Guía de Experiencias Prácticas:

una mirada a los juegos de los países de Latinoamérica, través de los ojos de copartes de terre des hommes Alemania

terre des hommes
Apoyo a la Niñez

Aliança pela Infância

Introducción

En el marco de la Semana Mundial de Jugar 2020 "Jugar entre el cielo y la tierra", la coparte Aliança pela Infância junto terre des hommes Alemania presentan la "Guia Práctica: Experiencias para el Jugar" trae ideas y experiencias de jugar que exploran la creatividad de niñas/os para jugar en cualquier lugar, entre el cielo y la tierra.

Con el avanze de la pandemia de la covid-19 en este contexto, nos parece esencial que el derecho de niñas/os sea garantizado en este momento lleno de adversidades. Son muchas las violaciones de derechos de niñas/os en esos tiempos. Por eso, nos parece esencial que el derecho de niñas niños sea garantizado aún en esta situación sin precedentes y totalmente inesperada

La Guía se organiza en 3 partes: I. Juegos, II. Cuentos y III. Vídeos con experiencias prácticas

De esta manera, agradecemos las contribuciones de las copartes de terre des hommes Alemania [CECOPAL/APADIM (Argentina); Grupos de Trabajo Regionales de Aliança [Viçosa y Sapiranga] y CEDECA Sapopemba (Brasil); Red CEC (Chile); CAPS (Colombia), CINDE (El Salvador); PENNAT (Guatemala); Consejo Puebla de Lectura y Fundación JUCONI (México); Asociación Infantil de Niñas/os de Jinotega "Tuktan Sirpi" Asociación nicaragüense de Psicobalet, Inprhusomoto; Asociación Arenas y Esteras, Asociación Bartolomé Aripaylla (ABA –Ayacucho, CEPROSI (Perú)], sin las cuales, esa guía no existiría. Reconocemos todo el esfuerzo en la creación de un material que proporcione para niñas/os de nuestro continente un momento creativo, divertido y, través del cual sea posible enfrentar este momento lleno de adversidades.

Buen divertimiento y manténganse saludables,
Aliança pela Infância y terre des hommes Alemania
Mayo/2020

"En el territorio de la imaginacion, las aventuras y narrativas se construyen con cajas de cartón, piezas de tela, semillas, tapas de botellas, bloques de madera... y así se forman repertorios de posibilidades, de imposibilidades y de vida.

Jugar es un ingrediente de la creatividad que acompaña a los niños en desafíos y diálogos y que revela coraje, alegría, fantasía, invencion y crea movimientos para la vida, ofreciendo el encuentro con lo que es posible y real dentro de toda la imaginacion."

Aliança pela Infância

I. JUEGOS 5
1. Argentina 5
Tutti Frutti de los Derechos 5
Juego de la Rueda 6
3. Brasil 7
Ruta Colorida 7
Carrera de tapas de botellas 7
Mímica Animal 8
Encuentra la Forma Geométrica 8
4. Chile 9
Amigo Invisible 9
Esculturas de Arcilla 9
Palin 10
Cucuna Mataluna 10
La Carretilla 11
5. El Salvador 12
Las Huellas 12
6. Guatemala 13
El Covidado 13
7. México 14
Stop 14
Avioncito (México) o La Chipa (Bolivia) 15
Los Sentidos 16
8. Nicaragua 17
Mando, mando 17
Palitos antiestrés o "juego de churros" (Nicarágua) 18
Nerón del medio ambiente 19
Barriletes con formas de aves 20
Ruleta de los Derechos Ecológicos 21
9. Perú 22
Caminito de la Familia 22
Marionetas bailarinas 22
El Muqu 23

El Aro 25
Resistencia en parada de manos 25
Creación y juego de la casa de muñecas 26
II. CUENTOS 27
1. Bolivia 27
CUENTOS DE MIS ABUELOS Y MI COMUNIDAD SARA CHOJLLU 27
EL CONDOR Y EL SAPO 28
EL CONDENADO 29
EL NIÑO Y LA LUZ 30
III. VIDEOS 32

I. JUEGOS

1. Argentina

Tutti Frutti de los Derechos

<table>
<tr><td>Nombre del Juego</td><td>Tutti Frutti de los Derechos</td></tr>
<tr><td>Edad indicada</td><td>6 años en adelante (es necesario saber escribir)</td></tr>
<tr><td>Materiales</td><td>Papel y lápiz para cada jugadora o jugador</td></tr>
<tr><td>Descripción del juego</td><td>
1. Cada une hará una planilla en su hoja. La planilla tendrá 7 columnas: 1) Nombre 2) Fruta o Verdura 3) Derecho o Necesidad 4) Juego 5) Canción o Cantante 6) Cosas que nos gustan a les jóvenes 7) Total.

<table>
<tr><th>Nombre</th><th>Fruta o Verdura</th><th>Derecho o Necesidad</th><th>Juego</th><th>Canción o Cantante</th><th>Cosas que nos gustan a les jóvenes</th><th>Total</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

2. Un/a jugador/a dice el abecedario, pero solo la letra A la dirá en voz alta, y el resto de las letras en voz baja. La jugadora o jugador de la ixquierda debe decir “BASTA” en el momento que desee. Quien estaba diciendo el abecedario frena al escuchar la palabra “BASTA” y la letra en la que haya quedado será la designada para comenzar la primera ronda del juego.
3. Desde este momento, todos/as los/as jugadores/as deben comenzar a llenar las columnas con palabras que empiecen con esa letra.
4. La/el primero que complete todas las columnas dice “Tutti Frutti” y todas/os deben dejar de escribir.
5. Cuando termina una ronda se comprueban las palabras de todos/as los/as jugadores. Una palabra puede tener 5 puntuaciones diferentes:
   - **15 puntos**: Si nadie en la mesa tiene una palabra válida en esa columna. (Fuiste el único que escribió bien la palabra en esa columna).
   - **10 puntos**: Si la palabra es única en la mesa. (Otros escribieron algo distinto).
   - **5 puntos**: Una palabra repetida. (Alguien escribió lo mismo en esa columna).
   - **0 puntos**: No se escribió nada o no iba en esa columna.
   - **20 puntos**: Se asigna el puntaje mayor para la palabra anotada en la columna correspondiente a “Derecho o Necesidad”, ya que es muy importante y valioso reconocer nuestros derechos.

Si hay un desacuerdo o dudas, las palabras se discuten entre los/as jugadores y se genera un consenso para decidir si le dan los puntos o no. La puntuación de cada palabra se escribe sobre ella. Luego cada jugador/a suma los puntos de la ronda y escribe el número en la columna “Total”.

6. Comienza otra ronda.
</td></tr>
</table>

2. Bolivia

Juego de la Rueda

Nombre del Juego	Juego de la Rueda
Edad indicada	5 años en adelante
Materiales	el aro de la bicicleta que ya no esté en uso y un palo de madera de unos 30 a 40 centímetros
Descripción del juego	El juego consiste en empujar la rueda del aro con la ayuda de un palo sin parar, se puede jugar en los caminos donde no haya mucha gente, canchas y en la casa. Es un juego que estimula el equilibrio, la atención y diversión en los niños y en los adolescentes la resistencia y concentración como una forma física en la formación del cuerpo.
Vídeo	https://bit.ly/juegodelarueda

3. Brasil

Ruta Colorida

Nombre del Juego	Ruta Colorida
Edad indicada	3 años en adelante
Materiales	Papel, pinturas de colores (gouache, jugo de remolacha, cúrcuma con agua etc.)
Descripción del juego	Coloque hojas de papel marrón u otro papel en el piso. Prepare pinturas de colores: pintura de gouache, si hay alguna en casa, o incluso jugo de remolacha, cúrcuma con agua u otras verduras de colores. La idea del juego es poner pinturas de colores en los pies de las/os niñas/os, ¿y por qué no también en los adultos? - para hacer un camino colorido con los sellos que hacen tus pies al caminar sobre papel.

Carrera de tapas de botellas

Nombre del Juego	Carrera de tapas de botellas
Edad indicada	3 años en adelante
Materiales	tapas de botellas, una para cada participante; tiza o cinta adhesiva
Descripción del juego	Dibujas un camino en el suelo, que será la pista de carreras. Puede tener rectas y giros alternos, marcando diferentes grados de dificultad del juego. Las/os participantes colocan sus tapas de botella en el mismo punto de partida. En cada turno, cada jugador da un ligero toque con su dedo para mover su tapa, que no puede salir del camino o tocar la línea. Si esto ocurre, la tapa de botella vuelve a donde estaba al principio del movimiento y el jugador pierde su turno. El primer jugador que haga que su tapa termine el camino, gana.

Mímica Animal

Nombre del Juego	Mímica Animal
Edad indicada	2 años en adelante
Materiales	Nada
Descripción del juego	Frente al grupo, cada persona imita a un animal: imita sus movimientos y la forma en que se mueve, para que el resto de la gente pueda adivinar de qué animal se trata. La persona que adivina, a su vez, va delante del grupo y también imita a un animal. Y así hasta que todos hayan participado. Otra posibilidad es la división de dos equipos, que pueden tener hijos y familiares. Un miembro del equipo hace la imitación de un animal para que sus compañeros de equipo puedan adivinar de qué animal se trata. Puede establecer un límite de tiempo de 1 minuto para que el equipo golpee al animal representado. Cuando lo haces bien o cuando se acaba el tiempo, es el turno del otro equipo de hacer lo mismo. Los equipos pueden contar puntos por cada golpe.

Encuentra la Forma Geométrica

Nombre del Juego	Encuentra la Forma Geométricas
Edad indicada	2 años en adelante
Materiales	Formas geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo etc.) cortadas de papel o cartón)
Descripción del juego	Se necesita por lo menos 2 personas Una persona muestra una forma geométrica y desafía a la otra a encontrar en el entorno en el que es un objeto que se asemeja a esa forma, que es similar o igual. Repita el procedimiento con las otras formas geométricas. Una posibilidad es que los objetos encontrados se cuenten, se escriban en un papel haciendo una lista, y también puede haber un límite de tiempo para encontrarlos. Otra posibilidad con formas geométricas es que la persona ubique un objeto en el entorno que tenga una determinada forma geométrica y diga "Veo un ... (diga el nombre de la forma). Por ejemplo: "Veo un cuadrado"; "Veo un cilindro". Y la otra persona trata de adivinar a qué objeto se refiere esa persona (Ejemplo: "Es la ventana"; "Es el pie de la silla").

4. Chile

Amigo Invisible

Nombre de Juego	Amigo Invisible
Edad indicada	Desde los 3 años
Materiales	Una silla, una venda
Descripción del juego	• El grupo se sientan en un semi circulo • Se instala una silla en la una punta del semi circulo • Se le pide a un niño que se siente en la silla, los demás permanecen sentados en el suelo. • Se le vendan los ojos al niño que está sentado en la silla y se le explica que vendrá un amigo, se pondrá detrás de él y le hablará. • El niño que esta con los ojos tapados, deberá descubrir y decir el nombre de la persona que está detrás de él. • El niño que está detrás tendrá que hablar haciendo preguntas, saludándolo, etc <u>Reglas Importantes</u>: • Que el adulto tendrá que ir a buscar en silencio al "amigo invisible" • El adulto no puede hablar, solo dar indicaciones gestuales Adecuado para el momento de jugar en la sala

Esculturas de Arcilla

Nombre del Juego	Esculturas de Arcilla
Edad indicada	Desde los 3 años
Materiales	nada
Descripción del juego	• Los niños se ubican en pareja frente a frente, uno de los dos tiene que dejar que lo molden con las manos • El 1° niño deja a su compañero en posición como escultura, moviendo sus brazos, piernas y cabeza como le parezca más bonita • Luego muestra su escultura al público. • Luego se cambia los roles uno es el creador de la escultura, y el otro es la escultura <u>Regla importante</u>: Tratar con suavidad y respeto al compañero Adecuado para el momento de jugar en la sala

Palin

Nombre del Juego	Palin
Edad indicada	Desde los 2 años
Materiales	- 1 palín por niño - 1 pelota pesada y mediana
Descripción del juego	• Se organizan 2 grupos de igual cantidad • Cada niño debe tener un palín • Se marcan con piedras grandes, dos arcos con una separación de 10 a 30 metros aprox. • Los equipos deben llevar la pelota hacia el arco contrario. <u>Reglas importantes</u> • Los jugadores no deben levantar el palín del suelo • Es importante entregar la pelota a uno del mismo equipo • El jugador no puede chutear con el pie, ni tocar la pelota con la mano • El jugador que lance la pelota al arco contrario debe festejar con su equipo levantando todos juntos el palín, y dando un grito de victoria Adecuado para que momento: Jugar para las actividades de wetripantu (año nuevo mapuche)

Cucuna Mataluna

Nombre del Juego	Cucuna Mataluna
Edad indicada	Desde 2 a 5 años
Materiales	nada
Descripción del juego	• Se forma una ronda con todos los participantes de las manos • El adulto que guía el juego se pone dentro del círculo • Comienza a dar vueltas aplaudiendo y cantando dentro del circulo • Coro; Una cuncuna perdió su cola, la cuncuna mataluna, se repite 2 veces y tú quieres ser parte de su coooolaaa. • El adulto se pone frente del niño y le pregunta quieres ser parte de su cooooola • El adulto abre sus piernas y el niño pasa por debajo de las piernas y se pone atrás del adulto afirmándose de su polera • Así continúa el juego incorporando a más niños cada vez • De esta forma pasan todos los participantes y forman una cuncuna muy larga Reglas importantes: Todos los niños deben pasar gateando por debajo de las piernas de todos los integrantes de la cuncuna.

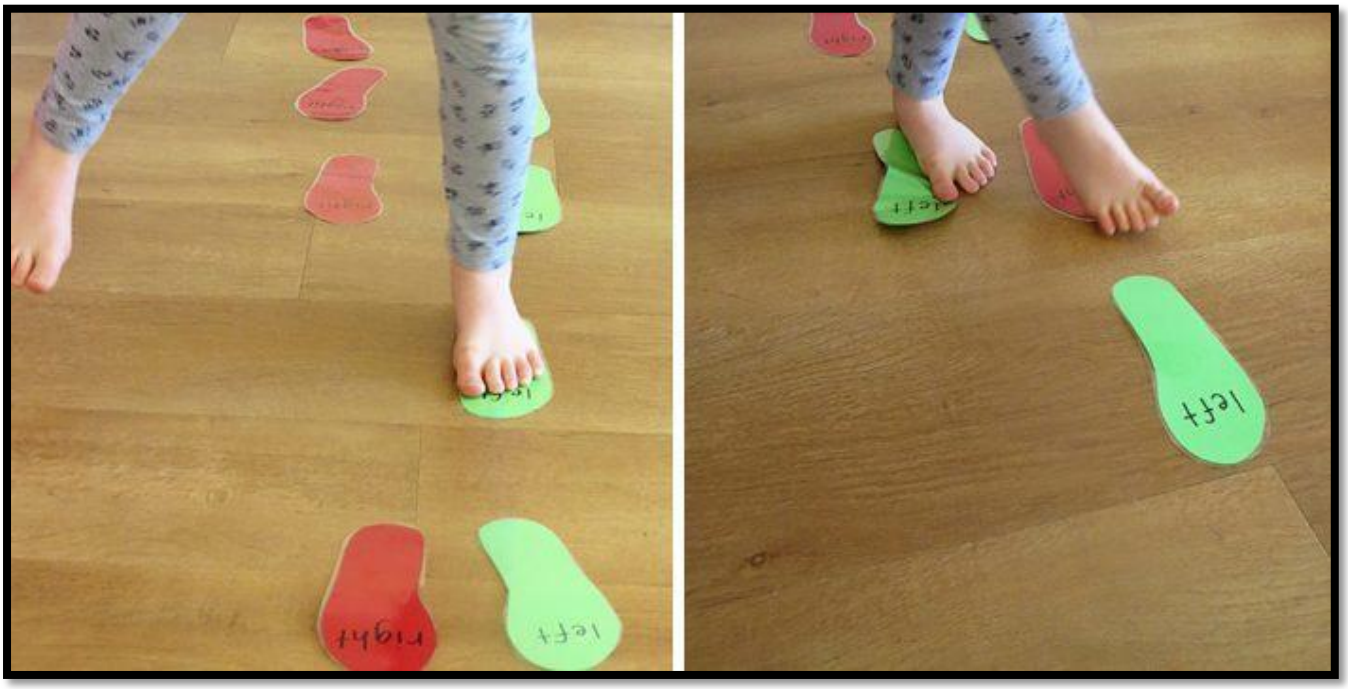
La Carretilla

Nombre del Juego	La Carretilla
Edad indicada	5 años en adelante
Materiales	nada
Descripción del juego	Es un juego para realizar en espacios abiertos; se realiza en parejas. Uno de los participantes debe caminar con las manos mientras su compañero lo toma por los pies. Para jugar hay que marcar un lugar de salida y otro para la llegada. El juego consiste en tratar de recorrer esa distancia evitando caer. A la voz de partida cada participante llevará su carretilla empujando con cuidado, para ello debe ir a la velocidad de su compañero. Reglas importantes: gana la primera pareja que cruce la meta

5. El Salvador

Las Huellas

Nombre del Juego	LAS HUELLAS
Edad indicada	3 años en adelante
Materiales	Cartulina de colores, tijera y cinta adhesiva
Descripción del juego	Este juego es una opción con la que los niños y las niñas estimularán su equilibrio. Para crearlo, simplemente necesitas hacer las huellas o pisadas. De esta forma, aprenderán conceptos espaciales como la izquierda y la derecha, al tiempo que mejoran su coordinación y equilibrio. Una vez hechas las plantillas pégalas en el suelo con un poco de cinta adhesiva. Empieza por un circuito de poca dificultad saltando alguna huella para que tenga que saltar o dar pasos grandes. Cuando el niño o niña supere está prueba puedes combinar en una misma línea pies izquierdos y derechos para obligarles a cruzar las piernas. Puedes crear tantas combinaciones como tú quieras, por ejemplo, con letras para aprender el abecedario.



6. Guatemala

El Covidado

Nombre del Juego	El Covidado
Edad indicada	Desde 5 años en adelante
Materiales	Un dado (un cubo de cartón, que tenga 6 lados) el tamaño será, dependiendo del número de participantes, se sugiere, un dado que tenga 15 centímetros en cada lado.
Descripción del juego	1. Se elaborará un dado (un cubo) mejor si lo elaboran en familia 2. Lo que se escribirá de manera clara en cada lado del dado (el cubo) - Lado 1: ¿Cómo me siento ahora con la cuarentena? - Lado2: ¿Qué necesito para sentirme mejor? - Lado 3: ¿Cuáles son las precauciones que más debo cuidar en la cuarentena? - Lado 4: ¿Qué cosa nueva he aprendido en casa en la cuarentena? - Lado 5: ¿Qué me gustaría decirle a mi familia en esta crisis? 3. Se forma un círculo y el dado lo tirara al centro el más pequeño que está jugando. 4. Se lee la frase y quien ha tirado, responde la pregunta que ha salido en el dado y ha quedado en la parte superior. 5. Toma turno el siguiente de lado izquierdo y así sucesivamente. 6. 6. Si alguien al tomar turno, sale una pregunta que ya respondió, vuelve a tirar el dado.

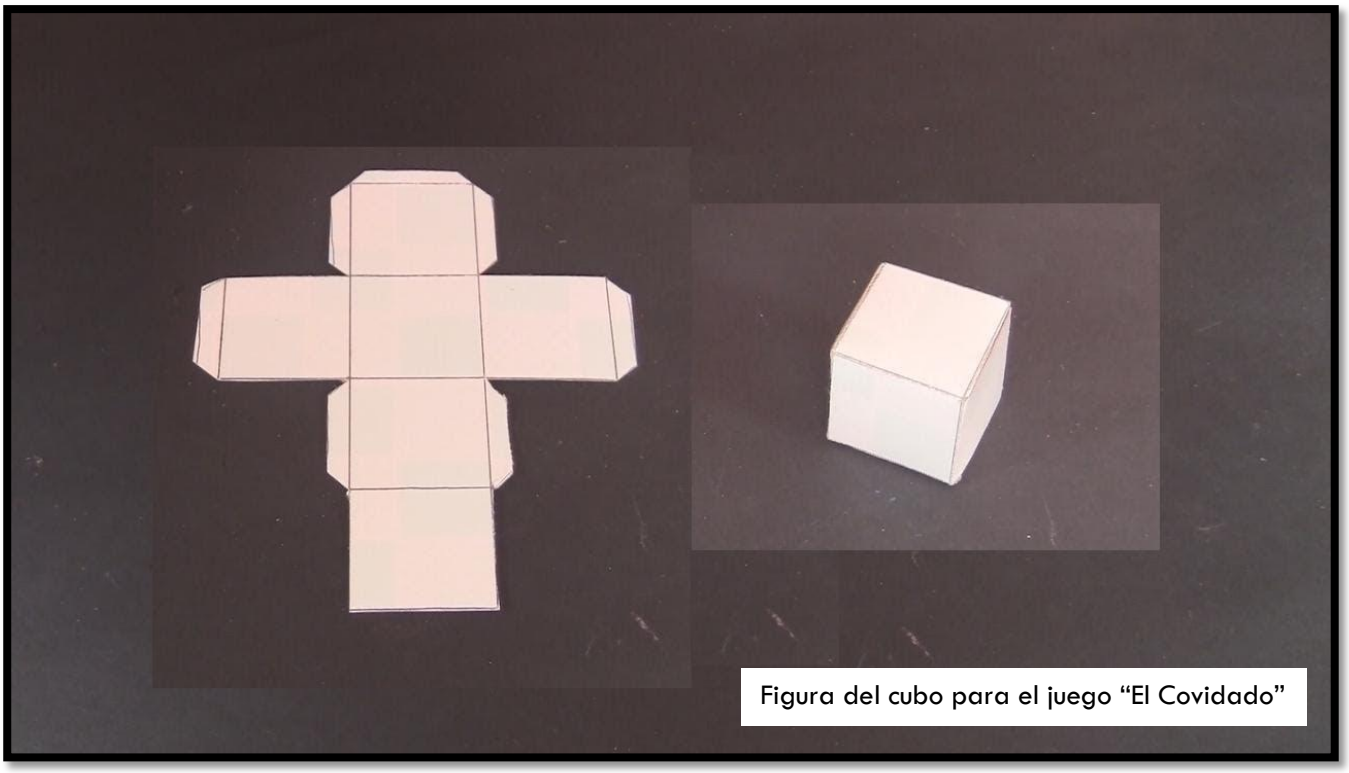
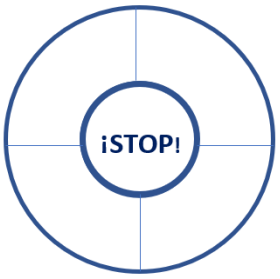


Figura del cubo para el juego "El Covidado"

7. México

Stop

Nombre del Juego	Stop
Edad indicada	6 en adelante
Materiales	Gis/tiza
Descripción del juego	1. En un espacio amplio se tendrá que dibujar en el piso la siguiente **la figura abajo** con el gis/tiza. El tamaño y divisiones de la figura dependerán del número de participantes.  2. Entre todos los participantes se elegirá la categoría que usarán para jugar, pueden ser nombres de frutas, colores, países, entre otros. También, deben definir el orden en que jugarán, pueden hacerlo por edades, del más pequeño al mayor o viceversa, o bien siguiendo el orden de las manecillas del reloj. Además, debe acordarse el número de oportunidades de fallar que cada participante tendrá, así como el desafío que deberá cumplir en caso de perder sus oportunidades. 3. Una vez que hayan decidido la categoría y el orden, cada participante tendrá que escribirlo en un espacio de la figura previamente trazada en el piso. 4. El primer participante se ubicará en el centro y dirá la siguiente oración: *Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es*… seguido del nombre que algún participante haya elegido. – Por ejemplo: *Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es sandía* si es que se eligieron nombre de frutas. 5. Una vez que se haya dicho la oración anterior los demás participantes deberán correr lo más lejos que puedan de la figura dibujada en el piso mientras que el participante que fue mencionado en la oración tendrá que ir al centro y gritar: ¡Stop! 6. Todos los participantes deberán quedarse quietos una vez que hayan escuchado la palabra *stop*. El participante que este en el centro de la figura podrá elegir a qué otro participante llegará, para esto deberá calcular la distancia entre el centro y el participante fuera de la figura. La medida será el largo de los pasos. Pueden ser diferentes medidas. – Por ejemplo: *Tres pasos cortos y un paso largo para llegar a sandía*. 7. Una vez que haya seleccionado el participante, la cantidad de pasos y el largo de estos, los demás participantes pueden acercarse a la figura para corroborar que haya alcanzado al participante que se encuentra fuera de la figura. Si el participante que se encuentra al centro logra alcanzar al participante que se encuentra fuera de la figura, será éste último quien pierda una oportunidad de las acordadas previamente. En caso contrario, es decir, que el participante al centro no logré alcanzar al participante que se encuentra fuera de la figura él perderá una oportunidad.

	8. Cada que los participantes pierdan una oportunidad deberá ser anotada con el gis o tiza en su espacio asignado en la figura pintada en el piso. 9. Seguirán los turnos de acuerdo con el orden acordado al principio hasta que algún participante pierda todas las oportunidades. 10. Cuando alguien pierda todas sus oportunidades tendrá que cumplir con el desafío acordado.

Avioncito (México) o La Chipa (Bolivia)

Nombre del Juego	Avioncito (en México) y La Chipa (en Bolívia)
Edad indicada	5 en adelante
Materiales	Gis/tiza o cinta masking tape, fichas (pueden ser tapas de botellas de agua o monedas)
Descripción del juego	1. En un espacio amplio se tendrá que trazar **la Figura 1** en el piso, puede hacerse con un gis o con cinta masking tape. Cada recuadro debe ser enumerado. Hay que considerar que cada recuadro deberá de tener el espacio suficiente para ambos pies de cada participante. 2. Cada participante tomará una ficha. Los participantes deberán de acordar el orden en que van a jugar, pueden hacerlo por edades, del más pequeño al mayor o viceversa. 3. Después tendrán que formar una fila detrás del primer recuadro de la figura. 4. El primer participante tendrá que lanzar su ficha en alguno de los recuadros de la figura. Después tendrán que saltar por todos los recuadros hasta llegar al número 10, tomando en cuenta que deberán evitar el recuadro donde haya caído su ficha. Los primeros tres recuadros deben ser saltados en un pie mientras que los recuadros que se encuentran juntos de manera horizontal pueden ser saltados con ambos pies. Deberá tener cuidado de no pisar las líneas de los recuadros pues de lo contrario perderá su turno y volverá al final de la fila a esperar nuevamente su turno. 5. Una vez que se encuentre en el recuadro con el número 10 tendrá que realizar el recorrido de regreso, esta vez tendrá que recoger su ficha con la mano y continuar hasta el primer recuadro. 6. Seguirán los turnos de acuerdo con el orden previamente acordado.

Avioncito en las calles de Puebla, México

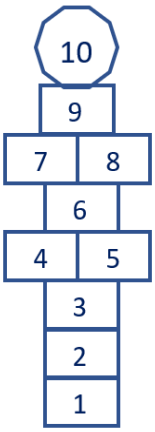


Figura 1: trazado para el avioncito

Este es uno de los juegos que más juegan las/os niñas/os y adolescentes de la comunidad de Sarufaya – Tarabuco, Bolivia en esta época de cuarentena y en épocas normales.

Los Sentidos

Nombre del Juego	Los Sentidos
Edad indicada	Niñas y Niños de 3-6 años (es posible jugar también con niñas/niños de 10-14)
Materiales	• Fragancias (lociones, perfumes, aromas agradables) • Frutas (piña, manzana, mango, naranja, melón o con las frutas de temporada que se tenga, dependiendo de la zona geográfica) • texturas de telas u objetos para explorar • reloj • palo de lluvia • campana
Descripción del juego	1. El salón debe estar listo con todos los materiales dispersos en las diferentes áreas: Olfato, Gusto, Tacto y Oído (dentro de una caja se meten los objetos que se utilizan para la actividad del tacto, en unos recipientes hondos o planos se coloca la fruta, y en conjunto con estos elementos, se tiene a la mano las telas, el reloj, el palo de lluvia y la campana. 2. Inicialmente los padres piden permiso a sus niñas/niños para poder vendarles los ojos. 3. Los cuidadores entonces animan, acompañan y apoyan a la exploración sensorial de los materiales con sus niñas/niños. 4. Las/los niñas/niños comienzan la actividad cuando el/la cuidador/a les da a sentir algún objeto texturizado, probar alguna fruta, escuchar el sonido de la campana, del palo de lluvia. Las niñas/os comienzan a adivinar, dar sus impresiones, sensaciones; el cuidador siempre debe animarlo y alentarlo a descubrir la respuesta correcta. De acuerdo con las edades, se pueden dar pistas si se llegara a dificultar mucho la actividad. 5. Con el reloj que tienen los cuidadores van tomando el tiempo. Aproximadamente para adivinar cada objeto se utilizan 3 minutos. Esto depende de la edad del niño/niña, el tiempo límite para adivinar puede ser adaptable de acuerdo con la situación dependiendo de edades. 6. Este juego, puede ser también dirigido hacia los cuidadores, pues con la ayuda de algún adulto, este le mostrará los objetos a adivinar, además el niño/niña con quien el cuidador tiene un vínculo parental observará las respuestas de su cuidador y las expresiones que tiene durante el juego. Esto ayudará a generar vínculos de confianza, apego y diversión entre el cuidador y su niña/niño. Durante el juego de "Los Sentidos" se implementa el acercamiento de las niñas y niños con sus cuidadores. Es importante señalar que los cuidadores deben actuar y dirigir (explicar y hablar de manera simple) el juego al entendimiento de las niñas y niños para explorar los materiales de manera conjunta, siempre siguiendo la iniciativa de las niñas y niños. Se les pide a los cuidadores que hablen, huelan, prueben, y ayuden a fomentar la confianza con sus niñas y niños, apoyándolos en la exploración.

8. Nicaragua

Mando, mando

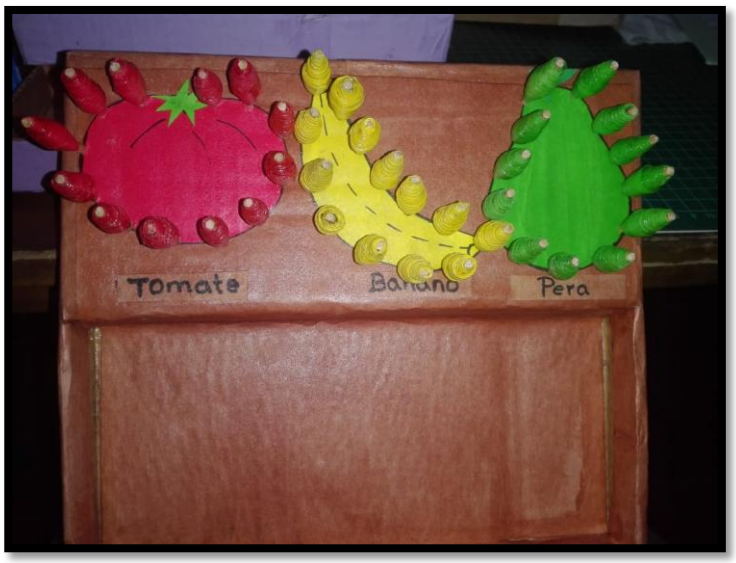
Nombre de Juego	Mando, mando
Edad indicada	6 – 15 años
Materiales	Espacio físico disponible que sea amplio. Bocadillos hechos a nivel local para compartir
Descripción del juego	Es un juego colectivo, es divertido, estimula la atención, la observación del entorno, el ejercicio físico, que se puede realizar en casa y adaptarlo a diferentes contextos. Las y los participantes se colocan en círculo (3 a 10 personas) se consulta quien quiere dirigir el juego (1 persona) Facilitad@r: Inicia con el canto "La Lechuza" que dice lo siguiente: "La lechuza, la lechuza le hace ssssssss(colocándose el dedo índice en la boca en forma de silencio) todos atentos, todos atentos a escuchar ssssssss. - Mando mando que un niño mencione que una tarea que hacen las niñas en el hogar. - Mando mando que una niña mencione que siente que le gusta hacer en sus horas libres. - Mando mando que tres niñas tomen una fotografía. - Mando mando que un niño le regale a otro niño un bocadillo. - Mando mando que todos canten una canción a la 1, 2,3 - Mando mando que todos bailemos la canción que suena - Mando mando que caminemos y le compartamos un bocadillo. - Mando mando que un niño mencione un derecho ecológico - Mando mando que una niña diga si en su casa se cumple ese derecho - Mando mando que la persona que quiera diga que podemos hacer para que se cumplan nuestros derechos.

Niñas/os jugando "mando, mando"

Palitos antiestrés o "juego de churros" (Nicarágua)

Nombre del Juego	Palitos antiestrés o "juego de churros"
Edad indicada	2 años + sin límite.
Materiales	churros elaborados con materiales de rehusó y caja de cartón con orificios
Descripción del juego	Los churros forman parte de los materiales que deben realizar las niñas y niños en sus atenciones para trabajar la coordinación ojo mano y la motora fina, los churros son de diferente tamaño según las necesidades del niño. Le presentamos una linda figura que le guste mucho, en este caso son frutas y él debe rodear la figura insertando los churros. A los niños y niñas les ha ayudado mucho para el manejo del estrés, iniciando y finalizando una actividad de manera exitosa. Recompensándosele con un gesto de afecto.

Niño jugando



Ejemplo de un juego de churros listo

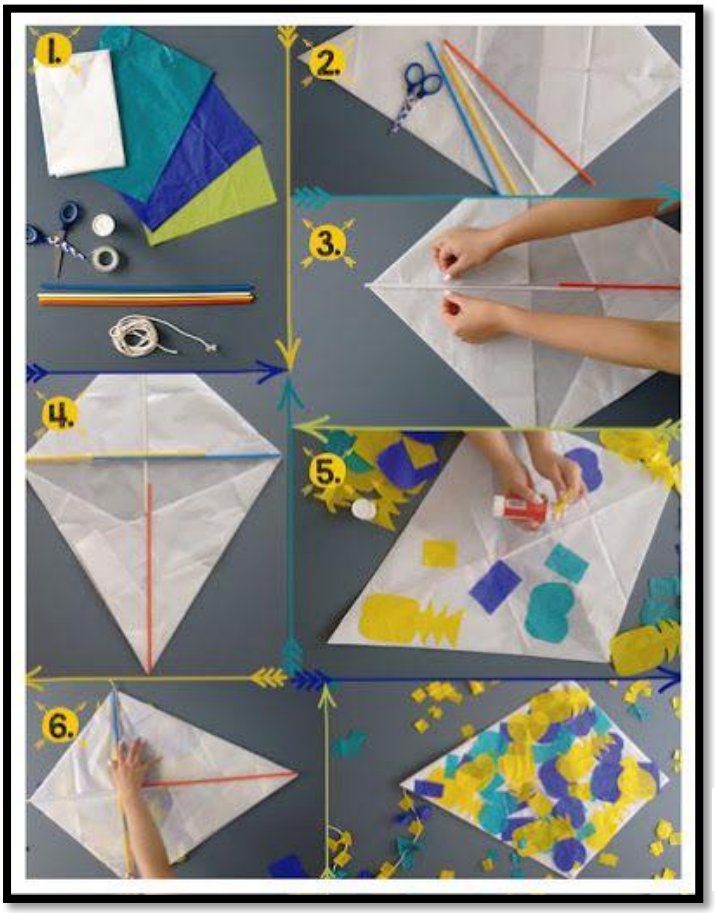
Nerón del medio ambiente

Nombre del Juego	Nerón del medio ambiente
Edad indicada	Cualquier edad
Materiales	ninguno
Descripción del juego	1. Dos o cuatro personas se ubican frente a frente, se toman de las manos y las ubican hacia arriba, formando un túnel. 2. Las y los demás participantes se ubican en fila, preparados/as para pasar por el túnel, mientras se canta la canción. 3. Al final de la canción se cierra el túnel y queda dentro 1 persona que responde las ultimas preguntas de la canción ¿Con quién te quieres ir? 4. ¿Qué acciones propones? 5. La persona piensa y responde una acción y dice si la quiere realizar individual o en colectivo. 6. Ya la persona que quedó adentro del túnel pasa a formar una cadena y se coloca detrás de una de las personas que forman el túnel, tomando de los hombros. 7. Cuando hayan pasado todas y todos los participantes las cadenas de ambos lados deben tener el mismo número de personas, porque el juego termina en que se puedan jalar y no soltarse, para terminar de una forma emocionante. **Letra de la canción:** Nerón, nerón, nerón En la calle pasa gente Que daña el medio ambiente ¿Qué puedes hacer? Con tus amigos y tus amigas ¿Con quién te quieres ir? ¿Qué acciones propones?

Ejemplo de la formación del túnel

Barriletes con formas de aves

Nombre del Juego	Barriletes con formas de aves
Edad indicada	5 en adelante
Materiales	palillos de madera, plástico, dibujos de aves, tijera e hilo
Descripción del juego	• Este juego es universal, por lo general se realiza en tiempo de vientos y es un juego familiar. • Antes de jugar facilita un espacio sobre la importancia de las aves y cómo podemos protegerlas. Promueve nuestra responsabilidad de cuidar sus ecosistemas y la siembra de árboles para su alimento. • Se facilita los materiales y se disponen a elaborar su barrilete con la forma de ave que desees. • Al tener elaborado el barrilete se le amarra con hilo y a volar se ha dicho buscando la dirección

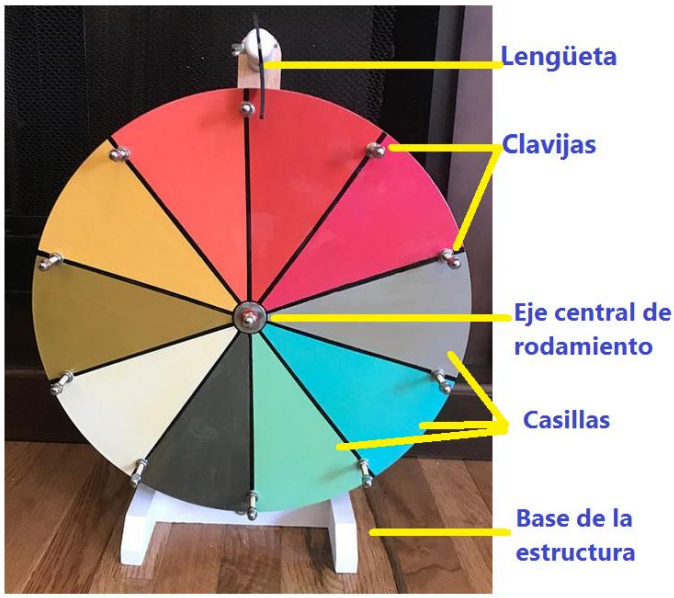


Como construir un barrilete

Ruleta de los Derechos Ecológicos

Nombre del Juego	Ruleta de los Derechos Ecológicos
Edad indicada	6 años en adelante
Materiales	cartón, pega, hojas de colores, tachuelas
Descripción del juego	<u>Elaboración de la ruleta:</u> 1. Has una circunferencia del tamaño que deseas, luego es dividida en las casillas que necesitas, para los derechos ecológicos son 8 casillas. 2. Coloca botones o clavos en cada casilla en la parte superior para detener el giro de la rueda. 3. Anéxale una lengüeta en el punto exterior de la circunferencia, puede ser una pieza de plástico o cartón que es la que reduce la velocidad de los giros y se detiene en uno de los clavos o tachuelas. 4. Para que gire libremente para ello debemos conseguirnos un tornillo, que se coloca al centro de la ruleta. <u>Descripción de como jugar:</u> • Se presenta la ruleta informativa de los derechos ecológicos, explica el procedimiento a las y los participantes. • De forma voluntaria pasa una persona y gira la ruleta, cuando se detenga, marcará o señalará la casilla, estará escrito el derecho ecológico, lee en voz alta y habla sobre el derecho y pueden con ayuda de los demás participantes hablar sobre si se cumple o no este derecho. • Así sucesivamente hasta que pasen todas y todos los que deseen y generar la reflexión conjunta para enriquecer el conocimiento sobre los derechos ambientales.

Partes de la ruleta



9. Perú

Caminito de la Familia

Nombre del Juego	Caminito de la Familia
Edad indicada	Todas las edades
Materiales	Para la construcción: Cartón, Papel para forrar, Plumones, colores, Goma, Tijera. Para jugar: Dado, Tapas de botella de colores
Descripción del juego	Para la construcción: - Cortar una caja de cartón y forrar con papel de color o revistas - Pintar en una hoja de cuaderno o bond los números y las operaciones matemáticas (en este caso suma y resta) - Cortar y pegar el camino con los números y las sumas y restas - Poner los nombres de los integrantes de la familia Para jugar: - Se usan tantas tapitas como jugadores participen - Inicia el jugador que saque el mayor número en la primera ronda de lanzamiento del dado - El orden va del que saca mayor numero al que seca menos - De acuerdo al número del dado se avanza - Cuando se llega a una casilla con una operación matemática debe responder rápidamente - Si se demora retrocede una casilla - Si contesta mal retrocede dos casillas - Sui no contesta retrocede tres casillas - Cuando se queda en una casilla con el nombre de alguien de la familia puede recibir una ayuda de esta persona (o mascota) - Gana quien llega primero a la meta Objetivos del juego: - Aprender matemáticas de forma divertida - Pasar buen tiempo en familia reduciendo el estrés por la cuarentena - Aprender los valores de competencia sana, solidaridad y respeto
Video	https://bit.ly/CaminitoDeLaFamilia

Marionetas bailarinas

Nombre del Juego	Marionetas bailarinas
Edad indicada	Para todas las edades
Materiales	Se necesita cualquier muñeco o muñeca de preferencia que tenga las piernas y brazos delgados y flexibles, también algunos palitos delgados (o cartón plegado) y pabilo, así como tijera para cortar. Una radio o música de celular

Descripción del juego	- Este juego es muy sencillo para hacer, pero sí requiere mucha práctica. Se trata de hacer una marioneta. A mi hijo le gusta ver marionetas en la TV y cuando va a su taller en Arena y Esteras. Entonces mi hijo corta pabilo y lo amarra a las piernas y brazos de una muñeca, luego lo amarra a los palitos delgados. Tienen que estar a igual distancia. - Para sujetar las piernas sólo se necesita la varilla, pero para la cabeza y brazos se debe hacer una cruz de dos palitos sujetados en el medio con cinta de embalaje - Debe practicar mucho para que se note que la marioneta mueva las piernas y brazos como si fuera una persona. - Cuando se logra esto, se prende la radio y se pone una música que le guste. Bueno en este caso la música la escoge mi hija más pequeña y ella pone reguetón. - Gracias
Video	- https://bit.ly/MarionetasBailarinas

El Muqu

Nombre del Juego	El Muqu
Edad indicada	7 años en adelante
Materiales	• Muqullu (Bastón de punta abultada/que emita sonido al golpear) • Una taza de arcilla negra • Una taza de frutos pequeños frescos y oscuros la guinda, c cerezas y otros) • Batán/Moledor o algún utensilio para moler • Hisopos/pinceles/ brochita (puede ser cualquiera de ellos que sirva para pintar la cara)
Descripción del juego	Este es un juego que se realiza en los rituales del matrimonio entre los niños, las niñas, los/las adolescentes, jóvenes y público presente en la boda. Para jugar se sigue los siguientes pasos: - En primer lugar, se realiza la recolección de los insumos para la preparación de la pintura. Se debe buscar los frutos pequeños (rojos, anaranjados, verdes, morados, negros, y otros) y la arcilla. - Después en un recipiente se muele los frutos y la arcilla hasta formar una masa espesa y suave. - Entre los presentes se escoge al "Al MUQU" puede ser el hermano menor de la novia o sus primos menores de edad. Puede ser uno o más "MUQUS" - El "Muqu" o los "Muqus" se pintan la cara son la masa preparada usando los pinceles, como mejor le parezca.

	- Posteriormente, "El Muqu" coge el bastón o muqullu, para jugar especialmente con las primas y hermanas del novio. - Estos niños y jóvenes "Muqus" tienen la misión de hacer reír, obligar a cantar, bailar, y de mantener activos y dinámicos a todos los concurrentes de la fiesta. Ellos con sus ocurrencias graciosas a través de gestos, movimientos y expresiones de su cara, cuerpo y con la ayuda del muqullu (bastón) deben recrear los acontecimientos recientes en sus pueblos u hogares para los expectantes (niños, niñas, adultos y personas mayores) de manera alegre. - El Muqu con los sonidos de su muqullu (lenguaje natural que se genera al golpear el bastón al piso), promueven la participación, la convivencia armoniosa y alegre entre dos ayllus (familias) que recién se conocen. - Estos Muqus apoyados en la fuerza de su bastón obtienen beneficios durante la fiesta, por ello pueden obtener la mejor bebida, la mejor presa de carne y otros. También pueden ser cargados por los "Mazas" (parientes del novio). - Los "Muqus" tienen la potestad de hacer todo lo que deseen con la fuerza de su bastón. - En el ritual del matrimonio, "el Muqu" viene a ser el último hermano de la novia y los primos cercanos. Este juego, si bien tiene un origen sagrado y festivo en los matrimonios de las familias andinas. Actualmente se juega en grupos de niños, sus familias y en la escuela.

El Aro

Nombre del Juego	El Aro
Edad indicada	5 años en adelante
Materiales	Se necesita un aro de metal, que puede ser de una rueda de bicicleta, del fondo de un balde de metal o de una llanta de carro. Una varilla para hacer rodar el aro, que puede ser de alambre grueso o de una varilla fina de fierro. La longitud depende de la altura del jugador.
Descripción del juego	El juego del aro consiste en hacer rodar el aro por el suelo ayudándose con una varilla de metal. Esta varilla tiene una punta en forma de arco para sujetar el aro y hacerlo rodar. Este juego se puede hacer de manera individual y grupal. Es principalmente practicado por niños, cuando hacen mandados, van caminando de su comunidad a la escuela o de una comunidad a otra. También juegan entre varios niños marcando un recorrido para ver quien llega a la meta antes, pero en este recorrido se coloca algunos obstáculos desafíos que tienen que pasar con el aro sin hacerlo caer.
Video	https://bit.ly/ElAro

Resistencia en parada de manos

Nombre del juego	Resistencia en parada de manos
Edad indicada	Desde 7 años con ayuda de un adulto
Materiales	Se juega de dos jugadores a más No se necesita nada más que una pared para apoyarse
Descripción del juego	- Se inicia con parada de manos de los jugadores - Se cuenta y el que resiste más tiempo sin bajar las piernas es el que gana - El que resistió más puede hacerle cosquillas a los que resistieron menos - Este juego ayuda a mantenernos activos cuando estamos en casa, - También ayuda a fortalecer los brazos - Al equilibrio y respiración - Y a la integración, madres entre padres e hijos o hijas - Es muy divertido!!!
Vídeo	https://bit.ly/SemanaMundialDeJugar

Creación y juego de la casa de muñecas

Nombre del juego	Creación y juego de la casa de muñecas
Edad indicada	Para todas las edades mayores de 7 años
Materiales	Este juego es para poder jugar con tus muñecas o muñecos en casa. Se puede hacer una casa de muñecas de reciclaje a base de cartón. Necesitas una base de triple, del tamaño que desees la casa. Cartones para la elaboración de las paredes y divisiones de la casa de muñecas. Además de materiales adicionales como goma o pegamento y algunas decoraciones.
Descripción del juego	Para la creación de tu casa: 1. Establecer una idea de cómo queremos hacer el diseño de la casa. Podemos incluir espacios como la sala, habitaciones, cocina, baños, entre otros. 2. Definir la altura de la casa e ir trazando las dimensiones para la división de las habitaciones de la casa. 3. Realizar la decoración de las divisiones como por ejemplo: pintar de los colores que sea de nuestro agrado, decorar con stickers o dibujos. 4. Realizar el pegado de las divisiones de cada habitación. 5. Hacer el diseño de algunos complementos como mesas, sillas, camas, entre otros ➢ Para el juego solo necesitas a tus muñecos o muñecas que deseas jugar. Puedes crear muchas historias divertidas jugando entre más personas.

II. CUENTOS

1. Bolivia

CUENTOS DE MIS ABUELOS Y MI COMUNIDAD SARA CHOJLLU

Por Carmen Rosa Flores Calani (17 años), adolescente trabajadora del CONNAT'SOP

Mi abuelita decía que en una comunidad habitaban dos jóvenes que habían unido sus vidas en matrimonio, producto del amor que sentía el uno por el otro.
Huayru, era un joven que pertenecía al ayllu donde el arma de guerra era la honda y Sara Chojllu, la joven, pertenecía al ayllu donde utilizaban lanzas para la guerra. Ambos ayllus se unieron para defender sus tierras de los españoles.
El día de la batalla, Sara Chojllu se encargó de facilitarle las piedras a Huayru, al igual que todas las mujeres, que no tenían hijos, lo hacían con sus respectivos esposos.
Al morir la noche, los ayllus ganaron la batalla. Poco después de finalizar el combate, por descuido de uno de los miembros, una lanza se clavó en el corazón de la bella india y murió en los brazos de su amado, esbozando su última sonrisa.
Los dos ayllus se enfrentaron hasta quedar sin soldados, Huayru y sus compañeros cavaron una tumba para enterrar a Sara Chojllu. Huayru lloró y lloró toda la noche, y sus lágrimas regaron la tumba.
Al día siguiente, creció sobre el nicho de Sara una planta desconocida que se extendió en todo el terreno. Viendo la planta, Huayru recordaba a Sara, puesto que tenía el mismo color de sus ojos (verde) y los frutos (mazorca de maíz) eran tan blancos y bellos como la sonrisa de Sara.
Después de un tiempo, la planta alcanzó la madurez y Huayru observó cómo crecían cabellos, alrededor de sus hojas, muy similares a la cabellera de su amada y el jugo de sus frutos era tan dulces como los besos de Sara.

ESTA CUARENTENA DEJARÁ MALOS RECUERDOS EN EL MUNDO ENTERO, PERO SEGUIREMOS LUCHANDO PARA VENCER A ESTE ENEMIGO INVISIBLE.

EL CONDOR Y EL SAPO

Por Carmen Rosa Flores Calani (17 años), adolescente trabajadora del CONNAT'SOP

Un día el cóndor estaba volando con su guitara rumbo a una fiesta que se realizará en el cielo, estaba cerca de una laguna y vio a un sapo que se estaba soleando muy alegre, el cóndor decidió acercarse y le preguntó al sapo, ¿buenos días señor sapo le gustaría ir a la fiesta que tenemos los cóndores allá en el cielo?, el sapo respondió ¡buenos días joven cóndor si me gustaría ir!, el cóndor dijo espéreme un rato para ir juntos, el sapo respondió si gusta puede ir usted solito después llegare yo, pero el cóndor entretenido por el paisaje lindo dejo su guitarra sobre una piedra, el sapo bandido pensando que se distrajo se metió por la boquita de la guitarra, cansado el cóndor de tanto esperar tomo su guitarra se fue volando hasta la fiesta, dejo su guitarra en medio sobre una nube negra al mismo tiempo otros cóndores vinieron a saludar, al poco rato el sapo se encontraba en la fiesta, ahí estaban muchos cóndores disfrazados bailando alegremente, el cóndor le pregunto al sapo ¿Cómo llegaste amigo sapo? el sapo dijo tranquilito tranquilito… no te preocupes continuemos con la fiesta, luego bailaron bebieron hasta muy tarde en la fiesta, empezaron a retirarse los otros cóndores , pero se quedaron el sapo y el cóndor al mismo tiempo se veían de frente, el cóndor se distrajo hasta eso el sapo se entró a la boquita de la guitarra, pero esta vez se dio cuenta el cóndor. Luego se despidió y empezó a bajar el cóndor volando cuando ya estaba en lugar donde recogió al sapo; el sapo empezó a moverse de un lado a otro lado, ahí fue donde cayó el sapo y grito ¡háganse a un lado piedras!!!!!…pero las piedras no se movieron, lastimosamente cayo donde estaban realizando unos arrieros una fogata para cocinar ahí el pobrecito cayo de espalda.
Desde aquel día que el sapo ya no quiso engañar al cóndor, este se quedó con el cuerpo lleno de manchas, cuentan los abuelos que por eso los sapos tienen esa forma de ampollas manchas negras en sus cuerpos.
NO DEBEMOS ENGAÑAR O MENTIR A NUESTRO PRÓJIMO, POR EJEMPLO, EN ESTA CUARENTENA LA AUTORIDADES NACIONALES Y DEPARTAMENTALES NOS ESTA ENGAÑANDO CON EL LABORATORIO HASTA EL MOMENTO NO TENEMOS.

EL CONDENADO

Por Carmen Rosa Flores Calani (17 años), adolescente trabajadora del CONNAT'SOP

Mi mamá me contaba que en una casuchita vivían una pareja. Ellos no estaban casados, pero eran muy… felices, hasta que un día el hombre, que era minero, le dio a su mujer un anillo y le dijo ¿Quieres casarte conmigo?, ya había ahorrado para que se realizara su matrimonio. Ella, muy feliz, aceptó y lo besó.

Él, muy contento después de darle la buena noticia, se fue a trabajar cantando. Mientras él estaba trabajando, una piedra grande le cayó de encima y lo aplastó. ¡Pidiendo auxilio!!! auxilio!!! poco a poco su voz sonaba más gruesa y tenebrosa.

En la noche en la casucha estaba la mujer muy feliz cocinando, cuando de repente llega su marido y de manera muy repentina le dice que deben irse para casarse. Alistan sus bultos y se van de camino a la iglesia a donde debían ir a casarse, él siente hambre y ella le pregunta que, si quiere comer lo que había preparado, pero él se niega y le dice que más bien le compre un cordero. ¿Ella se acerca hasta una casa donde un señor la atiende y le pregunta... "él es tu marido??"

"Sí y nos vamos a casar," contesta ella. "No te asustes" dice el señor, "pero tu marido es un condenado. Seguramente él te hizo una promesa que debe cumplir y es por eso que él está aquí. Lo que debes hacer es ir caminando hacia el lado donde está el río, tú cruza el río y verás que él no podrá cruzar el río, Tú te vas sin mirar hacia atrás y bota el anillo que él te regaló. Devuélvele su promesa y no te molestará más."

Sintiendo miedo al acercarse a él, le dijo "Vamos por este lado, llegaremos más rápido".

Llegando a la orilla del río él se asustó y le dijo que no podría pasar. Ella tomó los bultos que llevaba y cruzó el río. ¡Desde la otra orilla botó el anillo diciéndole, "Te devuelvo tu promesa!" y se fue sin mirar hacia atrás.

Él, quedándose en la orilla y gritando "No te vayas, no me dejes" no pudo cruzar el río. Desde ese entonces se dice que no se puede pasar por ese río llamado chullpa wari a eso de la medianoche ya que se escucha voces de llanto. FIN

NOS MUESTRA QUE TENEMOS QUE SER SOLIDARIOS ENTRE NOSOTROS PARA VENCER EL COVID - 19 Y CUIDARNOS ENTRE TODOS Y TODAS YA QUE

EL NIÑO Y LA LUZ

Por Deyson Alfonso López (17 años), Adolescente trabajador de Uyuni

En un pequeño lejano pueblo de China vivía un niño llamado Kang. Sus padres eran unos campesinos pobres, así que los tres trataban de salir adelante como podían y sin poder permitirse ningún tipo de lujo. Tenían algo de comida y un techo bajo el que dormir, nada más.

El matrimonio soñaba con que algún día su hijo Kang pudiera estudiar. Ambos tenían muy claro que no querían para en la vida que ellos llevaban y aspiraban a que tuviera un futuro más prometedor en la Ciudad.

Kang, consciente de esto, era un chico bueno, aplicado, inteligente y estudioso, pero cada día se encontraba con un problema que le ponía las cosas todavía más difíciles. Durante el día ayudaba a sus padres en las labores del campo, y cuando quería ponerse a estudiar, ya era la noche. Esto resultaba un gran inconveniente para el porqué en su cabaña de madera no había luz artificial.

Estaba desesperado quería estudiar y sin luz no podía leer. Deseaba aprobar los exámenes de la escuela y con los años poder ir a la escuela y con los años poder ir a la universidad, pero mejorar su educación a oscuras era totalmente imposible.

Un año llegó el crudo invierno y una noche se asomó a la ventana para ver el fabuloso paisaje nevado. Estaba ensimismo cuando se dio cuenta de que la nieve emitía una luz blanca muy sutil, muy bella pero casi imperceptible.

Kang, que era un muchacho muy listo, decidió aprovechar esa pequeña oportunidad que le brindaba la naturaleza. Se puso un viejo abrigo, se calzó sus estropeadas botas de cuero cogió el material del colegio, y salió de la habitación caminando muy despacito para no hacer ruido.

La capa de nieve era muy espesa, pero a pesar de todo, se tumbó sobre ella. Abrió uno de sus libros y gracias a la luz blanquecida que reflejaba la nieve pudo leer y aprovechar para aprender. El frio era infernal y sus manos estaban tan congelados que casi no podía pasar las páginas, mas no le importaba porque sentía que merecía la pena el esfuerzo. Permaneció allí toda la noche y como ésa, todas las noches del invierno.

El tiempo pasó rápidamente y un día los rayos del sol de la recién llegada primavera derritieron la nieve. El pobre Kang observó con lágrimas en los ojos cómo su única oportunidad de poder estudiar se disolvía ante sus ojos sin remedio.

Después de cenar se acostó, pero debido a la preocupación no pudo dormir. Harto de dar vueltas en la cama decidió salir a dar un paseo por el bosque en el que había pasado tantas horas en vela.

La visión que tuvo fue increíble. Contempló emocionado cómo la primavera se había traído un montón de luciérnagas que iluminaban y embellecían las cálidas noches de marzo.

Se quedó un rato pasmado ante el hermoso espectáculo y de repente tuvo una nueva gran idea. Entro corriendo a su cuarto, cogió los libros y regresó al bosque. Se sentó bajo un árbol de tronco enorme y dejo que las luciérnagas se acercasen a él. Al observar que la luz era suficiente para poder leer, se sintió muy feliz.

Una noche tras otra repitió la misma operación y estudio bajo la brillante luz de los amigables bichitos. Gracias a eso pudo aumentar sus conocimientos y avanzar muchísimo en sus estudios. El chico era pobre y no tenía recursos, pero gracias a su sacrificio, esfuerzo y voluntad, consiguió superar una barrera que parecía insalvable.

Durante años estudio sobre la nieve en invierno y con ayuda de las luciérnagas en los meses de primavera y verano. El resultado fue que consiguió superar todas las pruebas y exámenes de la escuela con calificaciones brillantes.

Al llegar a la mayoría de edad entró en la Universidad y llegó a convertirse en un hombre sabio y adinerado que logró sacar a su familia de la pobreza. La vida le recompensó.

Esta preciosa historia nos enseña:

Muchas veces los problemas, las dificultades y los miedos nos oprimen

y nos impiden avanzar, pero con ilusión y esfuerzo casi todo se puede lograr.

Vence los obstáculos y lucha por tus sueños.

La vida te recompensará igual que al bueno de Kang.

III. VIDEOS

¡Creamos una playlist en YouTube (https://bit.ly/SemanaMundialDeJugar) con vídeos de juegos y cuentos del continente Latinoamericano de producción de las copartes involucradas en la Semana Mundial de Jugar! Además de eso, en el Facebook de terre des hommes Alemania fue creada una lista de videos con juegos y actividades para celebrar la Semana Mundial de Jugar 2020, jugando entre el cielo y la tierra.