

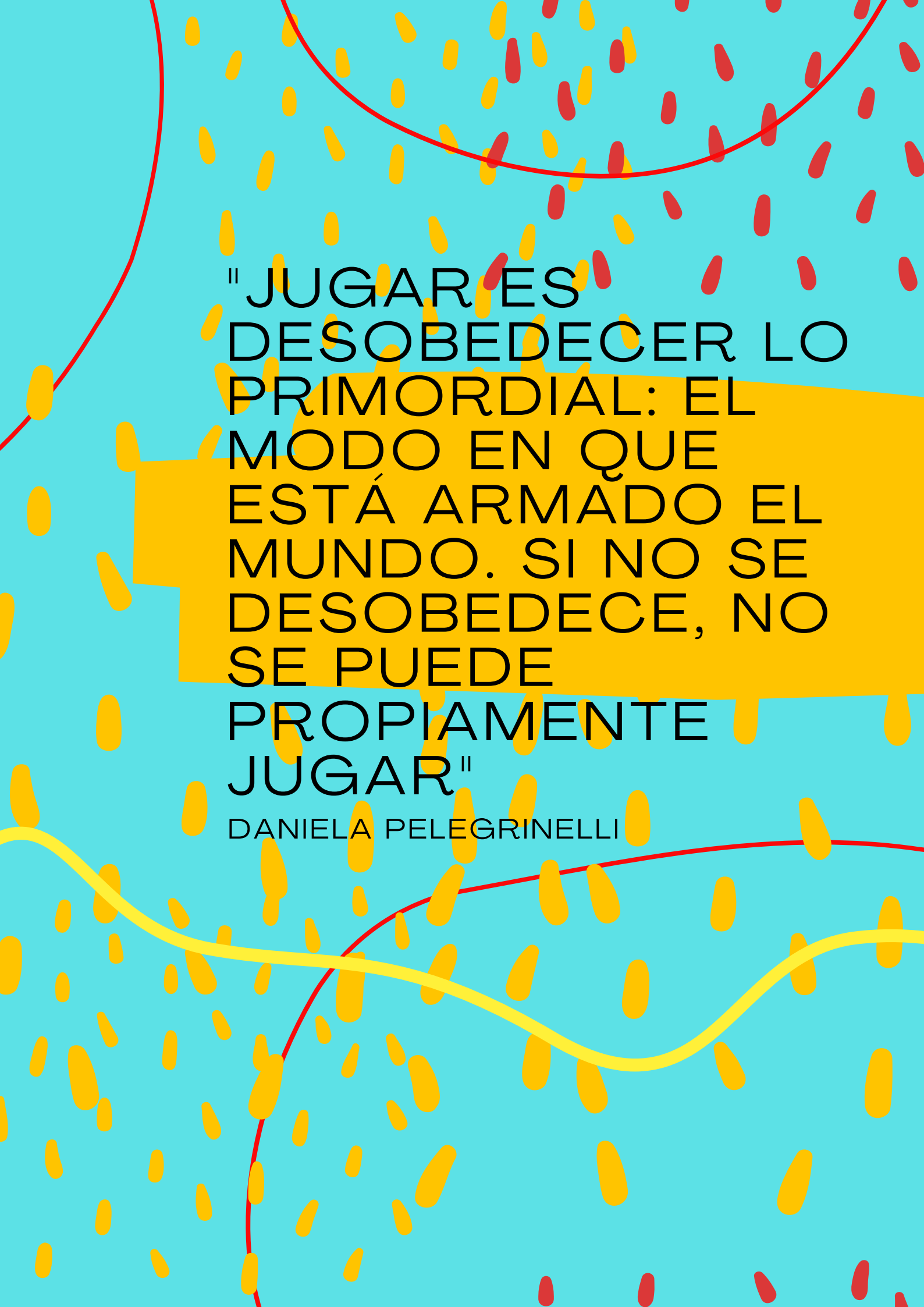
# EL TIEMPO DEL JUEGO

ITINERARIO EN

**MO VI MIEN TO**

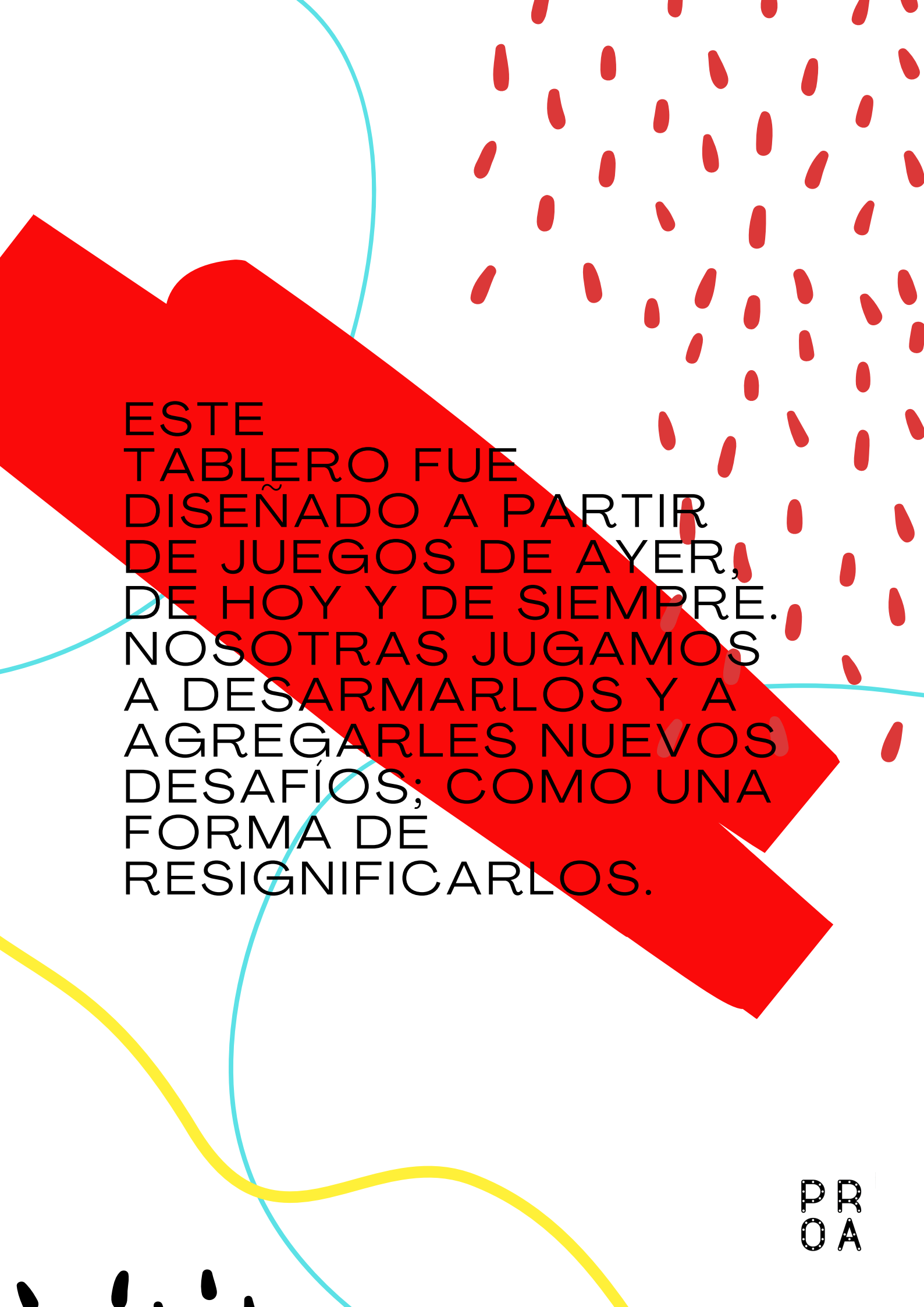
UN TABLERO LÚDICO PARA  
ESTAS VACACIONES DE  
INVIERNO

PR  
OA



"JUGAR ES  
DESOSBEDECER LO  
PRIMORDIAL: EL  
MODO EN QUE  
ESTÁ ARMADO EL  
MUNDO. SI NO SE  
DESOSBEDECE, NO  
SE PUEDE  
PROPIAMENTE  
JUGAR"

DANIELA PELEGRINELLI



ESTE  
TABLERO FUE  
DISEÑADO A PARTIR  
DE JUEGOS DE AYER,  
DE HOY Y DE SIEMPRE.  
NOSOTRAS JUGAMOS  
A DESARMARLOS Y A  
AGREGARLES NUEVOS  
DESAFÍOS; COMO UNA  
FORMA DE  
RESIGNIFICARLOS.

PR  
OA

# ablero lúdico



¡Zum!

1

TA-TE-TÍ  
remasterizado

2

Trouvé

3

Do-Re-Mi

4

Aire libre

5

Una señal  
suprema-  
tista

6

La otra  
dimensión

7

Categorías

8

Desautó-  
matas

9

¡Comenzamos el tablero con un juego que va a desafiar nuestra memoria y creatividad! Los participantes se ponen uno frente al otro. Uno de ellos le muestra los puños cerrados al otro e inmediatamente ejecuta un gesto con sus manos: pueden ser los dedos pulgares levantados, las dos manos abiertas, un solo pulgar (derecho o izquierdo) hacia abajo, ¡o el gesto que quiera!. Una vez realizado grita “¡zum!”. Su pareja de juego copia el gesto rápidamente y en silencio. A continuación es el segundo jugador que dice “¡zum!” y realiza un nuevo gesto que el otro debe imitar, y así sucesivamente. La partida se interrumpe cuando no se imita el gesto exacto ¡o se repite uno ya hecho!, en este momento el jugador grita “¡punto para mí!” y se anota un punto. Preparados, listos ¡ya!

¡Zum!



... los juegos de imitación de gestos son muuuyy populares en todo el mundo? ¡Hay miles y miles! uno de ellos es Hipitoi, un juego de origen Maorí :)

¡Sabían que...

TA-TE-TI  
remasteri-  
zado



Primero vamos a dibujar una grilla grande de TA- TE- TI (1 m. de alto x 1 m. de ancho) sobre dos cartulinas del mismo color o 4 hojas de diario unidas con cinta de pintor, en el caso que tengan patio pueden hacerlo sobre el piso (recuerden fijarla con cinta en caso de que sea de papel) Cada jugador deberá buscar en casa 3 piedritas o botones que le servirán como fichas personales. Ubicados los participantes a una distancia considerable de la grilla y con sus fichas en mano es hora activar el TA- TE- TI... ¡pero este, es remasterizado! Cada vez que consigan alinear sus fichas (horizontal, diagonal o verticalmente) marquen la alineación con un trazo de color diferente. Hagan tantos TA- TE- TI como quieran, al terminar retiren todas las piedritas y ¡habrán creado una obra de arte abstracto!

¡Sabían que

...este juego se originó en África hace muchos muchos años atrás? En esa parte del mundo lo llaman "lanzamiento de piedras"

¡Seguimos jugando! Hoy vamos a crear una obra de arte luego de divertirnos con el azar. Lo primero que haremos es armar nuestro espacio de juego. Vamos a necesitar de 6 vasos opacos o cajas (preferentemente iguales), que pondremos boca abajo sobre una mesa. Una vez dispuestos los recipientes, cada participante debe buscar en la casa un objeto más o menos pequeño que les resulte ¡muy extraño! para usar en una futura obra de arte. ¡Ojo, no deben mostrarlo a sus compañeros de juego!

La ronda comienza cuando el primer jugador esconde su objeto dentro de uno de los recipientes; y luego los mezcla. Por turno, los demás participantes irán descubriendo los recipientes. El primero que encuentre el objeto escondido se queda con él y ganará la posibilidad de esconder el suyo ¡Repitan la ronda cuantas veces quieran! Cuando todos los participantes tengan su objeto encontrado el desafío será transformar ese objeto en una obra de arte ¿Qué realizarán? Reúnan todos los materiales que tengan en casa (colores, papeles, pegamento, cintas, elementos para reciclar, etc.) y piensen cuáles podrían usar para transformar su objeto encontrado... ¡A crear!

... los juegos de azar son muy antiguos y populares? En Benin, África, los más chicos pasan horas escondiendo y descubriendo cosas con el juego Dosu.

¿Sabían que...

Do-re-  
mi

Después de jugar a "Do-re-mi" ¡podrán decir que hicieron el ejercicio físico del día! y de paso, tendrán una obra de arte hecha entre todos :) Van a necesitar música con mucho ritmo, cartulinas o papeles de diario para armar un círculo, cinta, marcadores, crayones o ¡para los más osados! pinceles con témpera. Primero deberán elegir un espacio en el piso y pegar con cinta el círculo que debe tener como mínimo 1m de diámetro ( lo pueden armar a partir de 4 cartulinas o papeles de diario) ¡Ya tienen lista la superficie de juego! Ahora, cada participante jugará por tandas. El/la primer/a jugador/a se ubica en cuclillas al borde del círculo, elige un color que utilizará durante su turno y cuando empiece la música dibuja líneas dentro del círculo al ritmo de la melodía, al mismo tiempo que se desplaza alrededor del mismo...¡qué difícil! si pierde el equilibrio, es el turno del siguiente. El desafío es doble porque no sólo hay que mantener el equilibrio la mayor cantidad de tiempo sino que la idea es dibujar inspirados en la música ¿Se animan?

Hoy vamos a proponerles usar la creatividad ¡con múltiples propósitos! vamos a crear nuestras propias señales y también tendremos que ser creativos para inventar escondites y descubrir aquellos que nuestros compañeros de juego idearon ¿Alguna vez jugaron a la búsqueda del tesoro? hoy nos reúne algo similar pero inspirados por el gran **Kazimir Malevich** que, con sus obras, nos guiará en la creación de unas “señales” muy particulares. Necesitarán papelitos y marcadores. Cada participante debe primero inventar una “señal” que lo represente: pueden hacer como Malevich que utilizaba sólo formas geométricas en sus obras, combinándolas. ¡Descúbranlas aquí! Una vez que cada uno tenga su diseño dibújelo en 4 papelitos. Armen dos equipos. El primero se tomará unos minutos para esconder sus señales en diferentes lugares de la casa para que, en no más de 5 minutos, el otro equipo deba encontrar la mayor cantidad posible. Lo mismo hará el otro equipo en un segundo turno. El que encuentre más señales (o más rápido) ganará el título de “**El Gran Suprematista**” ¡a jugar!

## Una señal suprema- tista



## ¿Sabían que...

...explorar el espacio en búsqueda de objetos escondidos es uno de los juegos más populares de nuestro país? ¡Quién no jugó alguna vez a "La búsqueda del tesoro!"

## La otra dimensión

En este juego van a poder explorar muchas destrezas creativas: habrá que usar el cuerpo y la imaginación... también animarse a dibujar ¡como salga! ¿Están preparados para descubrirlo? Primero lo primero: tienen que elegir a un “animador/a”, este tendrá funciones diferentes al resto de los participantes. Una vez elegido tienen que ubicarse todos en un mismo ambiente de la casa y los participantes dicen al unísono, dirigiéndose al animador: “**¡asomate a la otra dimensión y decinos qué ves!**” entonces el/la animador/a dice el nombre de un objeto, animal o personaje por ejemplo “**¡vi un satélite!**” y los participantes deben recorrer el espacio para ubicarse en un lugar y representar con el cuerpo aquello que dijo el/la animador/a. ¡¿Cómo podremos representar con el cuerpo un satélite?! Este deberá elegir la representación que más le haya divertido que se convertirá en modelo para que todos hagan un dibujo de esa figura: con pocos trazos y lo más rápido posible. Lo que nosotras llamamos un **¡dibujo performático!** Una vez terminada esta ronda, se vuelve a empezar. El grupo decide cuándo cambiar de animador/a. ¡A jugar!

## Categorías



Hace ya algunos días que venimos jugando ¡Casi somos especialistas en diversión! Por eso, hoy les vamos a proponer un juego muy desafiante. Crearemos nuestras propias categorías de juego ¿Cómo? Nos vamos a inspirar en un grupo de artistas que propuso que la idea o concepto de una obra de arte ¡es más importante que la obra!. **Joseph Kosuth**, uno de ellos, presentó el concepto silla mostrando: una silla, su fotografía, la palabra silla y su definición de diccionario ¡Que raro, no?! ¡No quedó ninguna duda de que él estaba pensando en una silla! Siguiendo los pasos de Joseph les proponemos armar sus conceptos o categorías siguiendo el cuadro que aparece abajo.

Primero hay que pensar en una clase de objeto; ejemplo: fruta, luego una serie que corresponda a esa clase de objeto; ejemplo: frutilla; el próximo paso será realizar la imagen de esa categoría, y por último, ¡lo más divertido! pensar un seña para esa categoría.

Una vez listo el cuadro, llegó el momento de memorizarlas y ponerlas a rodar. Sentados en una ronda, el juego arranca cuando uno de los participantes dice la primera categoría, entonces los demás deben rápidamente hacer la seña correspondiente a esa categoría. Por ejemplo: ¡Frutilla! Entonces todos los jugadores presentan la idea frutilla agarrándose los cachetes ¡A no equivocarse de seña! ¡Sí todos conocen la categoría no quedará duda de que están pensando en frutillas! Una vez cumplida la consigna se pasa a la siguiente categoría y así sucesivamente. Con ritmo, la diversión está asegurada

CATEGORÍA	NOMBRE	IMÁGEN	SEÑA
Fruta	Frutilla		Agarrarse los cachetes

¿Sabían que...

... la obra de nuestro amigo Joseph "Una y tres sillas, la hizo con tan solo 20 años? Descúbranla por [aquí](#) y ¡y observen cómo está hecha!

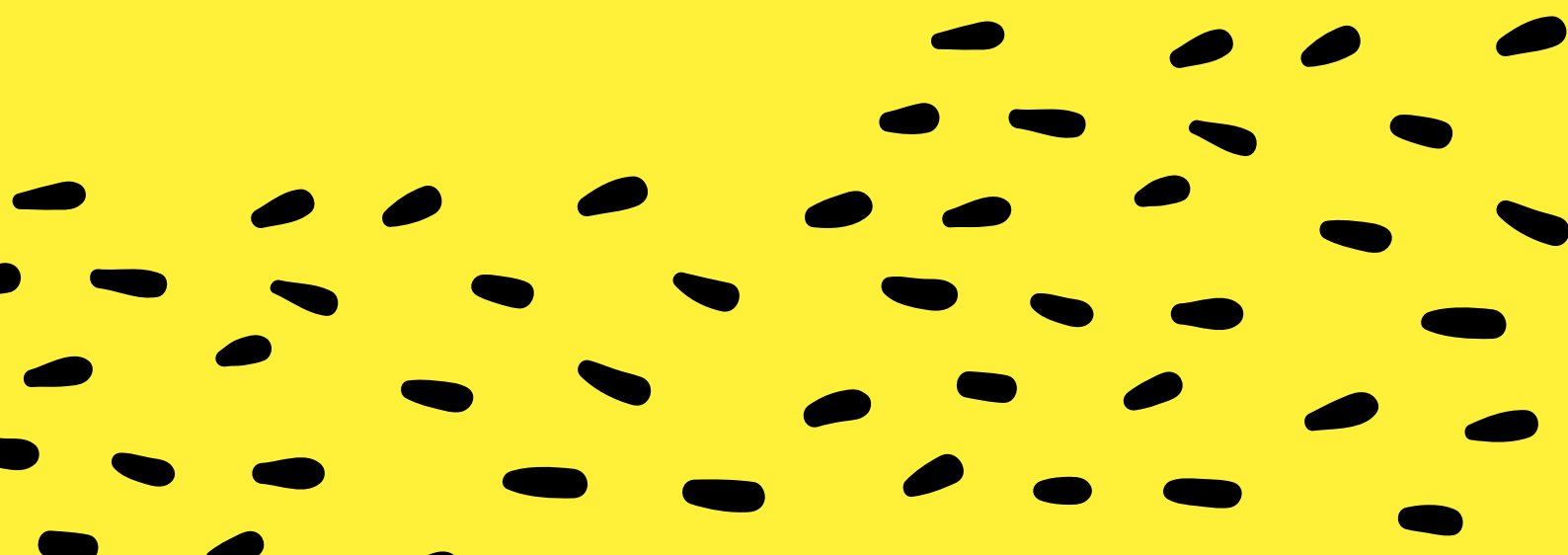




## Desautó- matas

Ya casi llegamos al final de nuestro itinerario y la idea es que sea, girando, girando... Como un bailarín, el artista **Bruce Nauman** experimentó con movimientos tan cotidianos como caminar. En su taller trazó su área de juego y allí caminó de manera lenta, exagerada y repetitiva. Decidió grabar esa extraña acción para que todos pudieran verlo. Inspirados en Bruce, hoy les proponemos sumarse a Desautómatas y desarmar esos movimientos que hacemos todos los días. Para empezar hay que trazar el área de juego. Busquen en casa un espacio donde puedan trazar en el piso un cuadrado medianamente grande. Pueden dibujarlo con tiza o marcarlo con cinta de pintor. Luego acuerden una serie de desafíos móviles: movimientos locos y poses desafiantes que puedan hacer mientras caminan alrededor del círculo ¡Escríbanlos para no olvidarse! Y después a probarlos en su área de juego sin perder el equilibrio... Para arrancar les dejamos el primer desafío: saltar alrededor del cuadrado en un solo pie agarrándose cada oreja con la mano contraria... ¿salió? Para que las risas perduren ¡pueden grabarse mientras realizan cada desafío como lo hizo Bruce!

Miren los movimientos locos de nuestro amigo Bruce por [aquí](#)



# Aire libre

## Arte señalado

¡Llegó el momento de salir a pasear! En nuestro primer juego al aire libre les vamos a proponer descubrir el arte escondido en nuestro barrio, para eso les queremos presentar a otro amigo: se llama Alberto Greco y fue un gran artista argentino. Una vez él dijo: “La verdadera obra de arte es señalada sólo por aquel que es un artista\*” ¡Ustedes seguramente lo sean! ¿Jugamos? solo van a necesitar salir con ¡una tiza!. En su paseo por el barrio les proponemos observar aquellas cosas/personas/situaciones que les gustan, les despiertan curiosidad o les hablan al corazón. A medida que vayan caminando, elijan ese “arte vivo” y señálenlo marcándolo con un círculo de tiza. Pueden además escribir su nombre a modo de firma y así, eso que ustedes descubrieron, queda automáticamente transformado en obra de arte ¡la calle se transforma en galería de arte viva!

¡Miren cómo Alberto si divierte haciendo "arte vivo" en la calle! [aquí](#)

## Los mensajes buscan amigxs

Hoy más que nunca nuestras palabras y emociones buscan conectarse con otras personas ¿que tal si los ayudamos a poner en juego diferentes mensajes? Van a necesitar algunos papelitos, una birome/marcador o lápiz y cinta de papel o scotch.

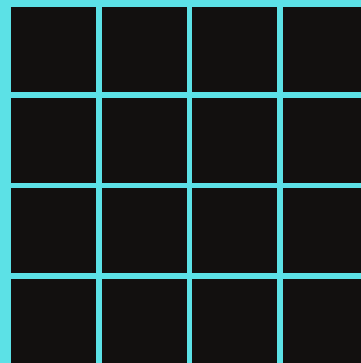
Cuando salgan a pasear, recorran el barrio en busca de un lugar especial donde dejar un mensaje escrito: pueden escribir una frase, contar una anécdota, mandar un saludo o proponer un desafío para que sea contestado y, otro día, buscar en ese mismo lugar la respuesta ¡ojo! quizás el mensaje voló con el viento... ¡lo importante es poner en movimiento esos mensajes entusiasmados por encontrarse con otras personas!



## Las baldosas también dibujan

Las baldosas de la vereda esconden un secreto: si las miramos con atención ¡y un poco de imaginación! forman composiciones modulares\* en el piso. Sol Lewitt fue un gran artista que se propuso hacer arte de una manera totalmente nueva, “(...) empezar desde cero, recrear el arte, empezando por el propio cuadrado”. A Sol le fascinaba el cuadrado porque es tan simple que permite miles de posibilidades y, además, ¡es una forma que todos podemos imaginar en nuestra mente!. Les proponemos que, cuando caminen por el barrio, busquen en el piso cuadrados con diferentes texturas. Con una tiza dibujen las composiciones modulares que se forman en el piso ¡están ahí esperando a ser descubiertas!

\*es una composición creada a partir de la repetición de una forma. Por ejemplo, ¡algo así!:





## Juegos que todos

### conocemos

Luego de recorrer el mundo a través de los juegos y de divertirnos al aire libre, nos gustaría acercarnos muy brevemente a los nuestros, juegos que forman parte de la memoria familiar y de nuestra identidad cultural y social. ¡Seguramente hayan sido jugados por muchos de ustedes! Sin embargo, nacieron hace muchos muchos años. ¿Los recorreremos juntos?

## LA RAYUELA

Qué decir de este juego tan jugado en los barrios o durante los recreos? Además a muchos de nosotros el nombre nos traslada a un texto de la literatura argentina, escrito por Julio Cortázar y que lleva el mismo nombre del juego, "Rayuela". Lo cierto es que La Rayuela también es un juego con muchísima historia. Puede rastrearse tanto en la Grecia clásica como en la Roma imperial. Si bien es difícil conocer su origen exacto, sabemos que se ha jugado (y se juega) en muchos continentes, con diferentes nombres. La Rayuela que nosotros conocemos proviene de la época del Renacimiento en Italia, allá por el siglo XIV. Y, para su organización, se basa en un poema llamado "La divina comedia", escrito por Dante Alighieri. De ese texto surge la idea de ir avanzando nueve casilleros o mundos hasta llegar al paraíso ó cielo. En este juego nosotros somos la ficha que va avanzando, saltando en un pie. Pero no hay una única manera de jugarla.

**¿Ustedes, cómo la juegan?**

Hay quien dice que La Payana es el juego más antiguo de todos... se remonta a tiempos prehispanicos y algunas variantes se pueden rastrear en muy diversos orígenes geográficos como Grecia y Roma antiguos, así como en Perú (cultura Moche) y finalmente España. En Argentina se juega (o por lo menos se tiene registro) desde el siglo XIX ¡que levante la mano quien no haya jugado alguna vez!. ¿Cómo se juega? Se utilizan cinco piedritas, que deben entrar todas en una mano. La ronda uno consiste en tomar una piedra, lanzarla al aire y agarrar otra al mismo tiempo que se ataja la que se lanzó primero. La última ronda ¡la más desafiante de todas! se logra lanzando una piedra y juntando las cuatro que quedan para atajar la piedra lanzada. ¡Existen muchas variantes de este popular juego! **¿Jugaron alguna vez?**



## LA PAYANA





# EL GALLITO CIEGO

Seguramente sus mayores hayan jugado a este juego en su niñez. ¿Y ustedes? Este es un juego cuyo origen no es muy preciso. Hay quienes toman como punto de partida una pintura muy famosa del artista español Francisco de Goya (de 1789) que lleva el mismo título del juego y donde podemos ver su funcionamiento. Se dice que llegó a nuestro país de la mano de la inmigración europea durante la época colonial y que, en aquella época en particular, se jugaba entre adultos como una forma de socialización. El gallito ciego consiste en que un jugador, con los ojos vendados, atrape a otro jugador (a veces se arma una ronda alrededor del “gallito ciego” o los participantes se mueven libremente) y según algunas variantes debe además adivinar quién es, tocando el rostro del participante. Antonio Berni, gran pintor argentino, realizó una hermosa obra en 1972 donde representa el gallito ciego en su serie “Juanito Laguna”.



Ahora nos toca proponerles que compartan con sus mayores sus propias experiencias con algunos de estos juegos. Pueden preguntarse y preguntarles

**¿A qué juegos jugaban sus mayores, que no están acá listados?**



## Juegos y juguetes de los pueblos originarios

Legamos al final y queremos contarles de algunos juegos de los pueblos originarios, de lo que hoy llamamos América del Sur. Si bien a veces los conceptos “juguete”, “juego” o “niñez” son diferentes a otras culturas, es muy interesante descubrir los puntos de contacto con juegos que ya hemos recorrido.

### LACHEYO

Las antiguas muñecas wichí eran figuritas de menos de 10cm que fabricaban las mismas niñas, sus madres o alguna abuela, con arcilla cruda o cocida o, eventualmente, con trapo. Representaban siempre mujeres y tenían algunos de los siguientes detalles: protuberancias que representaban los senos, tatuaje facial distribuido en todo el cuerpo, collares o faldas de trocitos de tela. **¿Fabricaron alguna vez una muñeca? ¿Recibieron alguna vez una muñeca que perteneció a sus mayores?**



## Auarr-cudén, juego de azar del pueblo Mapuche

Este juego tiene cosas en común con la Payana y algunos juegos con dados, se trata de un juego de azar muy practicado en el pueblo mapuche. Para jugarlo se usan seis u ocho fichas, hechas con habas partidas a la mitad. Una de las caras de cada haba se ennegrece con humo. Los jugadores se sientan frente a frente y por turno arrojan las piezas al aire. Cuando caen fichas negras en número par el jugador continúa su turno que cambia cuando caen fichas negras en número impar, entonces el turno es del contrario. Mientras se desarrolla el juego, el contrincante intenta desconcentrar al jugador haciendo distintos gestos y emitiendo sonidos. ¿¡Cuán importante es la concentración para ciertos juegos!?



## Nalega', juego de lucha pueblo Qom

El pueblo Qom, del Paraguay, también posee un enorme repertorio de juegos recreativos, de competición y destreza, practicados tanto por niños, niñas y jóvenes. Un juego muy divertido y desafiante es el Nalega' que consiste en tumbar al oponente con la particularidad de que sólo pueden usar una pierna. El juego inicia con los participantes de espaldas, entrelazando una pierna. Quien tumba primero a su oponente, gana. Este juego solía jugarse con otros pueblos también.

**¡Hemos llegado al final!, les dejamos algunas preguntas para que piensen en familia:**

**¿qué similitudes y diferencias encuentran con juegos que practican ustedes? ¿por qué piensan que a lo largo del tiempo la estructura de muchos juegos se mantiene?**

**¡MUCHAS GRACIAS POR  
ACOMPañARNOS!**



(...) Los niños juegan el mundo: lo desarmen, lo arman distinto y lo vuelven a desarmar (...)

Ivana Roitberg Strajilevich

Propuesta realizada por el Departamento de Educación de Fundación Proa

Coordinación y diseño: **Camila Villarruel**

Educadoras asociadas al Programa Familias: **Cora Papic y Sonia Gugolj**

Julio 2020



PR  
OA