

A JUGAR LA CALLE

**“CALLES PARA CAMINAR,
CALLES PARA JUGAR,
¡CALLES PARA TODOS!”**



K4.1

A

Programa de educación ambiental de Segovia
“De mi Escuela para mi Ciudad”

Introducción

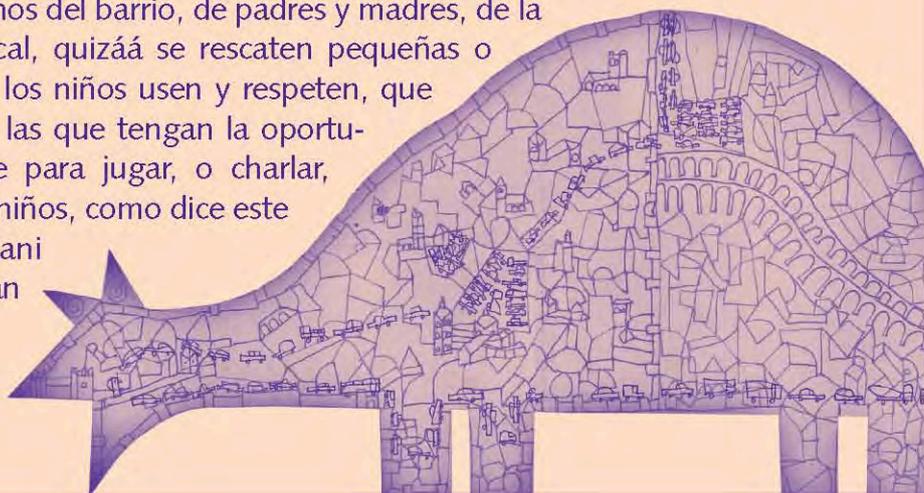
En este cuadernillo encontrarás una forma muy antigua de usar la calle, que la convertía en un lugar de convivencia para todos, llena risas y llantos, de discusiones y acuerdos, el lugar que dejaba marcas inolvidables en codos y rodillas. Esa forma antigua de usar la calle a la que nos referimos es sencillamente jugar.

Salir a la calle a jugar siempre fue la forma de ocupar la calle por parte de los niños, que hacían de su barrio su segunda casa, la que compartían con otros niños con los que se creaban lazos de amistad inolvidables, en la que establecían sus normas, fuera de la intervención de los adultos, en la que medían sus fuerzas, se hacían valer, crecían sanos y fuertes.

Y no es que ahora los niños no jueguen, eso sería algo impensable; el juego forma parte inseparable de los primeros años de cualquier persona. Pero lo que hoy es raro es que el escenario del juego sea la calle, ese lugar cercano que tantos recursos puede ofrecer.....siempre y cuando se conciba como un lugar donde poder salir a jugar.

El Programa "De mi Escuela para mi Ciudad" quiere animar a los niños de Segovia, y a los adultos que piensan y usan la ciudad, a que se abran espacios para el juego en cada barrio, espacios seguros y con recursos muy básicos, que luego los niños sabrán usar de mil formas.

Proponemos ocupar la calle jugando, y empezar haciéndolo en un lugar que los niños elijan dentro, o cercano, a su camino escolar. Si el lugar se usa, con el apoyo de los vecinos del barrio, de padres y madres, de la administración local, quizáá se rescaten pequeñas o grandes islas que los niños usen y respeten, que sientan suyas, en las que tengan la oportunidad de juntarse para jugar, o charlar, o.....bueno, los niños, como dice este poema de Giani Rodari, ya sabrán qué usos dar.....



Señores arquitectos.....

.....que hacéis proyectos
precisos y perfectos
de edificios y casas,
sótanos y terrazas,
de aparcamientos,
de grandes chalés,
de barrios enormes.....
¡¡qué bien lo hacéis!
Ya lo sabéis.
Pero algunas veces
-tendréis que perdonarme-
parecéis distraídos.
Olvidáis que, en efecto,
en esos edificios
de esos barrios
tienen que convivir
con los mayores
los niños a docenas.

¿Se juega.....en el tejado
en vuestro proyecto?
¿Habéis dejado acaso
un pedazo de prado?
Vamos, sed amables:
hacednos también parques.
Recordad un momento
los campos de juego.....
Dejadnos el espacio,
que luego ya pensaremos
nosotros mismos
en lo más divertido:
será cosa nuestra
hacer el ti vivo.

Pedro Pluma



Al pasar la barca, me dijo el barquero, las niñas bonitas, no pagan dinero...

¿Te sabes esta canción? ¿Sabes otra canción para jugar a la comba? ¿Cuántas canciones distintas de comba os sabéis en la clase? Podéis proponer a vuestro profesor o profesora de música que se anime y dediquéis una clase a cantar estas canciones..... ¡y luego practicarlas en el recreo jugando! No olvidéis llevar una o varias cuerdas para saltar.

Este curso queremos jugar con vosotros, y con los adultos que se animen a acompañarnos..... ¿os gusta jugar? A nosotros, que ya pasamos de los 40, de pequeños nos encantaba y ahora, de mayores, jugamos cuando podemos y ¡¡nos chifla!

¿Y tú? ¿A qué juegas con tus amigos? ¿Dónde juegas normalmente? ¿Cuándo? ¿Cual es tu juego favorito? Anda ámate y cuéntanoslo. Nos gusta muchísimo recibir cartas, así es que si te parece bien, puedes contarnos estas cosillas en el papel de carta que viene en la página siguiente, y así vamos conociéndonos y animando el ambiente ¿Vale? Luego, le dais vuestra carta al profesor o profesora, que la meterá en un sobre y nos la enviará.....

Y PARA EMPEZAR JUGANDO, ¡¡NO PASES DE PÁGINA!... HASTA QUE NO ENCUENTRES EN ESTA SOPA DE LETRAS EL NOMBRE DE SEIS JUEGOS A LOS QUE JUGÁBAMOS DE NIÑOS LOS Y LAS QUE TENEMOS AHORA CUARENTA "TACOS".....Y MÁS.



Texto para encabezar la carta:

¡Como nos gusta jugar! ¿Y a ti? Anda, cuéntanos cuales son tus juegos favoritos, donde juegas normalmente y con quien.....

¿Quedas con tus amigos en la calle? ¿Qué hacéis cuando os juntáis en la calle? ¿Qué lugares aprovecháis para jugar? ¿Alguna vez te han puesto pegatas para jugar en la calle? Puede que te halla ocurrido alguna anécdota que nos quieras contar.....

Esríbenos estas cosas y más, ¡nos gusta tanto recibir cartas!

A large rectangular area with a light orange background and a dark purple border. It contains 20 horizontal dotted lines for writing. At the bottom of this area, there is a simple line drawing of three children holding hands in a circle, appearing to play a game.



A veces resulta difícil encontrar un sitio para jugar en la calle,

pero seguro que si pensamos un poco, se nos ocurre un lugar.....por ejemplo, sabemos de buena tinta que lleváis varios años investigando vuestro camino escolar ¡que chulo!

Pues vamos a pensar en esta ruta, y seguro que encontramos algún sitio donde poder ir a jugar.....vamos a ver.....¿Qué le pedirías a un lugar para que te apeteciera ir a jugar? A nosotros se nos ocurren algunas cosas:

Que quepamos por lo menos diez.

Que cualquiera pueda llegar –sin escalones ni socavones.....-

Que tenga alguna sombra y algún lugar donde sentarse

Que tenga algo de arena para poder jugar, dibujar con un palo, o con el dedo.....

Que no aparquen los coches dentro.....

Que.. .. .

¿Cómo lo ves tú?—

Cierra los ojos, que a veces ayuda a ver las cosas mejor, y **piensa en un paisaje para jugar**.....podéis hacerlo todos los niños y niñas de la clase a la vez, guardando silencio, volando hacia ese lugar donde estar a gusto....., y después ¡a dibujar!

No te cortes, soñar es gratis, así es que adelante, dibuja un sitio donde te gustaría jugar, visto desde arriba, o de lado, desde abajo, como se te de mejor. Podéis hacer un gran mural todos los niños de la clase, en papel continuo, poniendo todas esas cosas que os gustan, y escribir una frase corta, o un pequeño poema, que cuente en pocas palabras donde y con quien os gusta ir a jugar.



Para animaros, vamos a escribir lo que un día nos dijeron un grupo de chicos y chicas:

Nos gusta reír, correr, y saltar
Quedar con los amigos a jugar,
Antes de la hora de cenar.

A mi me gusta hacer comiditas en el sitio donde quedo a jugar.

Me gustaría que en los parques hubiera lugares para hacer deporte y patinar.

Y PARA AVIVAR EL INGENIO, CÓMETE EL COCO Y A VER SI RESUELVES ESTE ACERTIJO

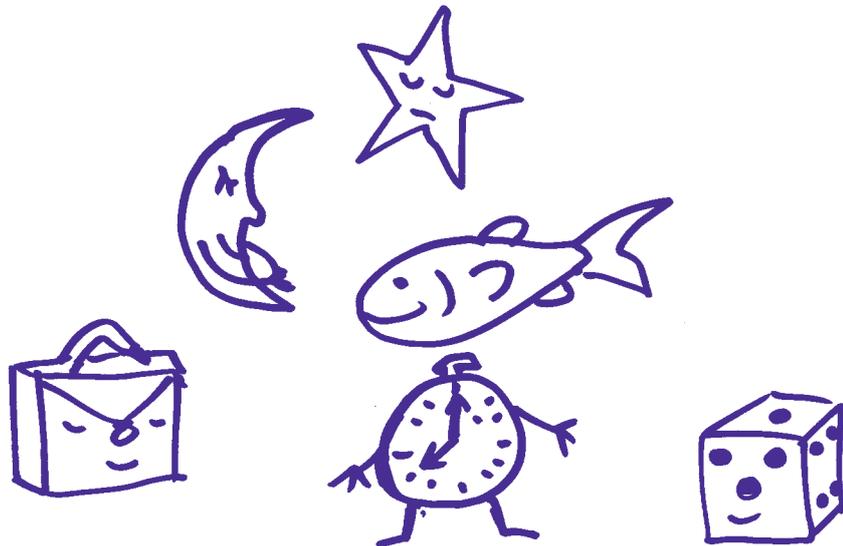
Solución

¿Qué es algo y nada a la vez?

¿DEMASIADO FÁCIL? A VER QUÉ TE PARECE ESTE OTRO:

Doce señoritas, en un mirador, todas tienen medias y zapatos no ¿Quiénes son?

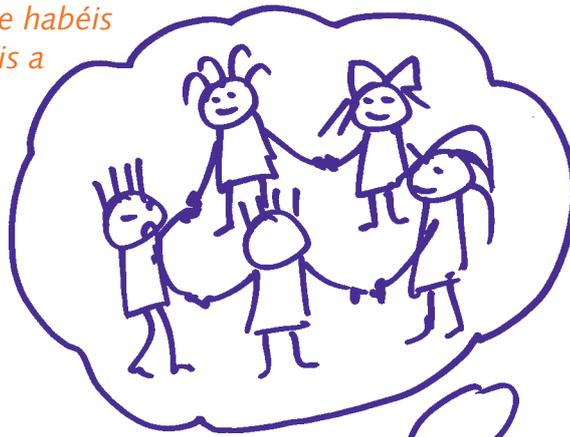
Solución



¿Hay algún lugar en el camino escolar que se parezca a tu sitio soñado? Bueno, bueno, no hay que desanimarse, cualquier sitio puede convertirse en ese lugar ideal **¡SI LO USAMOS!**



Así es que ¡ánimo!, decidir entre los niños de las distintas clases del colegio un lugar aspirante a "sitio estupendo donde jugar", algún lugar que reúna al menos alguna de las características en las que habéis pensado. Seguro que llegáis a un acuerdo y, una vez elegido, vamos a dar ideas para usarlo y usarlo. ¡Veréis cómo conseguimos que cada vez se parezca más nuestro lugar soñado!



PERO HAY QUE PONERSE MANOS A LA OBRA, DEJAR VOLAR LA IMAGINACIÓN Y PENSAR EN TODO LO QUE PODEMOS HACER CUANDO QUEDEMOS CON LOS AMIGOS EN EL LUGAR ELEGIDO.



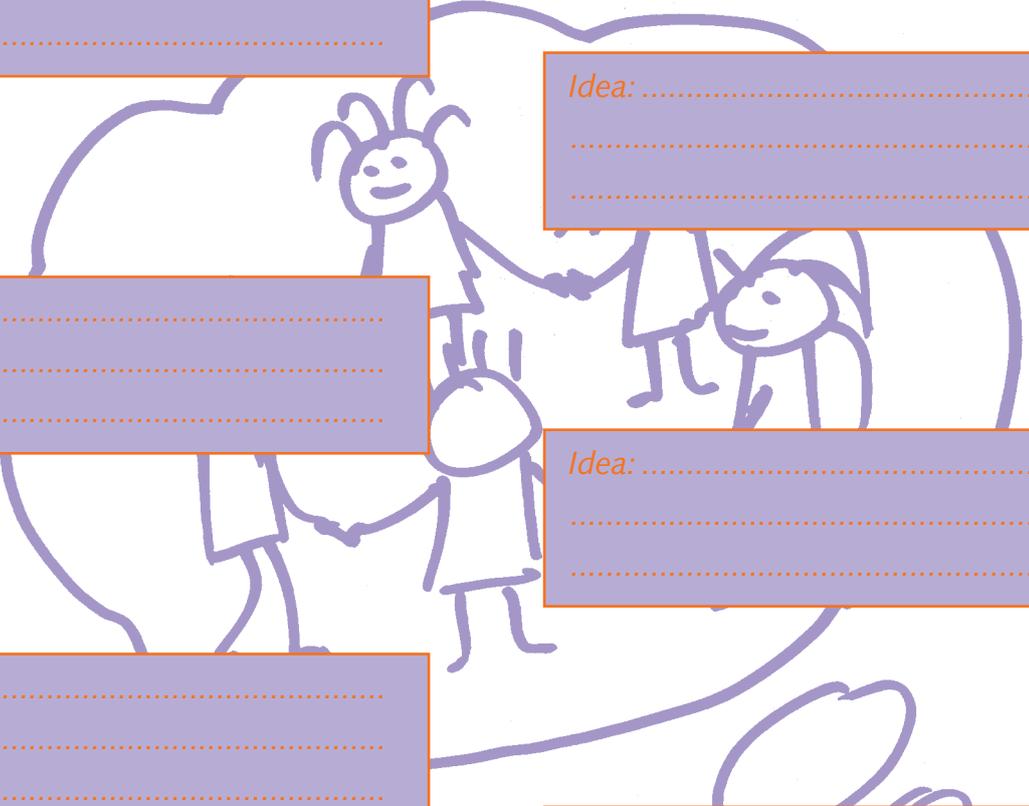
¡Vamos a ayudarte a conocer, elegir, inventar, transformar juegos! Y a cambio te pedimos que nos des **5 ideas o más para ocupar la calle jugando.**

Y
para celebrarlo y que
todo el mundo se entere,
organizaremos una superfiesta
para jugar, hasta la hora de
cenar.

Idea:

.....

.....



4

Piensa, estrújate el coco, dale a la mente un poco, y elige juegos que se puedan hacer:

En cinco metros cuadrados
Juegos sin mover los pies
Con una cuerda
Tranquilos, apenas sin hacer ruido
Entre todos
Juegos textiles
Con los ojos cerrados
Corriendo, corriendo
Juegos para estar bien atentos



Y también, ¡Piensa en cosas atrevidas que se pueden hacer para animar la calle!

Y PARA INSPIRAR TU CREATIVIDAD, UNOS CUANTOS EJEMPLOS TE VAMOS A DAR

“Aquí escribo mis juegos”

A large rectangular area with a light orange background and horizontal dotted lines for writing. In the center, there is a faint, light blue illustration of five stylized stick figures. One figure in the middle is standing with arms raised, while the others are in various poses around it.



5 Juegos para jugar en 5 metros cuadrados

¿Cuanto ocupan 5 metros cuadrados? ...bueno, así a ojo y para hacernos una idea, da tres pasos en un dirección, y otros tres en la perpendicular, y ahí lo tienes, el cuadrado que has trazado, más o menos son ¡cinco metros cuadrados!

A ver, a ver, ¿a qué podemos jugar en un espacio chiquitín?

La Taba

Ponemos en tierra cinco pequeños piedras distanciadas unas de otras un palmo.

Lanzamos al aire la primera, cogemos la segunda y atrapamos al vuelo la primera. Luego lanzamos las dos piedras al aire, cogemos la tercera y atrapamos las otras dos ...y así sucesivamente.

(Entantarabin pág. 90).



Rayuelas

Con una tiza dibujamos una rayuela en el suelo. Cogemos una piedra (tejo), y saltamos a la pata coja empujándola con el pie, teniendo en cuenta que:



- El tejo a vanza de casilla a casilla sin saltarse ninguna.
- Ni el pie, ni el tejo pueden pisar las rayas.
- Hay que llegar hasta el final (cielo, luna, paraíso) y volver.

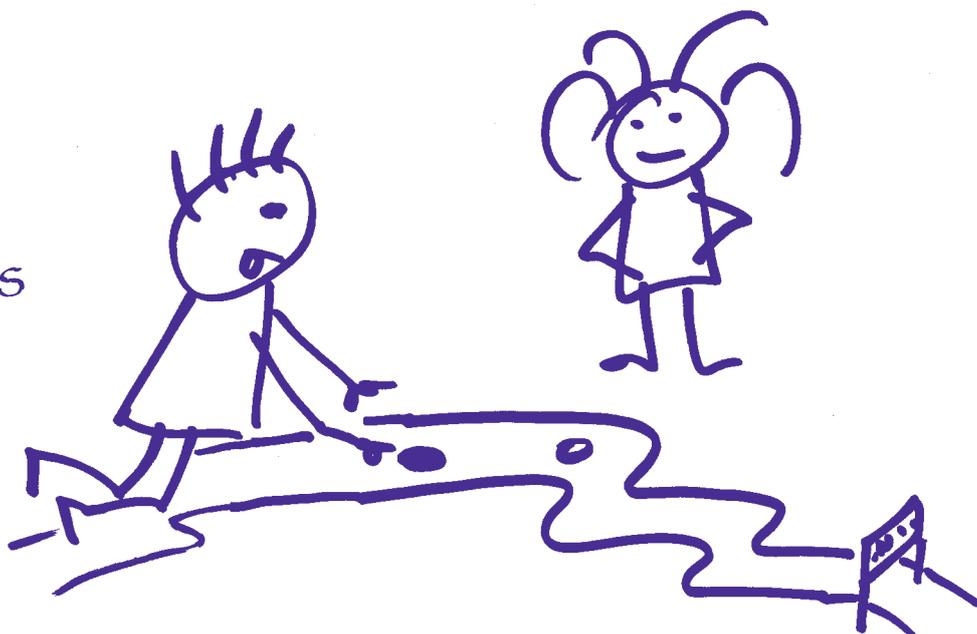
(ver dibujos de rayuelas en Entantarabintanticulado Pag. 33)



A las canicas

A las chapas

A la goma



¿Hacemos un circuito de Formula 1?



Hablar con vuestros padres, con vuestros abuelos, y que os expliquen las reglas de estos juegos, y después, ¡a jugar! Se juega con cosas muy sencillas, necesitas poco espacio ¡y son juegos la mar de divertidos!

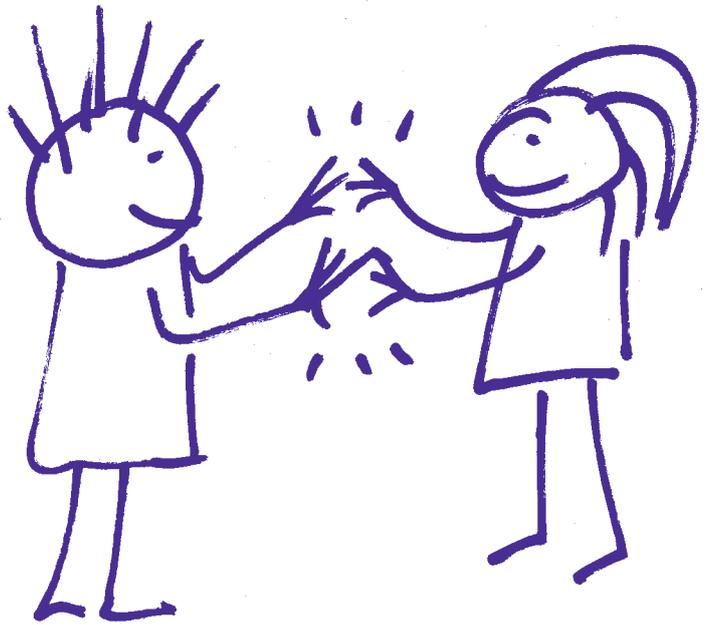


Juegos sin mover los pies

Juegos de manos con música, para hacer en parejas

¿Cuántos juegos de manos te sabes? ¿Cuál es el que tiene movimientos más enrevesados y divertidos? ¿y la canción con más gracia?...
Por ejemplo, aquí va uno dedicado a algo rico de verdad ¡el chocolate!:

choco, choco la la
choco, choco te te
choco la
choco te
choco la te



Para jugar a este juego de manos, ponte frente a tu pareja.

Cada vez que digáis **choco**, tenéis que cerrar las manos, y juntar de lado los dos puños a la vez con los de vuestro compañero.



Cada vez que digáis **la**, juntáis el dorso de vuestras manos con las del compañero.



Cada vez que digáis **te**, juntáis las palmas de las manos con las del compañero.



¡probar y veréis que divertido es!



Juegos de palabras

Alguien dice una palabra, y otra persona añade otra que empiece por la letra por la que acababa la anterior, y así sucesivamente; o más difícil, se van añadiendo palabras que empiecen por la sílaba con la que terminaba la anterior...

Mesa **a**lmanaque **e**stante **e**scarabaj**o** **O**so

Cachar**r**o

ropa paragu**a**s

ascuas astu**t**o

tomate...

Ahora tratamos de formar palabras cambiando sólo una letra de la palabra anterior...

Gato pato pito pico

.....

.....

.....



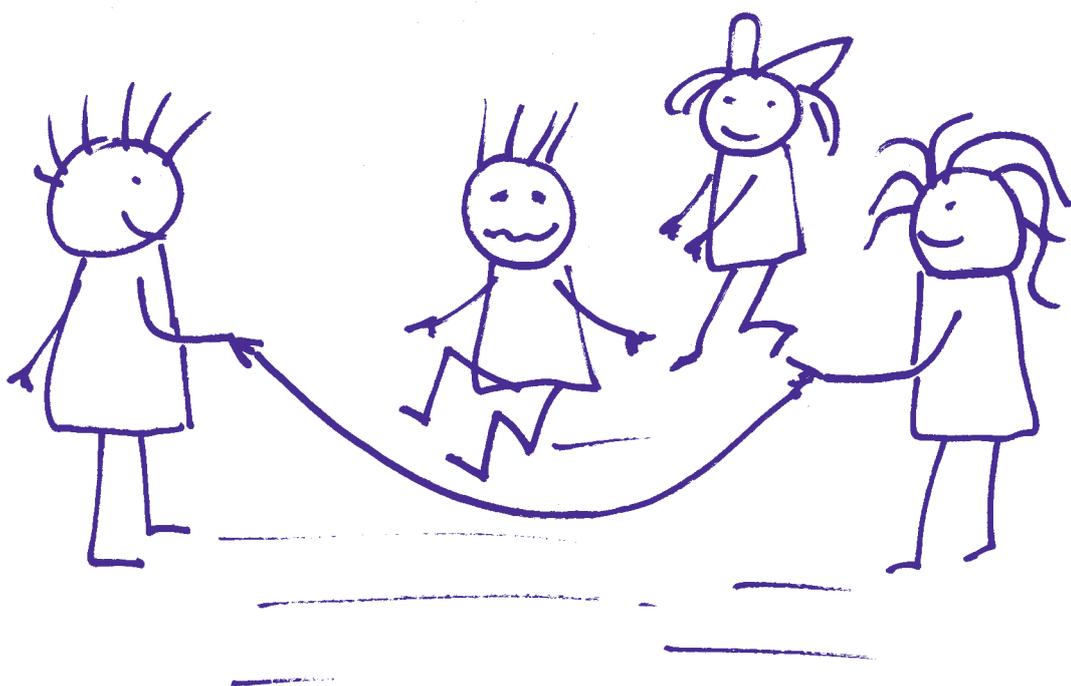
7

Jugamos con una cuerda

A la comba

De un salto: que una, ninguna,
el sol y la luna...

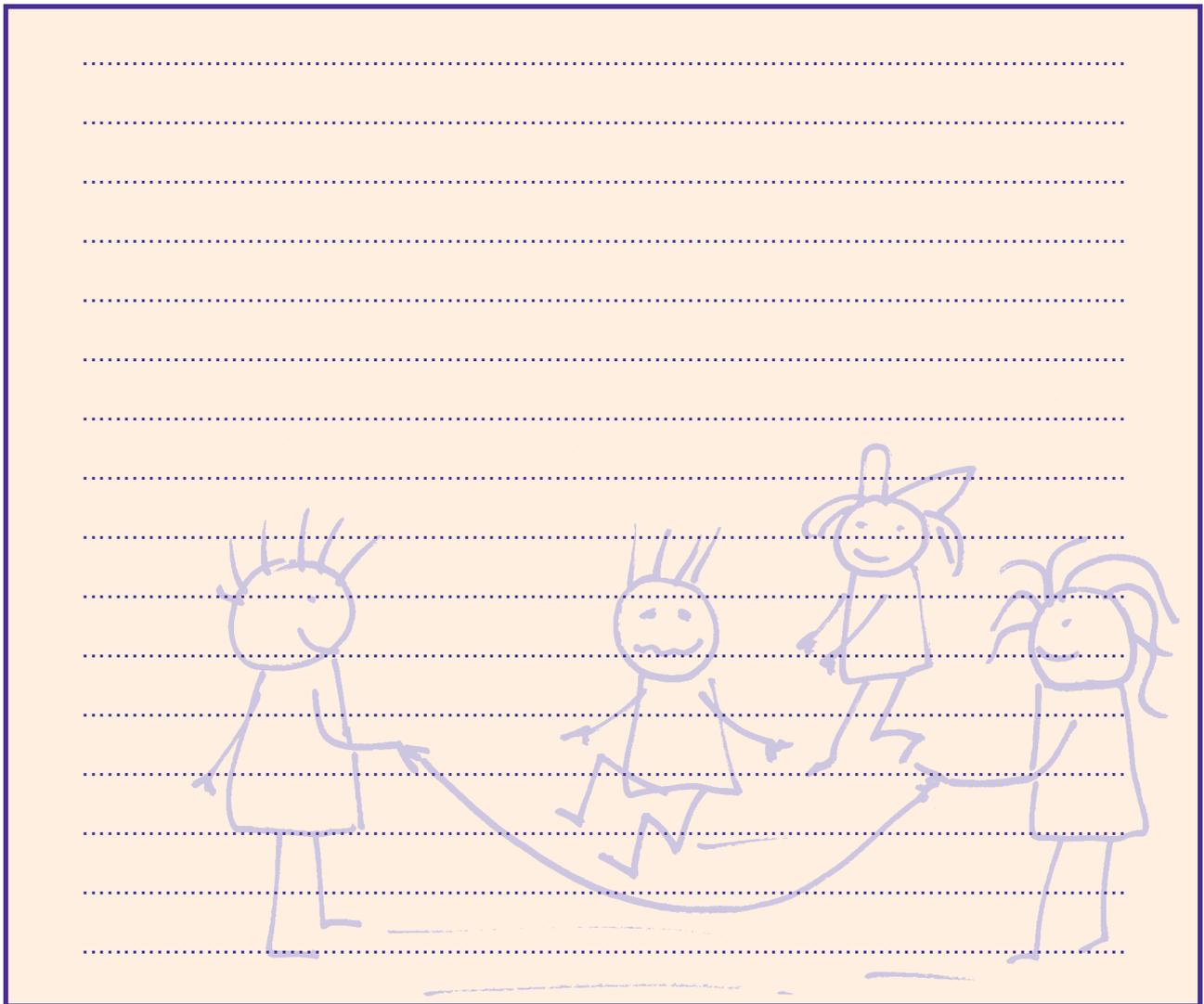
De dos saltos: Allá, en la Habana, calló, calló, una
barita, que golpeó, que golpeó, que fue a caer, a las
narices, de un coronel, de un coronel, de un capitán,
Alfonso XII, se quiere casar, con una mujer, que sepa
coser, que sepa bordar, que sepa la tabla, de
multiplicar, yo se coser, yo se bordar, y sé la tabla, de
multiplicar...



¡Aver quién se cae al río!

Hacer dos equipos, echándolo a pies o a ¡plon!. Cada equipo tirará de un extremo de la cuerda y ¡a ver quien puede más y tira al otro equipo al río!; el río va por una línea imaginaria que trazamos en el suelo dividiendo la cuerda en dos partes más o menos iguales...

Y AHORA TE TOCA A TI DAR IDEAS...



Juegos tranquilos, apenas sin hacer ruido

El viento y el árbol

Una persona se sitúa en el centro de un corro pequeño cerrando los ojos. Sus brazos caen a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecha y rígida. Los que forman el círculo a su alrededor le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibéndole suavemente con las manos. Al final, antes de que abra los ojos, es importante poner a la persona en posición vertical.

Cuando se va cogiendo confianza “los vientos” pueden ir alejándose un poco, arrodillarse..., el árbol será bamboleado mucho más fuerte.



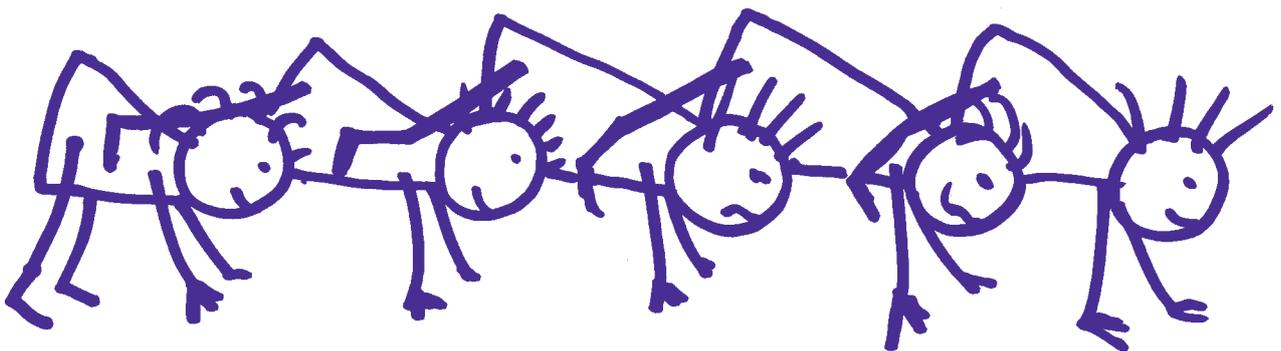
Juegos para hacer entre todos

La estrella

Vamos a realizar un equilibrio colectivo. ¡Atención! Nos colocamos en círculo, cogidos de la mano, con las piernas un poco abiertas y separadas hasta tener los brazos casi estirados. Nos numeramos alternativamente con el número 1 o el 2. Los que tienen el número 1 se inclinan hacia delante muy despacio hasta conseguir el punto de equilibrio con los número 2 que se inclinan hacia atrás. Una vez conseguido se puede cambiar, los 1 van hacia atrás y los 2 hacia delante. Cuando le hayamos conseguido la marcha, pasamos de una posición a otra sin parar: 1 adelante y 2 atrás, 1 atrás y 2 adelante.....

El ciempiés

En grupos de unas 6 personas nos sentamos unos detrás de los otros, con las piernas abiertas y bien juntos. Las manos se colocan hacia arriba y junto con todo el cuerpo, se balancean de un lado a otro, hasta que a una señal todos giran coordinadamente y se quedan apoyando las manos en el suelo y los pies apoyados sobre la persona que está debajo. Una vez conseguido, ¡el ciempiés se echa a andar!



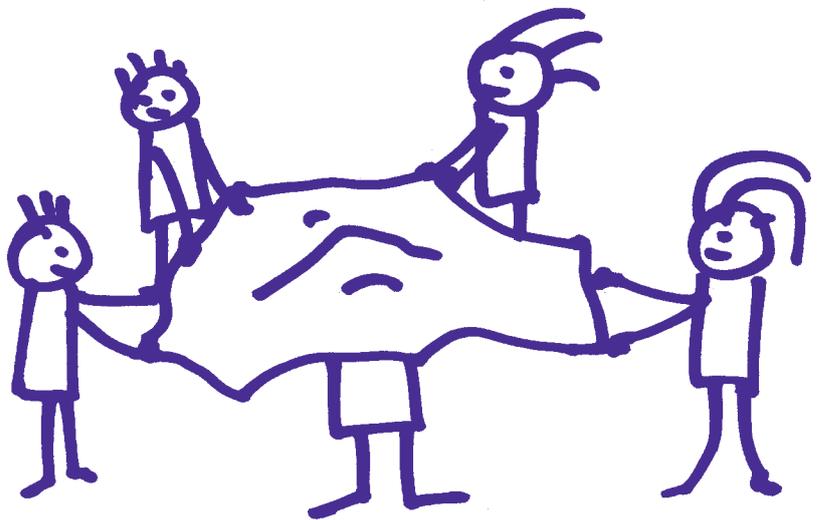
Juegos textiles (con una manta, una tela, con la ropa, con pañuelos...)

Lanzamiento de huevos

Es un decir. Lo haremos con pelotas pequeñas, o globos de agua. Hacemos dos grupos cada uno con una tela grande (sábana, manta...) Nos separamos unos metros y enviamos de una tela a otra "los huevos".

¿Quién falta?

Alguien se marcha del grupo o es tapado con una tela o manta mientras los demás permanecen con los ojos cerrados. Al rato abrimos los ojos y nos preguntamos ¿Quién falta en el grupo? Hay que adivinarlo entre todos. Antes de volver a jugar nos cambiamos de sitio, ¡para hacerlo más difícil! Si el grupo es pequeño lo podemos hacer todo con los ojos cerrados. Intentamos saber quien falta reconociéndonos con las manos.



El detective

Tenemos que ser un grupo de al menos 10 ó 12 personas. Alguien hace de detective que, sin lupa pero con mucho ojo, observa detalladamente como van vestidos todos y se marcha (se esconde tras un árbol, tras una esquina...sin ver nada). Mientras tanto alguno/s se cambian algo de ropa para que al volver el detective adivine quien y qué cosa/s se ha cambiado.



Y AHORA ¿QUÉ SE TE OCURRE A TI?

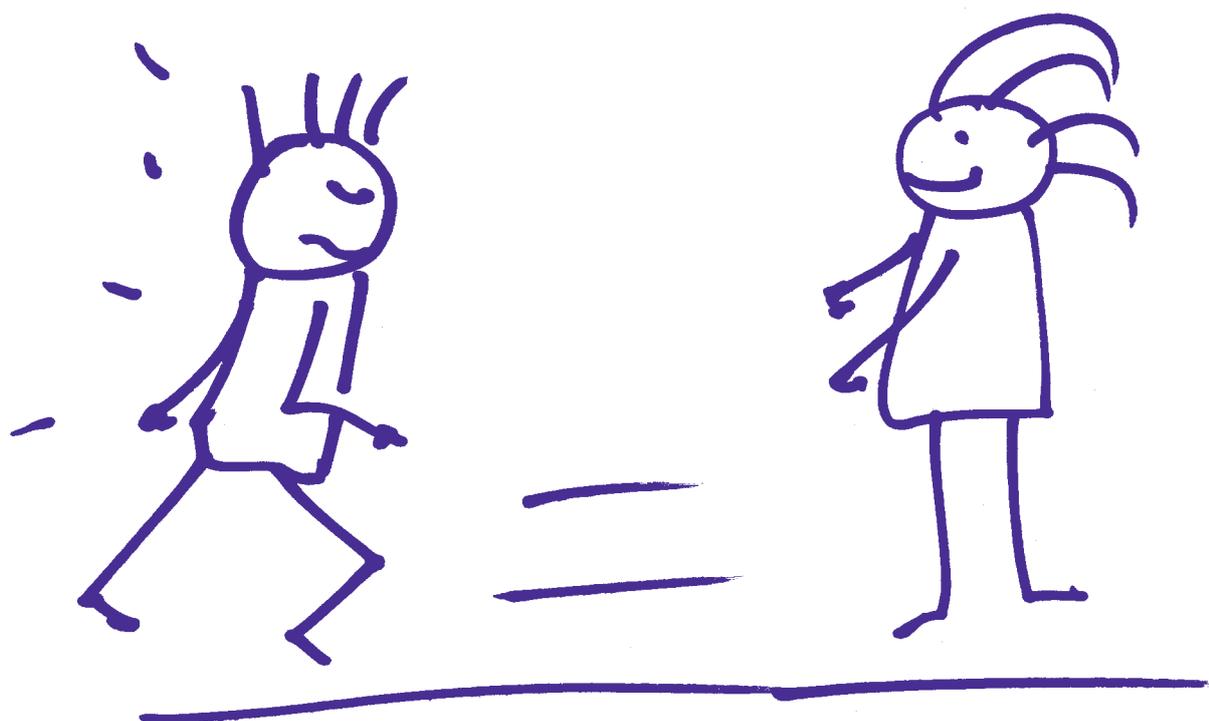
A large rectangular area with a light orange background and a dark purple border. It contains ten horizontal dotted lines for writing. At the bottom right of this area, there is a faint, light purple illustration of five stick figures sitting in a circle, holding hands, representing a group activity.



Juegos con los ojos cerrados

Tururú

Alguien la lleva...lo echamos a suertes: "¿Cuántas patas tiene un gato? Una, dos, tres y cuatro". A quien le ha tocado se coloca con un palo (o una hoja enrollada, o...) en la mano y los ojos tapados en el centro de un corro. Trata de tocar a alguien con el palo –con suavidad. Si te toca dices con voz rara, muy distinta a la tuya: "TURURÚ" y el del palo tiene que adivinar quién eres. Si lo consigue, tú coges el palo y pasas al centro; si no, él sigue y sigue y sigue...



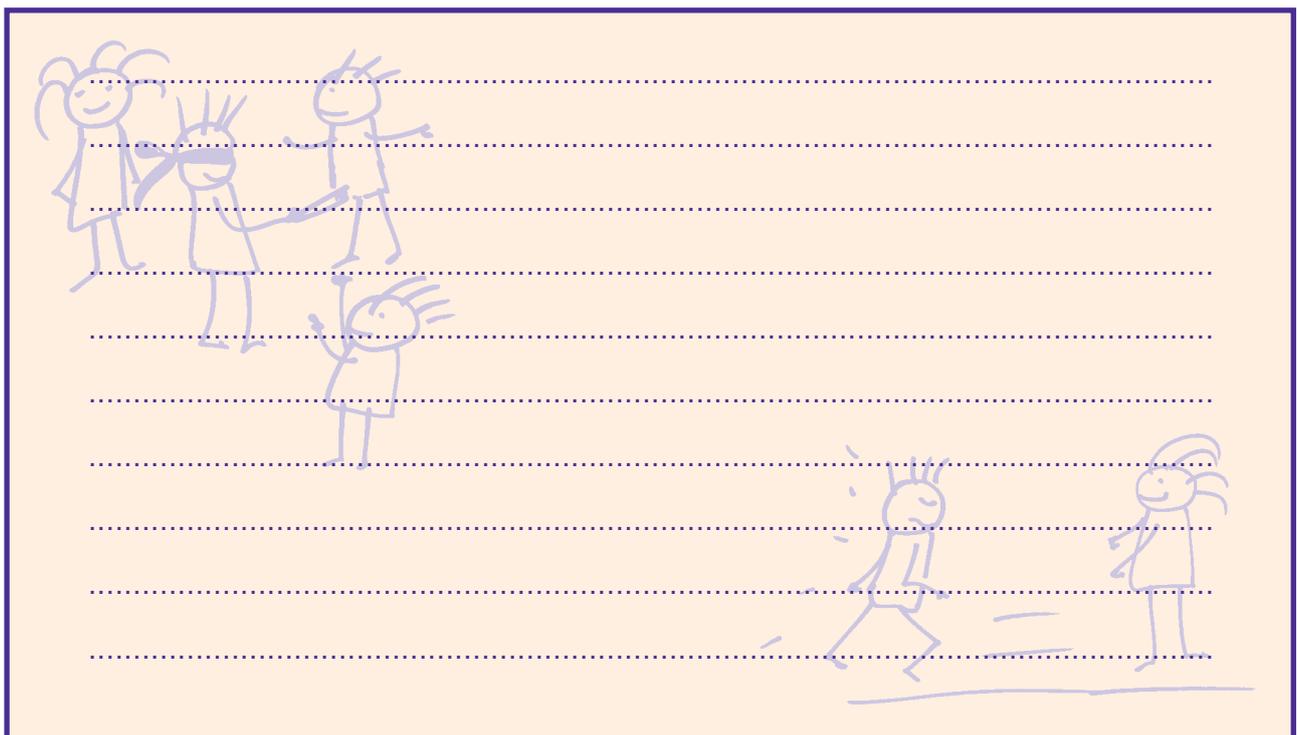
Correr a ciegas

Colócate tranquilamente en un lugar donde tengas mucho espacio libre para salir a correr. Enfrente tuyo, a cierta distancia, se coloca un amigo que vigilará que no te hagas daño. Cierra fuertemente los ojos y sal corriendo todo lo deprisa que puedas hacia delante. Tu amigo te esperará allí y te colocará suavemente su mano en tu tripa para avisarte de que vayas parando.



¡No abras nunca los ojos! Es una sensación bastante divertida. Pruébalo.

IMAGINA OTRO JUEGO DIVERTIDO



Desplumar al pájaro

Nos repartimos varias pinzas de tender para cada uno; las colocamos por toda nuestra ropa. A la de tres comenzamos a correr para coger las pinzas de los otros e intentar que nos quiten las menos posibles. Si te quedas sin pinzas intenta conseguir alguna y todas las que cojas cuélgatelas de la ropa.



Toca Azul

Alguien grita fuerte: "TOCA AZUL" (o cualquier otro color o cosa). Todos y todas debemos tocar (con la máxima rapidez) algo de esas características.

Hay muchas posibilidades:

Toca a dos, a tres, a cuatro, toca árbol, toca papel, toca tierra, toca papelera, toca agua, no toques a quien te toque, toca a todos, no toques a nadie...y toca con los hombros, con el culo, con la cabeza, con la espalda, con el codo, con el pie...

Para variar podemos:

- Jugar a cámara lenta
- No soltar lo que tocamos cada vez, de manera que tenemos que tocar cosas posibles de trasladar con nosotros...

Y AHORA TÚ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



El lobo y los tres cerditos

Hacemos grupos de cuatro. De los cuatro, uno de ellos hace de lobo y va delante del grupo, dándoles la espalda.

Dos personas no están en los grupos y se dedican a hacer cada una un tipo de sonido con su voz. Por ejemplo: PA-PA-PA/CHIN-CHIN-CHIN

Los cerditos y los lobos empiezan a caminar cuando se oye el primer sonido, al ritmo de la musiquilla que éste hace.

Cuando se oye el otro sonido el que va delante de cada grupo (el lobo) tiene que girarse

rapidísimamente para ver si puede coger a alguno de sus tres cerditos. Si lo consigue, se lo comerá y siguen los dos juntos, cogidos de los hombros, delante de los dos cerditos.



Chiriví

Estamos en parejas. Uno de los dos dice: "Chiriví", e intenta pisar de un salto al otro que salta hacia atrás evitándolo (no se mueve hasta que el otro empiece a saltar) y luego contesta: "Chirivá", dando un salto para pisarle también. Vuelve el primero esta vez con: "Chiriví, chiriví, chirivá" acompañando cada palabra con un salto hacia delante y el otro retrocediendo con tres saltos para huir de él.



AÑADE AQUÍ TUS JUEGOS

Handwriting practice area with ten horizontal dotted lines. A faint illustration of two children playing the game Chiriví is visible in the bottom right corner of the area.



14 Último apunte

Cosas atrevidas para animar la calle

Con todo lo que habéis jugado, inventado, con lo más divertido, podéis organizar una buena fiesta en el “sitio aspirante a lugar estupendo donde jugar”, para que vuestra voz se escuche a los cuatro vientos y toda la ciudad se entere de que los niños queréis usar la calle ¡PARA JUGAR!

Animaros a idear cosas atrevidas, provocativas, que aderecen la fiesta con un toque de sorpresa y un aroma de creatividad sin límites....

Ahí van unos ejemplos...

**¿POR QUÉ NO ORGANIZAR UNA
CONCENTRACIÓN DE HOMBRES-MUJERES
ESTATUAS ENTRE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL COLEGIO Y ENTRE
LOS VECINOS DEL BARRIO?**

PODÉIS ORGANIZAR UNA
VOTACIÓN Y PREMIAR A LOS
MÁS ORIGINALES, AL QUE MENOS
SE HA MOVIDO, AL QUE SE HA
MOVIDO CON MÁS GRACIA, A
TODOS LOS QUE SE HAN
ANIMADO A PARTICIPAR....



Usar la calle para mucho más

Invitar a personas que tengan distintas aficiones a que ese día las realicen en la calle, ocupando, por ejemplo, espacios que normalmente usan los coches para aparcar y que no están para eso, u otros rincones sorprendentes. Podéis invitar a un grupo de músicos, a señores mayores aficionados a jugar al mus, a una persona que cuente cuentos....y que ese día hagan estas actividades en la calle.

¿Qué se os ocurre a vosotros? Ánimo con las ideas, dejadlas salir, por locas que parezcan.

Entre todos podéis elegir lo que más os guste de aquí y de allá y organizar algo realmente sorprendente... ..

.....

.....

.....

.....

.....

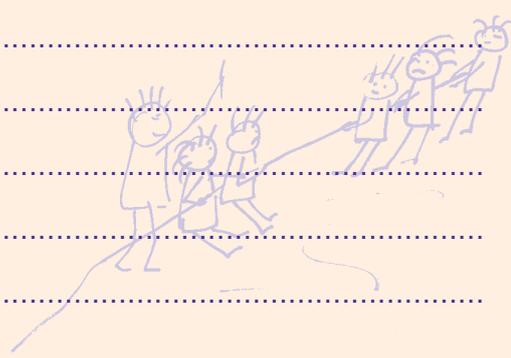
.....

.....

.....

.....

.....



¿Por donde empezar a jugar?

Al final de este cuadernillo encontrarás una lámina, que puedes colorear –está un poco sosa- y usarla para elegir a qué jugar de tantas maneras como puedas imaginar.

Por ejemplo, podéis echarlo a suertes con ¡plom! Un don din palillo va, calzoncillos chiriví, plato de gambas caramba, dale porque sí, porque sí, BOMBONES PARA TI...y comenzar a jugar por el que toque, y de ahí en adelante.

O cerrar los ojos y poner el dedo encima de uno al azar y ¡ala! ¡A jugar! Y así sucesivamente...

O, a modo de juego de la OCA, ir tirando un dado y moviendo una ficha que nos indique el que toca ¡pero sin repetir! para pasar por todos los juegos.

o... ¡inventaros mil formas divertidas de decidir a qué jugar!

Y sobre todo, dejad volar vuestra imaginación y **describid juegos del estilo de los que os hemos propuesto, o totalmente distintos, para animar la calle y el sitio que habéis elegido para jugar.** Podéis hacerlo entre todos los niños y niñas de la clase, con ayuda de algún profesor – aparte del tutor, el profesor o profesora de educación

física puede ser un buen aliado -. Y no olvidéis a vuestros padres, a vuestros abuelos, ¡ellos os pueden dar un montón de pistas

contando a qué jugaban cuando eran pequeños! ¡Ah! Y

recordar invitarles a la ...¿cómo la podíamos llamar ...¿Qué os parece ?



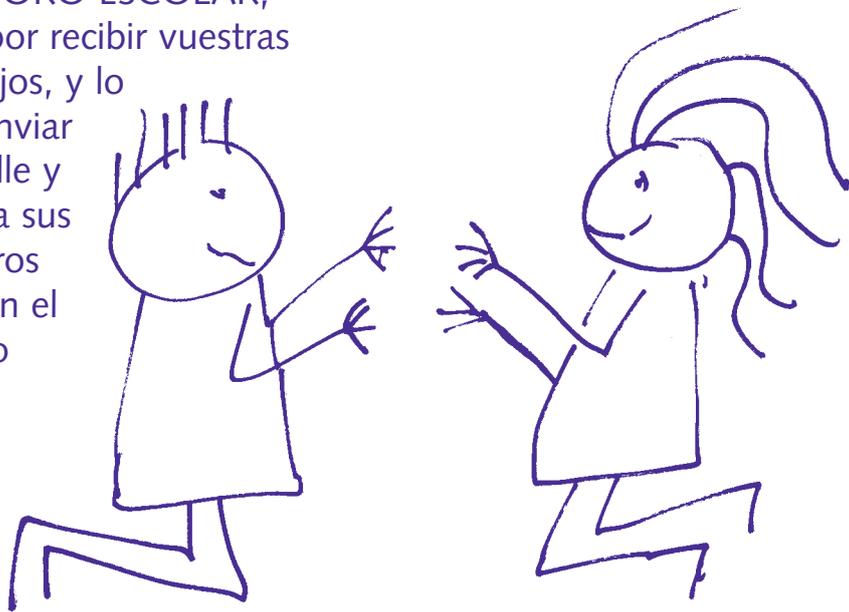
¡fiesta!

...¿cómo la podíamos llamar... ¿Qué os parece

“A TOMAR LA CALLE”

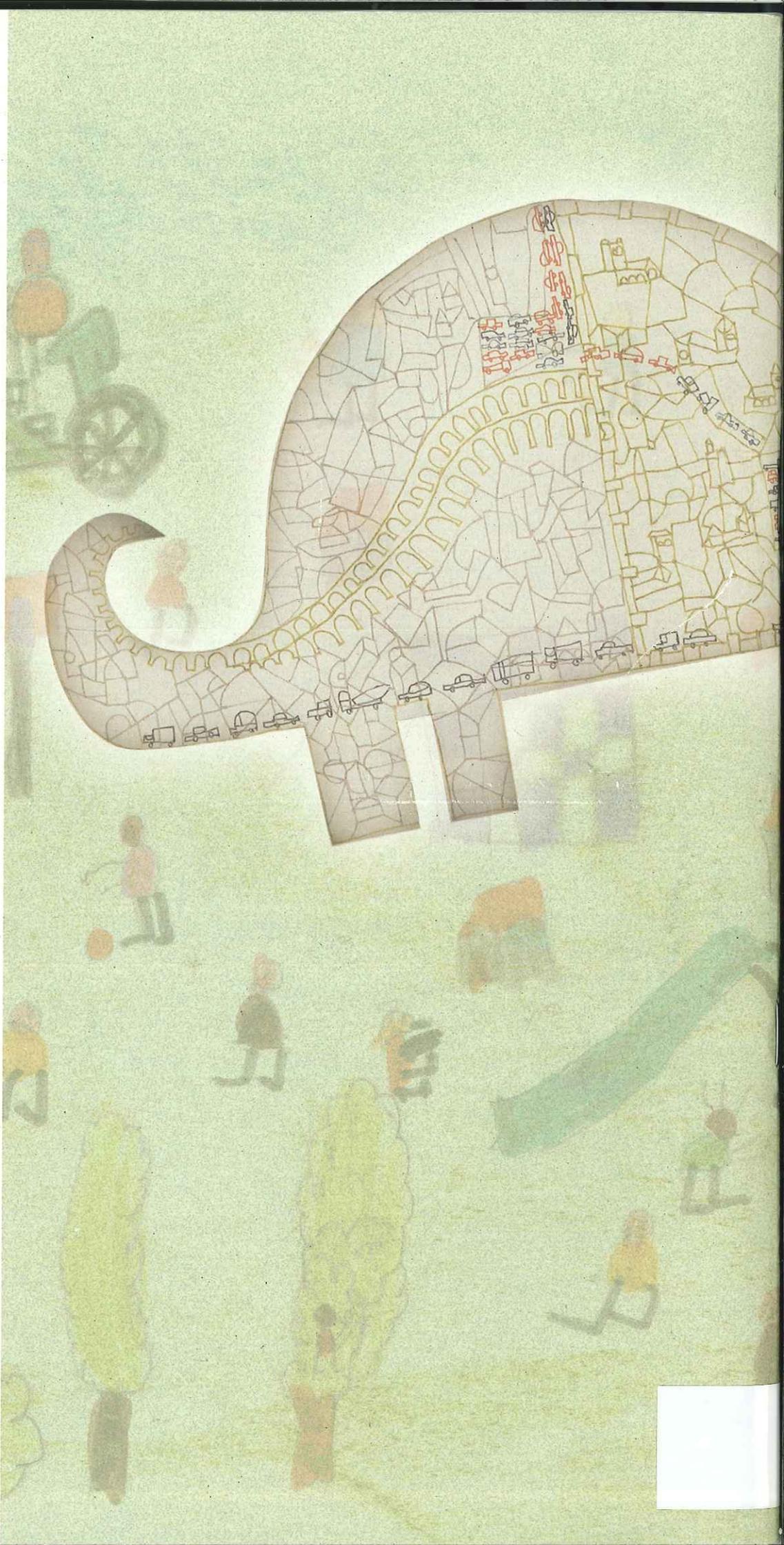
Es sólo una idea, ¡se pueden pensar muchas más!

Los chicos y las chicas de “De mi Escuela para mi Ciudad”, y vuestros compañeros del FORO ESCOLAR, estamos ansiosos por recibir vuestras ideas, vuestros dibujos, y lo que nos queráis enviar para animar la calle y pedir a la ciudad, a sus vecinos, a nuestros representantes en el Ayuntamiento



**Calles para caminar,
calles para jugar,
¡calles para todos!**





AYUNTAMIENTO DE SEGOVIA



Junta de
Castilla y León



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE MAGISTERIO DE SEGOVIA



MINISTERIO
DE MEDIO AMBIENTE

SECRETARÍA GENERAL
DE MEDIO AMBIENTE
PARQUES
NACIONALES
CENTRO NACIONAL
DE EDUCACIÓN AMBIENTAL