

La vuelta al mundo, en 5 juegos



¡Juguemos!

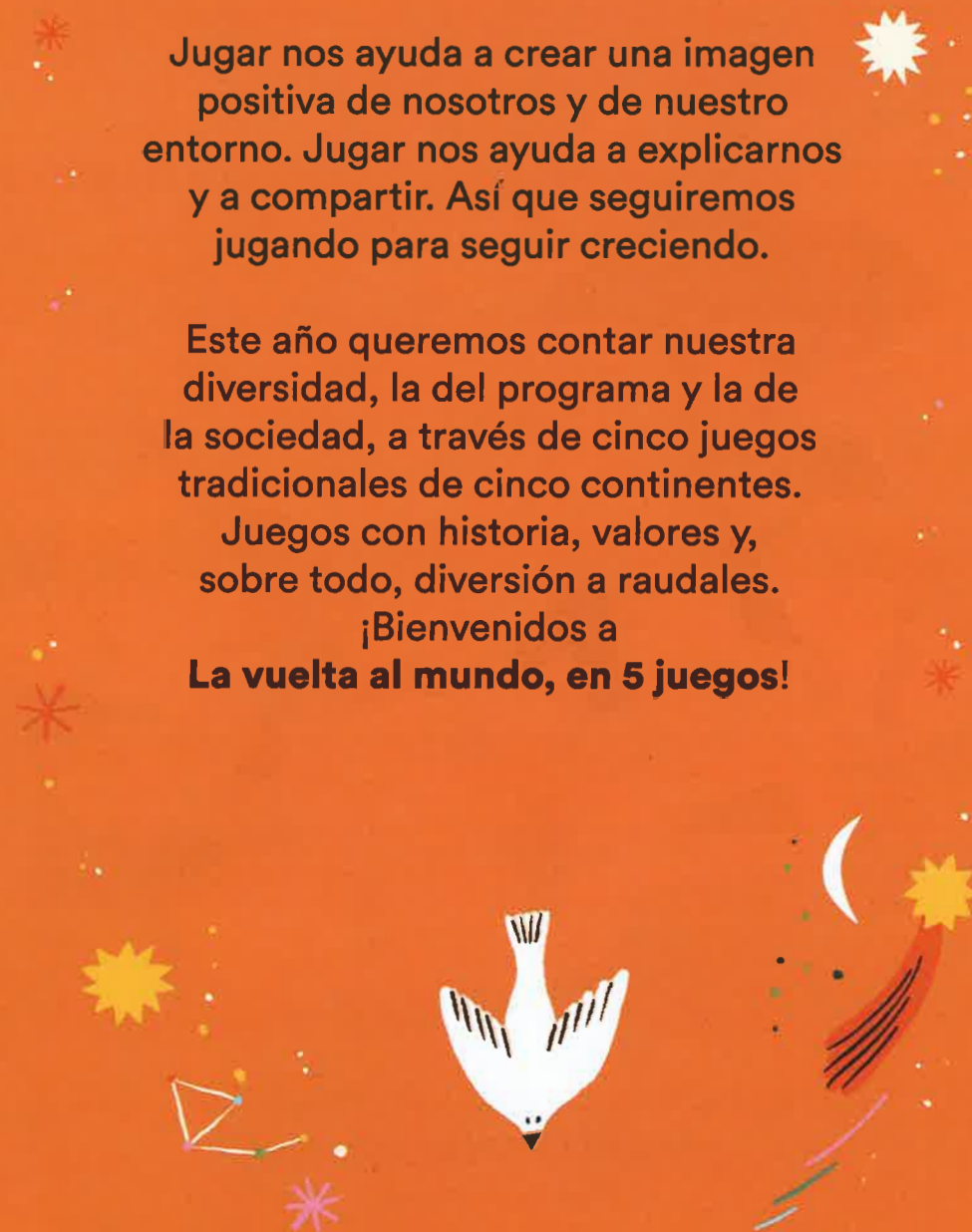
Jugar nos ayuda a crear una imagen positiva de nosotros y de nuestro entorno. Jugar nos ayuda a explicarnos y a compartir. Así que seguiremos jugando para seguir creciendo.

Este año queremos contar nuestra diversidad, la del programa y la de la sociedad, a través de cinco juegos tradicionales de cinco continentes.

Juegos con historia, valores y, sobre todo, diversión a raudales.

¡Bienvenidos a

La vuelta al mundo, en 5 juegos!



¡Mbube, Mbube!

ÁFRICA



No solo es cuestión de velocidad:
ser ágil también cuenta.
¡Corre, impala!

¿CÓMO SE JUEGA?



- 1 — Todos los jugadores **forman un círculo** y dos se sitúan **en el centro**: uno es el **león** y el otro, el **impala**.
- 2 — El **león tratará de atrapar al impala**, ambos **zigzagueando entre el resto** de los jugadores, al tiempo que estos gritan:

“¡Mbube, Mbube!”
- 3 — Si tras un minuto el **león no ha cogido al impala**, el primero **queda eliminado** y se incorpora al círculo de compañeros y el **impala se convierte en león**.
- 4 — Otro jugador pasa a ser el impala y **se reinicia el juego**.
- 5 — Si el **león coge al impala**, se escoge un **nuevo impala**.

ENSALZANDO AL REY DE LA SELVA

Es un juego tradicional africano al que se juega en algunos países del continente como Tanzania y Kenia. La historia del juego se remonta a la época precolonial, cuando los guerreros africanos usaban sus habilidades de caza para atrapar a los animales salvajes de la sabana.

La importancia cultural de este juego se encuentra en su relación con la caza y la vida en la sabana. Además, es una forma de transmitir valores importantes, como la astucia, la habilidad y la colaboración.

También hay una importante dimensión cultural en la música del juego, ya que *Mbube* es el título de una canción tradicional africana que fue popularizada en todo el mundo por la versión de la canción *The Lion Sleeps Tonight*, del grupo sudafricano Ladysmith Black Mambazo. La canción ha sido interpretada en todo el mundo, convirtiéndose en un símbolo de la música africana y la cultura popular.

En algunas tribus africanas, se cree que el león es el protector de los espíritus ancestrales, y

se le rinde culto como un ser sagrado. En otras culturas, el león es considerado un símbolo de liderazgo y valentía, y es utilizado en las ceremonias de coronación y en los rituales de iniciación. Incluso en la actualidad, el león sigue siendo un símbolo importante de la cultura africana. Los equipos deportivos, las banderas y los escudos nacionales a menudo cuentan con la imagen de un león, y su figura se encuentra en muchas obras de arte y artesanías africanas.



El telegrama

AMÉRICA



Ha llegado un telegrama. STOP.
¿Será para ti? ¡Muévete!
¡La diversión es urgente! STOP.

¿CÓMO SE JUEGA?

1 — Todos los participantes se **sientan en sillas formando un círculo** que mire hacia dentro.

2 — Uno o una de ellos **se queda en pie y dice:**

“Vino el cartero con un telegrama
para quien lleva algo verde”
(o cualquier otra característica que quiera).

3 — En ese momento **todos los que encajen con la descripción** tienen que **cambiarse de sitio** y el que está de **pie puede aprovechar** para **sentarse**.

4 — Quien se ha quedado **sin silla tiene que decidir** a quiénes va a llegar **el nuevo telegrama**.

HOMENAJE LÚDICO A UN MEDIO ANCESTRAL

El telegrama fue una forma importante de comunicación en la cultura americana durante gran parte de la historia de los Estados Unidos. Desde su invención en la década de 1830 hasta la popularización del teléfono y el correo electrónico en el siglo xx, los telegramas eran la forma más rápida y eficiente de enviar mensajes a larga distancia.

El telegrama se convirtió en una herramienta vital para el comercio y los negocios, puesto que permitía a las empresas

comunicarse rápidamente y cerrar tratos a larga distancia. También se utilizó en la industria periodística, ya que posibilitaba a los periodistas enviar noticias a sus editores en las oficinas centrales, en tiempo real y desde lugares remotos. En la política, los telegramas eran una forma de comunicación vital entre los líderes del país y las figuras internacionales.

Pero el telegrama también se convirtió en una forma de comunicación personal y emo-

tiva. Las personas empleaban telegramas para enviar mensajes importantes a sus seres queridos en momentos de crisis, como durante las guerras o las emergencias médicas. En la cultura popular americana, el telegrama a menudo aparecía como un elemento romántico en películas y obras de teatro, como una forma de expresar amor y compromiso a través de la distancia.

Cabeza de dragón

ASIA



La cabeza quiere morder la cola.
La cola nunca se deja pillar.
¿Dónde prefieres estar?

¿CÓMO SE JUEGA?



- 1 — Se hace una **fila** y cada participante se **agarra a la cintura** del que está **delante**.
- 2 — **El primero** hace el papel de **cabeza de dragón** y **el último es la cola**.
- 3 — El juego **comienza** cuando **la cola grita**:

“Un, dos, tres, ¡dragón!”
- 4 — Entonces **la cabeza de dragón** tiene que **correr para pillar la cola**.
- 5 — Si **la fila se rompe**, el jugador que hace de **cabeza** **pasa a la segunda posición** empezando **por la cola**.
- 6 — En cambio, si **la cabeza logra atrapar la cola** sin que la fila se rompa, **la cabeza se mueve al último lugar**.

EL LEGADO DEL DRAGÓN

El juego de niños Cabeza de dragón es una actividad popular en Asia, especialmente en China y Taiwán. Es considerado una parte integral de la cultura asiática y ha sido transmitido de generación en generación a lo largo de los siglos, aunque se remonta a la dinastía Tang de China (618-907 d. C.).

El dragón es una figura legendaria que ha tenido una gran importancia cultural en Asia durante miles de años. En muchas culturas del continen-

te, el dragón es considerado un símbolo de buena fortuna, poder y sabiduría. Se le asocia con la lluvia, el agua y la fertilidad, y es visto como un protector de las personas y la naturaleza. El dragón es especialmente importante en la cultura china, donde es considerado el símbolo del emperador y la buena fortuna. Asimismo, es omnipresente, se puede encontrar en casi todas las formas de arte, desde la arquitectura hasta la pintura, la literatura y la moda.

Este juego no solo es una forma de celebrar el símbolo del dragón, sino que también fomenta la unión y la cooperación entre los niños que participan en el juego. Es una forma de transmitir valores culturales importantes, como el respeto a los símbolos culturales y la importancia del trabajo en equipo y la colaboración.



Chenille-assis

EUROPA



Coordinación, competencia
y todos a la una:
¡¡juntos llegamos más lejos!

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 — Varios **grupos** de seis o más participantes se **sientan en el suelo en fila**.
- 2 — Se **agarran de los tobillos** del jugador de atrás.
- 3 — En esta postura, cada equipo **tiene que avanzar una distancia** de unos diez o quince metros **sin soltarse**.
- 4 — **Gana** el equipo que **llegue a la línea de meta** antes que los otros.

UN JUEGO TRANSGENERACIONAL

El juego Chenille-assis ('gusano sentado') ha sido una actividad popular para criaturas en Europa durante varias generaciones. En Francia, en particular, ha sido una parte integral de la cultura infantil durante más de un siglo.

La historia exacta del juego es difícil de rastrear, ya que se ha transmitido oralmente de generación en generación. Sin embargo, se sabe que se originó en Francia a finales del siglo XIX o principios del XX. Además, el juego era común

en las escuelas francesas de la época y se consideraba una forma de ejercitar el cuerpo y de fortalecer los lazos sociales. Con el tiempo, el juego se ha extendido a otros países europeos y se ha convertido en una actividad popular en todo el continente. En cada país, el juego ha adoptado sus propias variantes y nombres.

Hoy en día, el juego sigue siendo popular en Europa, aunque también se juega en otras partes del mundo. La tradición de jugar a Chenille-assis ha

sido transmitida de padres a hijos y sigue siendo una parte importante de la cultura infantil europea.



Wok Tali Wok

OCEANÍA



El ciclo de la vida: hoy puedes ser cazador y mañana, la presa.
Empatía y respeto por el otro.

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 — Se dibujan **dos grandes círculos de unos 3 metros** de diámetro alrededor de dos árboles.
- 2 — Todos los jugadores **se colocan en el interior de un mismo círculo y cantan una canción** elegida previamente, **excepto uno, que es el cazador y da vueltas alrededor del círculo.**
- 3 — El juego consiste en **pasar al otro círculo sin ser atrapados** por el cazador.
- 4 — Cuando un jugador es **pillado** pasa a **ayudar al cazador.**
- 5 — Cada vez que **la canción acaba, el círculo pierde su virtud protectora** y el **cazador puede entrar a pillar a quien esté dentro.**



LA CELEBRACIÓN, CONVERTIDA EN JUEGO

Es un juego popular en Indonesia, especialmente en la isla de Java. Se cree que este juego se originó como una forma de celebrar el inicio del nuevo ciclo de cultivo en la época de la cosecha. Los círculos dibujados alrededor de los árboles representan la protección y la fertilidad, mientras que la canción cantada por los jugadores representa el agradecimiento por la buena cosecha.

La celebración del nuevo ciclo de cultivo en Indonesia, conocida como Hari Raya

Nyepi o Día del Silencio, es una de las celebraciones más importantes del país. Esta festividad marca el inicio del año nuevo balinés y se celebra en el primer día del calendario balinés, que generalmente cae en marzo.

La festividad es una ocasión para que las personas reflexionen sobre su vida, hagan ofrendas y pidan perdón por sus errores. El día anterior al Día del Silencio, se celebra una procesión llamada Ngrupuk, en la que las personas cons-

truyen gigantes y demonios hechos de papel y bambú que luego son quemados en una ceremonia simbólica para alejar los malos espíritus. Durante el Día del Silencio, todas las actividades comerciales, gubernamentales y religiosas se suspenden, y las personas deben permanecer en sus hogares. Las calles y carreteras están vacías, y se pide a la gente que mantenga silencio y se abstenga de utilizar electricidad y fuego, lo que incluye la prohibición de encender luces o cocinar.

¿HAS DISFRUTADO JUGANDO?

¡Comparte en las redes sociales de tu entidad el juego que más te haya gustado!

#CaixaProinfancia

#LaVueltaalMundoen5Juegos

#CampamentesdeVerano

#FundaciónlaCaixa

fundacionlacaixa.org