per les ratlles, una d'elles (la guineu) paga i ha de capturar alguna de les altres jugadores (ovelles).

Quan la guineu toca algú o algú corre per fora de les línies, el joc es para i eixa jugadora passa a ser la nova guineu.

Variant

– Jugar sobre les línies marcades d'un poliesportiu o d'un camp similar.

– Si hi ha molta gent, jugar amb més d'una guineu.

Buwan Buwan

Material

Clarió o alguna cosa per a marcar el terra

Desenvolupament

Es fa un cercle gran a terra perquè tots els jugadors hi puguin córrer per dins.

S'hi marquen dos diàmetres (de manera que el cercle quede partit en 4 parts iguals).

Els jugadors poden córrer lliurement per dins del cercle, el que paga només ho pot fer per les línies. Quan toca algú o algú ix del cercle paga durant la propera tanda.

Kabaddi

Material

Un terreny de joc marcat (un rectangle)

Desenvolupament



Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

Es fan dos equips. Les atacants estan fora del terreny de joc i les defensores dins.

Les atacants han d'entrar al terreny de joc, tocar totes les defensores que puguin i eixir sense ser-hi atrapades. Si ho aconsegueixen, totes les defensores atrapades s'eliminen del joc. Les atacants NO PODEN RESPIRAR mentre són dins del terreny de joc, per assegurar-ho han de dir "kabaddi, kabaddi, kabaddi..." sense parar en veu alta mentre hi estiguen dins.

Si una atacant és atrapada o respira dins del terreny de joc, el joc es deté i es canvien els rols dels equips, amb la qual cosa les de dins passen fora, i les de fora, dins. Les jugadores eliminades no poden entrar en joc quan es fa el canvi.

Si l'equip atacant té jugadores eliminades i elimina defensores, entren en joc tantes atacants eliminades com defensores s'acaben d'eliminar.

El joc acaba quan en un equip no queden jugadores.

Gatxanco

Material

Clarió o material per a marcar a terra.

Desenvolupament

Es dibuixa una gran espiral a terra, i a cada extrem, una casa.

Es fan dos equips, l'un a la casa del mig, i l'altre, a la casa de fora.

A un senyal, un jugador de cada equip ix corrent per l'espiral (un cap a fora i l'altre cap a dins). Quan es troben de cara juguen al *jan, ken, pon* (pedra, paper i tisora). Qui perd ix de l'espiral, l'altre continua corrent en el sentit que portava alhora que un jugador de l'altre equip ix a trobar-lo per l'espiral.

Guanya l'equip que aconsegueix posar més jugadors a casa del contrari.

Els més tranquils

Per començar a jugar d'una manera senzilla, acabar sessions tranquil·lament o per a descansar un poc de tant de moviment.

Les pilotes ex-amigues

Material

Dues pilotes de colors diferents.

Desenvolupament

Totes les jugadores fan un rogle assegudes a terra i tocant-se entre elles.

Hi ha dues pilotes que eren amigues i ara estan enfadades, i és sabut que les amigues que s'enfaden no volen trobar-se ni veure's. Així que l'objectiu del joc és intentar que les pilotes no es troben.

La mecànica del joc és senzilla, quan una jugadora té una pilota pot passar-la a la dreta o a l'esquerra. Passar la pilota vol dir posar-la a la falda de l'altra jugadora, no vol dir tirar-la ni enviar-la lluny. Tampoc no es pot impedir que t'hi posen la pilota: si no volem la pilota damunt, ens l'hem de llevar ràpidament. Si durant el joc algú es queda amb les dues pilotes a la falda, ha de pagar una penyora. Les penyores són acumulatives.

Exemples de penyora:

- Dir una paraula en veu alta cada vegada que passe la pilota per damunt nostre.
- Fer un colp de palmes abans de llevar-te la pilota de sobre
- Jugar a l'inrevés (mirant cap a fora del cercle)
- Alçar el cul cada vegada que passe la pilota cap a nosaltres
- Fer el so d'un animal quan passa la pilota...

Laberints a duo

Material

Laberints de duo.

Desenvolupament

Els laberints a duo són uns laberints que cal moure perquè una bola faci el recorregut sense caure en els forats trampa.

La cosa que té d'especial el laberint a duo és que cal moure'l entre dues persones i, per tant, coordinar-se.

Flondogo

Material

Clarió per a dibuixar a terra i dues pedretes.

Desenvolupament

Es marca un dibuix a terra que consta d'una filera de quadrats amb una espiral enmig (4 quadrats – espiral – 4 quadrats).



Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

Cada jugador es posa a un costat de la filera amb una pedreta a la mà. Es sorteja qui serà el primer jugador, qui es posa les mans a l'esquena i amaga la pedreta en una mà, i a continuació mostra els punys tancats a l'altre jugador. Si este endevina on és la pedreta, passa a jugar; si no ho endevina, el que està jugant avança una casella i torna a jugar. Guanya qui arriba primer a l'espiral.

Cursa de cucs

Material

Una pilota per equip.

Desenvolupament

Es fan equips d'una dotzena de persones.

Es marca una eixida (millor si és una paret) i una arribada (una línia a uns quants metres).

Els equips formen els cucs seient a terra amb les cames obertes i fent una filera, cada jugadora assegurada entre les cames de la de darrere (com en el joc d'arrancar cebes).

La primera de la filera té una pilota a les mans. A un senyal, els cucs es posen en marxa, la primera passa la pilota per damunt del cap a la segona, qui la va passant cap arrere per damunt del cap fins que arriba a l'última jugadora del cuc. Aleshores s'alça corrents i va a posar-se entre les cames de la primera jugadora, i li passa la pilota per damunt del cap, amb la qual cosa torna a començar la cadència.

Si pel camí la pilota cau a terra, la primera de la fila s'ha d'alçar, arregar-la, tornar a la posició i continuar el joc.

Així, els cucs van avançant fins que TOT el cuc travessa la línia d'arribada.

Jocs amb xapes

Existeixen molts jocs que es poden jugar, tant en interiors com en exteriors, amb materials molt senzills i econòmics. Els jocs amb xapes en són un exemple, que tot i paréixer caducs tenen un gran poder d'atracció quan comences a jugar-los.

Preparació de les xapes

Per fer més interessants els jocs de xapes, es poden decorar les xapes amb plastilina. S'omplien les xapes de plastilina per donar-los pes i així la xapa és més controlable. La plastilina també aporta color i vistositat al joc de xapes i, a més a més, jugar amb una peça única que has construït tu mateix és molt més atractiu.

Per conservar les xapes decorades es poden pintar amb làtex, que dóna rigidesa, protecció i un toc de brillant a la plastilina.



Skully

Material

Xapes decorades, clarió per a dibuixar a terra.

Desenvolupament

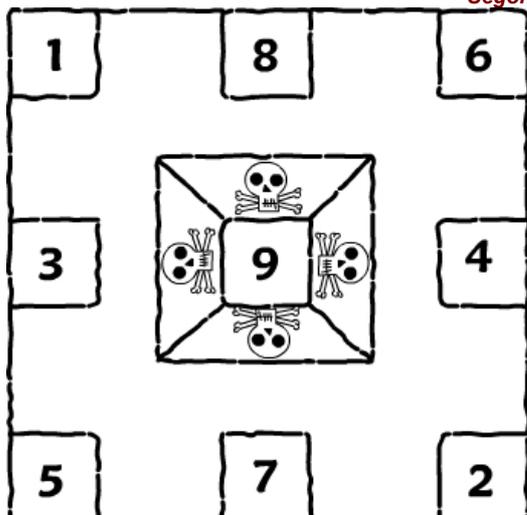
Es marca el dibuix a terra (v. esquema).

El joc consisteix a colpejar la pròpia xapa amb un dit per a desplaçar-la. Per ordre, i des d'una posició inicial fora del dibuix, els jugadors han de colpejar les xapes. Han de passar, per ordre, per totes les caselles numerades.

Si en colpejar la nostra xapa cau a la casella que tocava, tornem a tirar; si no, la deixem on està. Si cau en una casella marcada amb una calavera, es perden tres torns, i si durant el llançament colpegem una altra xapa, guanyem un torn i anem directament a la casella a què ens dirigíem.

L'objectiu del joc és anar de la casella 1 a la 9 i tornar.

Segon semestre 2008



Curses de xapes

Material

Xapes decorades, clarió per a dibuixar a terra.

Desenvolupament

Es marca un recorregut a terra que serà el que han de fer les xapes. A un extrem, l'eixida, i a l'altre, l'arribada.

Les jugadores han de colpejar la seua xapa per ordre. Si la xapa ix del recorregut marcat, la posarem al lloc d'on ha eixit i el torn passa a la següent; si no se n'ix, la deixem allí i el torn passa a la següent.

Guanya qui primer sobrepassa totalment la línia d'arribada.

Variants

- Si la xapa ix del recorregut es torna a posar on era abans de colpejar-la.
- Es poden posar obstacles dins del recorregut (pedres, caixes de mistos, etc.).
- Podem fer més difícil el recorregut fent parts estretes, posant túnels (que s'han de fer d'una tirada), caigudes (usant un graó), usant forats a terra (si caus, perds un torn), etc.
- Es pot construir un circuit de *cross* usant materials diferents (asfalt, terra, aigua, grava, etc.).
- Es poden dissenyar regles especials per a xocs (no es pot xocar, si xoque i et tire fora perds un torn, etc.).

Xapes a arrimar

Material

Xapes decorades, clarió per a dibuixar a terra.

Desenvolupament

Des d'una distància pactada els jugadors tenen tres tirades per a arrimar-se més a una línia sense passar-se'n.

Bibliografia recomanada

ALLUÉ ESTEVE, Josep Maria
1998. El gran libro de los juegos. 250 juegos para todas las edades. Parramón.

ALLUÉ ESTEVE, Josep Maria
2003. Jocs d'arreu del món. Barcelona. Timun Más.

CASTELLOTE, Ramón M.
1986. *Juegos de los indios norteamericanos, para jugar en la naturaleza*. Madrid.

COSTAFREDA I CASTILLO, Adolf
1997. Artesa de Lleida. Jocs i entreteniments populars. Pagès Editors.

GÓMEZ i NAVARRO, Àngel
2000. Juegos tradicionales valencianos. València. Carena Editors.

RIPOLL, ORIOL
2002. *Juga amb nosaltres: més de 100 jocs d'arreu del món*. Barcelona.

www.clario.info
info@clario.info
600 435 175

Miniespai lúdic i festiu

JOCS DE TAULA

Jesus Martí Nadal, Tècnic de Joventut

Miniguia sobre jocs de taula¹ per animadors juvenils

Els jocs de taula son un més dels recursos que l'animador pot contemplar al programar. I, com tot, deu seguir unes regles (els jocs sobre tot son "regles"):

1. Hi ha que jugar, voler jugar. Importantíssim. El millor joc és inútil sense ganes.
2. Hi ha que seguir les regles. I hi ha que intentar guanyar.
3. Hi ha que cuidar el material (menjar i beure pot embrutar, no doblar...)
4. Hi ha que "preparar" les partides: combinar jocs, curts i de més pensar, qui ve, quants...
5. Hi ha que explicar be els jocs. Enamorar als altres. Crear ambient.
6. I jugar no és el més important. Estar junts, parlar, quedar, vore als altres... De vegades no jugar és una bona opció en una "quedada".



Ací van unes quantes direccions que poden ajudar a entrar en aquest món.

- **Blogs** (segurament la millor manera d'estar al dia de tot aquest món)

- <http://tetocajugar.blogspot.com>
(Del creador de Café Race)
- www.labsk.net/wkr/
- www.quevicio.blogspot.com
- <http://enmicasajugamosasi.blogspot.com>
- <http://aquisevieneajugar.wordpress.com>
- <http://blog6d6.blogspot.com>
- <http://worfylon.wordpress.com> (La esquina friki) (És de València)
- <http://horconboy.blogspot.com> (Baladas para un meeple)
- <http://charlasdesdemecatolrex.blogspot.com> (Charlas desde Mecatol Rex)
- <http://europlaygames.blogspot.com>
- <http://zorosblog.blogspot.com>

La Web de referència a nivell estatal

- www.labsk.net La Societat Britànica del Conocimiento, la primera (i millor) comunitat espanyola sobre jocs de cartes i de tauler. Imprescindible la seua pàgina de llistats: <http://www.labsk.net/index.php?topic=4522.0>

¹ En aquesta miniguia ens centrarem en un tipus més o menys concret de jocs de taula, que poden englobar-se baix el nom de "eurogames", "temàtics" o "alemanys". No es anem a ocupar dels que es poden conèixer en els circuits més normals: parxís, escacs, baralla espanyola, dominó... O Trivial, Monopoly, Cluedo, Risk... Ni d'eixos altres "mons germans" com son el jocs de rol, els de figures (Warhammer...) o els de les cartes col·leccionables (Magic...).

Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

La Web de referència a nivell mundial

- www.boardgamegeek.com (en anglès, però amb informació de milers de jocs. De tots els jocs: fotos, reglaments, partides, extensions, versions...)

Jocs més o menys imprescindibles en una ludoteca d'iniciació

joc	Tipus	persones	Temps	Edat
PitchCar	Carreres Acció / Destresa	2-8	30'	+6
Bamboleo	Acció / Destresa Festa	2-7	30'	+6
Time's Up	Personatges Actuar	4-18	90'	+12
Matamoscas	Cartes Acció	2-8	10'	+6
Turbotaxi	Puzle Temps real	2-4	30'	+8

joc	Tipus	persones	Temps	Edat
Intercanvis i Dau	2-4 (6) Catan	Tauler Modular		
Control àrea	2-5 (6) Carcassonne	Llosetes		
Gestió cartes	2-6 Alhambra	Llosetes		
Gestió cartes	2-5 Aventureros al tren	Construcció xarxa		
Sort	3-8 Diamantes	Apostes		
Construcció ciutat	2-7 Ciudadelas	Cartes i rols		
Cartes	2-7 Bohnanza	Negociació		
Acció simultània	2-10 Toma 6	Cartes		
Cooperatiu	3-10 Saboteador	Tauler modular i cartes		
A seguir l'anterior	4-8 El gran Dalmuti	Cartes		
Acció/destresa	3-8 Jungle Speed	Cartes		
Animals	2-7 Piko Piko	Daus		
Abstracte	2-8 Turo	Connectar llosetes		
Acció/Destresa	2-4 Villa Paletti	Construcció		
Connectar llosetes	1-4 Genial	Abstracte		
Col·lecció	2-5 Coloretto	Cartes		
Memòria	2-5 Mamma Mia	Gestió cartes		
Deducció	8-18 Hombre lobo	Rol cooperatiu		
Recon. patrons	2-8 Set	Puzle		
Laberint	2-20 Ricochet robots	Puzle		
Col·lecció	2-10 Uno	Cartes		
Granja	2-4 Cocorico Cocorico	Memòria		
Acció / Destresa	2-4 (8) La danza del huevo	Dau		



On aconseguir-los?

- Camelot c/ Cirilo Amoros 12 - Valencia. Tlf: 963286551 www.tiendacamelot.net
- Imágenes - C/ Pelayo, 18 - 46007 Valencia
- Teràpia de Joc (gent de JESTA) – terapiadejoc@gmail.com

I en Internet...

- www.lapcra.org (indiscutiblement la que ha marcat la línia. Bons preus i un tracte impecable)
- www.masqueoca.com (la primera)
- www.dracotienda.com
- www.planetongames.com
- www.quienempieza.com



Jornades: El joc i l'humor en l'animació juvenil Núm. 23

Segon semestre 2008

Associacions

- JESTA Asociación de Juegos de EStrategia y TABlero (Quart de Poblet)
www.jesta.es jestastaff@gmail.com
- Tierras Baldias
<http://tierrasbaldias.wordpress.com>
(Picassent)
- Estalia www.estalia.es (Segorbe)
- CLUB DREADNOUGHT El club decano de Valencia www.clubdreadnought.org
- La esquina de Caín www.ledec.es (L'Eliana)
- Alpeia 2025 www.alpeia.com (Algemesí)
- El señor de las pulseras
<http://pulserasrol.cjg.es> (Gandia)
- El Goblin ludopata
rubenfrodo@hotmail.com (Sedaví)

Jornades

- JESTA. www.jesta.es (Quart de Poblet)
- CLN. Convivències Lúdico Nacionales
www.convivenciasludicas.com
- <http://feriajugarxjugar.blogspot.com> (A Granollers. Amb concurs de jocs de taula)
- Encuentro de Juegos de Mesa de Cordoba.
<http://jugamostodos.org> Promotora del Premio JdA (Juego del Año) en España.
- Essen <http://www.merz-verlag.com/spiel/e000.php4> (Alemanya. Les més importants)



Editors de per ací

- www.devir.es (Catan, Carcassonne, Tsuru, Genial, Diamantes, Pingüinos y Cia...)
- www.edgeent.com (Ciudadelas, Munchkin, Aventureros al tren...)
- www.homoludicus.org (Matamoscas, Mamma Mia, Coloretto...)
- www.cromola.es (Bang, Hombres lobo, Jungle Speed, Time's Up!...)
- www.mercurio.com.es (Bohnanza, Saboteador, Piko Piko...)



ISSN 1988-6748