



Niña y piano, Gerardo de León Franchute

“Juegos de niños”

Concierto didáctico para piano a cuatro manos y narración

Música: **Georges Bizet**

Pianistas: Francesca Croccolino y Silvia Sucunza

Guía didáctica, texto y narración en castellano: Belén Otxotorena e Inma Gurrea

Adaptación y narración en euskera: Izaskun Mujika y Patrizia Eneritz

“Aquel país no se parecía a ningún otro del mundo. Su población estaba exclusivamente compuesta por niños. Los mayores tenían catorce años, los más jóvenes apenas llegaban a los ocho.

En las calles, reinaban una alegría, un estrépito y un griterío capaces de volver loco al más plantado. Por todas partes surgían bandas de arrapiezos jugando a pídola, al tejo y a la pelota, montando velocípedos, galopando en caballos de madera. Unos, jugaban a la gallina ciega otros, más lejos, se perseguían llenos de júbilo; otros, vestidos de payasos, engullían trapos encendidos.

Los había dedicados a la recitación, al canto, a dar saltos mortales, a caminar con las manos en el suelo y los pies en el aire, al juego del aro, a pasear vestidos de generales con un gorro de papel y un sable de cartón, a gritar, a aplaudir, a silbar, a vociferar, a imitar el cacareo de una gallina tras poner un huevo... En una palabra, un verdadero pandemónium, un quirigay lo suficientemente endiablado como para ponerse algodón en los oídos, so pena de quedarse sordo para toda la vida.

En todas las plazas se veían teatrillos de lona, repletos de niños desde la mañana a la noche, y en todas las paredes podían leerse inscripciones al carbón, como éstas: Biban los jujetes (en lugar de vivan los juguetes), no queremos más hescuelas (en lugar de escuelas), abajo Larin Metica (en lugar de La aritmética), y otras lindezas por el estilo”.

Las aventuras de Pinocho, Carlo Collodi. Madrid, Codex 1965.

"Juegos de niños" es una de las obras más conocidas del compositor francés

Georges Bizet.

Parece ser que a los 35 años le dio un ataque repentino de nostalgia recordando los juegos de su infancia. Aquellos recuerdos fueron la excusa perfecta para componer esta colección de pequeñas piezas para piano a cuatro manos imprescindible en la educación musical de cualquier alumno que se precie.

Bizet no dejó pasar por alto que, al igual que en otros idiomas, *jouer* significa jugar pero también, tocar un instrumento. Por lo visto, le gustaba creer que la música es un juego y funciona como tal: reglas, estructuras...

Esta composición de aspecto ágil e inocente está considerada una de las obras cumbre del piano a cuatro manos y poco después de su estreno, Bizet no dudó en orquestar cinco de sus piezas: Trompeta y tambor, La muñeca, El trompo, Mamás y papás y El baile.

George Bizet



Georges Bizet nace en París en 1838 y muere en Bougival en 1875 con tan sólo 38 años.

Niño prodigio (a los cuatro años leía partituras sin ningún problema) y compositor exigente posee una producción escasa y cuenta con numerosas composiciones inacabadas. Algunas de las obras fueron retiradas por el mismo compositor una vez estrenadas y sólo pudieron ser recuperadas después de su muerte. Es el caso, por ejemplo, de la *Sinfonía en Do Mayor* (1855).

Nacido en el seno de una familia de músicos, ingresó en el Conservatorio de París con tan sólo nueve años. La consecución en 1857 del prestigioso "Gran Premio de Roma de Composición" le permitió proseguir su formación en Italia durante dos años. Su ópera *Don Procopio* data de aquella época. A su regreso a Francia, compuso las óperas *Los pescadores de perlas* (1863) y *La hermosa muchacha de Perth* (1867), ambas acogidas con frialdad por el público.

No corrieron mejor suerte las dos obras que más han contribuido a la fama del compositor: la música de escena para el drama *La arlesiana* (1872) de Alphonse Daudet y sobre todo, la considerada obra maestra del teatro lírico galo: *Carmen* (1875), cuyo controvertido estreno dicen que precipitó la muerte del compositor.

El piano



“El piano es un instrumento de teclado y de cuerda percutida compuesto por una tabla de resonancia sobre la que, mediante un puente, se tensan las cuerdas. Éstas se fijan, por un lado, a un marco normalmente de hierro y por el otro, al clavijero. Las cuerdas llegan a ejercer sobre el marco una presión de... veinte toneladas!”

Francesca Croccolino y Silvia Sucunza son nuestras pianistas invitadas. Es un lujo contar con ellas ya que las dos tienen un excelente currículum y tocan juntas desde hace mucho tiempo.

Cada una de ellas tiene dos manos y nos han dicho que tocarán con las cuatro. Pobre piano, ¡menudas cosquillas! No sabemos si será capaz de aguantar tanta presión... (entre la tensión de las cuerdas y las manos de las pianistas...)

A menos que el piano sea muy cosquilloso y se escape rodando en cuanto las vea, Silvia y Francesca estarán con Luisa y Marisa en el Auditorio de Barañáin. No os las perdáis.



¿No os parece que un piano es como una cebra con las rayas blancas largas y las rayas negras cortas?

¿No os parece que el piano es como la dentadura de un tiburón con caries?

¿No creéis que se parece a un ladrón disfrazado de instrumento?

¿No creéis que quizá el piano es un poco inseguro y no sabe si quiere ser blanco o negro?

LUISA Y MARISA LESQUIEROMU
CHO

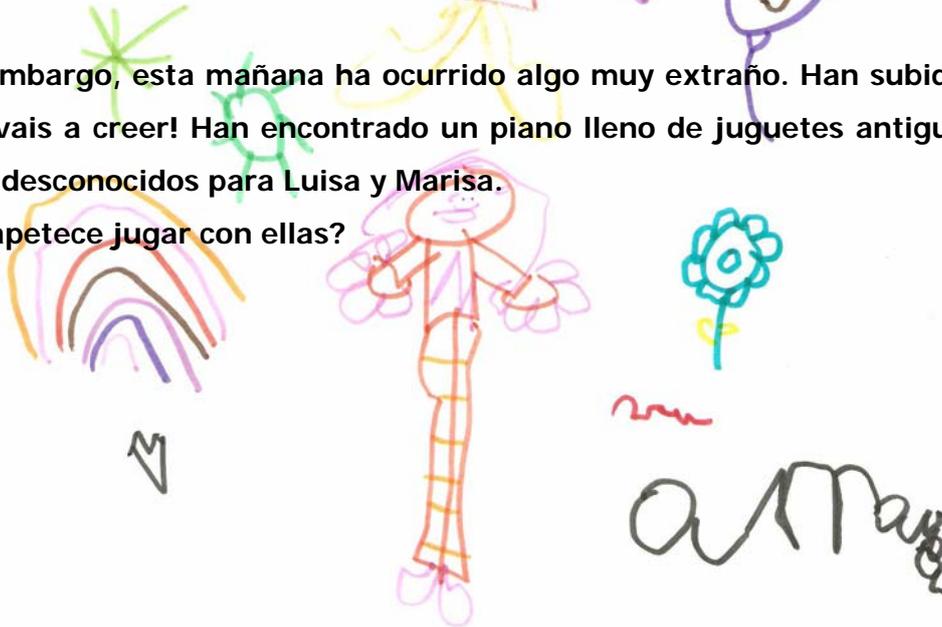
Luisa y Marisa se conocieron en la plaza un día de primavera. Luisa jugaba con un aro y Marisa con una cuerda.

Cuando se cansaron, se intercambiaron los juguetes. Poco después, se dieron cuenta de que jugar juntas era todavía más divertido que jugar solas. Desde entonces, no han parado de jugar y de contarse cuentos la una a la otra. De esta manera, han aprendido un montón de juegos y cuentos diferentes.

A veces, cuentan con los juegos, otras veces, juegan con los cuentos y muchas veces, se inventan juegos y los cuentos aparecen casi por arte de magia...

Sin embargo, esta mañana ha ocurrido algo muy extraño. Han subido al desván y... ¡no lo vais a creer! Han encontrado un piano lleno de juguetes antiguos, algunos totalmente desconocidos para Luisa y Marisa.

¿Os apetece jugar con ellas?



¿Vale que saquemos el columpio y lo colgamos del techo?

Luisa y Marisa han colgado el columpio de las vigas del desván.

Ellas se columpian muchas veces en el parque pero nunca habían visto un columpio así, tan grande, de madera, con una soga tan gruesa y tan desgastada...

Pero si incluso pueden columpiarse las dos a la vez...

- Uhh, ¡¡qué cosquilleo en la tripa!!- dice Luisa.

- Uhh, ¡¡qué hormiguelo en el estómago!!- dice Marisa.

Con el balanceo, se les ocurre una canción.

1. Si queréis, podéis aprenderla y cantarla con ellas el día del concierto. La melodía está compuesta en Sol M pero Silvia, nuestra pianista, la ha transportado a la tonalidad de Re M para que os resulte más cómodo de cantar.



Esta melodía se puede convertir en una oportunidad muy interesante para trabajar conceptos musicales antagónicos como rápido/lento, forte/piano, agudo/grave...

2. También podría ser el momento de trabajar las figuras geométricas. Podrías diseñar las piezas geométricas necesarias para construir un columpio y dibujar niños jugando *encima* o *debajo* del columpio, *al lado*, *delante*, *detrás*...

3. Para conocer la trayectoria que realiza un columpio, podéis trazar una línea de puntos y completarla. También podéis convertir esa línea imaginaria en una línea melódica y ponerle voz.

¿Cómo suena la trayectoria del columpio cuando va hacia arriba?

¿Cómo suena la trayectoria del columpio cuando va hacia abajo?

¿Cómo sonaría con otras trayectorias y líneas melódicas diferentes?

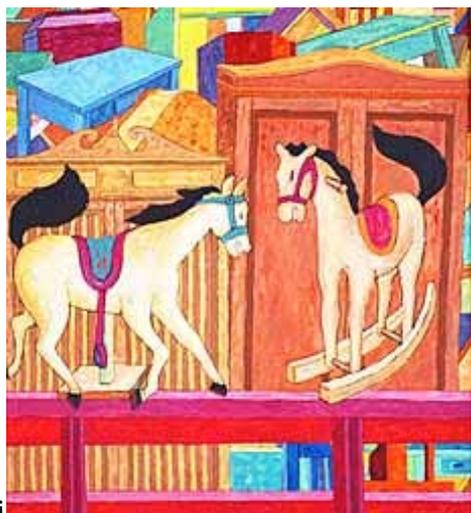
4. En el ANEXO 1 encontraréis dos cuadros de autores y épocas muy diferentes: Jean H. Fragonard (1732-1802) y Gerardo de León Franchute (1957), ambos tienen como protagonista al columpio.

Sería interesante que, según la madurez de los alumnos, pudierais comparar las obras de estos dos artistas desde el punto de vista del color, del clima, del paisaje, de los personajes que aparecen, de la ropa de las protagonistas...

¿Por qué creéis que ambos artistas han pintado niñas en el columpio? ¿Es que acaso a los niños no les gusta columpiarse?

Podrías hacer una encuesta, seguro que en clase no encontraréis a nadie que no disfrute con este juego tan excitante.

¿Vale que cabalgamos sobre un caballo de madera?



*Pegasos, lindos pegasos
Caballitos de madera...
Yo conocí siendo niño,
La alegría de dar vueltas
Sobre un corcel colorado,
En una noche de fiesta.
En el aire polvoriento
Chispeaban las candelas,
Y la noche azul ardía
Toda sembrada de estrellas.
¡alegrías infantiles
que cuestan una moneda
de cobre lindos pegasos,
caballitos de madera!
Antonio Machado*

1. Os proponemos trabajar con la poesía de Antonio Machado: leerla, entenderla, pintarla, hacerla en collage, dramatizarla...

2. “Érase una vez un caballito de madera que se escapó del carrusel y...”

Éste puede ser sólo el comienzo de un cuento que podéis inventar entre todos.

- cómo es ese caballo
- dónde va
- qué otros personajes aparecen en la historia

3. ¿Qué os parece si dedicamos una sesión a trabajar el caballo de madera en el aula de psicomotricidad?

Para empezar, podéis practicar el balanceo de los caballos de madera utilizando las diferentes estructuras del gimnasio.

¿Y si nos transformamos en caballos de verdad? ¿Cómo andamos, trotamos, galopamos, relinchamos...?

También se podría preparar un pequeño circuito con pequeños obstáculos. Si los caballos son hábiles, podemos taparles los ojos, colocarlos por parejas y anudarles las patas, etc.

4. He aquí una batería de canciones tradicionales adaptadas por Luisa y Marisa. ¿Os apetece aprenderlas y jugar con ellas?

*Aserrín, aserrán,
Los maderos de San Juan.
Los del rey sierran bien,
los de la reina también.
Los del duque
tuque, tuque, tuque...*

- Los niños se sientan sobre una estructura rectangular a modo de lomo de caballo e intentan trotar mientras cantan *Aserrín, aserrán* siguiendo el ritmo de la canción.

Cuando se llega al *duque* (se paran) y en el *tuque, tuque, tuque* (se intercambian los caballos).

*Al paso, al paso,
al trote, al trote
al galope, al galope, al galope...*

- Los niños se sientan sobre la estructura rectangular y cantan *Al paso, al paso* introduciendo distintos ritmos: lento, rápido, a toda velocidad...

*Arre caballito
vamos a Belén,
que mañana es fiesta
y al otro también.*

- Vamos a construir un caballo gigante con todas las estructuras rectangulares.

Uno de los niños se monta en él y comienza a cantar *Arre caballito*. Cuando acaba la canción, se incorpora un segundo niño que agarra de la cintura al primero y le acompaña en su canto. Después se incorpora un tercero y así sucesivamente hasta que el caballo está completamente lleno de niños que cantan al unísono.

5. Para terminar, podemos jugar a *Caballos y caballeros*.

La clase se divide en dos grupos, unos son caballos y otros caballeros. Cada caballero debe encontrar un caballo y montarse en él. Durante un rato juegan con la música *El caballo de madera* de Bizet como fondo. Luego se cambian los roles y el juego vuelve a empezar.

¿Vale que me dejas acunar a esta muñeca?

La muñeca es un juguete tan antiguo que podríamos decir que forma parte de la Historia del Hombre.

Hechas de arcilla, hueso, madera o marfil (como las elaboraban los esquimales), como elementos míticos y religiosos o como simple entretenimiento, las muñecas han estado presentes en todas las culturas del mundo y fueron, incluso, símbolo de fertilidad para los egipcios.

Con el papel maché llegó la naturalidad a la cara de las muñecas y en 1830, gracias a tornillos y arandelas, la movilidad a sus cuerpos cada vez más sofisticados.

Ya sean de trapo, cartón, plástico, goma, cerámica o porcelana, las muñecas han sido uno de los objetos de lujo más codiciados entre los coleccionistas y han despertado durante siglos la imaginación de grandes y pequeños.

Las muñecas no son cosa de niñas como se ha hecho creer durante décadas. Sería un error privar a los niños de este juguete ancestral canalizador de emociones y tan importante compañero de viaje durante toda la infancia.

Georges Bizet era chico y sin embargo, parece que le encantaban las muñecas. Además, compuso para una de ellas una preciosa melodía a la que Luisa y Marisa le han puesto letra.

1. El día del concierto, Luisa y Marisa utilizarán esta melodía para dormir a la muñeca que encontrarán en el piano. De momento, la letra y música es una sorpresa que nos reservamos aunque os hemos preparado la partitura para que la trabajéis **DESPUÉS** de asistir al concierto.

The image shows a musical score for a song. It consists of three staves of music in treble clef, with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 6/8. The melody is written on a single line. Below the notes, the lyrics are written in Spanish. The lyrics are: "Be-lla mu - ñe - ca duer - me que yo me voy a a-cos-tar _____ Be-lla mu - ñe - ca sue - ña que vas vo - lan-do ha-cia el mar _____ y lue - go via-ja has-ta Pe - kin, ___ a lo - mos de un ve - loz del - fin, que tie que tie - ne cien o - jos y nin-gu-na na - riz. ___".



Niña azul con muñeca, Gerardo de León, **Franchute**

2. ¿Te apetece construir tu propia muñeca/o?

En la página <http://es.wikihow.com/hacer-una-mu%C3%B1eca-de-hilo>, encontrarás los pasos para construir una preciosa muñeca/o de lana.

Cada uno puede vestir su muñeca/o de la forma que le apetezca. Para su indumentaria, podéis utilizar todos los materiales que se os ocurran: papeles de colores, telas viejas, periódicos...

Si la experiencia prospera, no dudéis en utilizar otras técnicas. Podéis construir una muñeca/o de trapo, de cartón, de plastilina...

3. Una vez construidas las muñecas, ha llegado el momento de jugar con ellas. Pero, ¿a qué jugamos?

¿Vale que pueden hablar y escalar el Taj Mahal?

¿Vale que justo a las cuatro se van a China al teatro?

¿Vale que nadie se asombra, apagan la luz y hacen sombras?

4. Para completar la actividad:

- ponerle un nombre y escribirlo en un papel.
- inventar y aprender poemas sobre muñecas.
- completar las palabras que le faltan al poema elegido.
- aprender canciones de muñecas: *Tengo una muñeca vestida de azul...*

¿Vale que adivinas a qué jugamos ahora?

*Para bailar me pongo la capa
porque sin capa no puedo bailar,
para bailar me quito la capa
porque con capa no puedo bailar.*



Efectivamente, es el trompo.

Trompo, peón, peonza, perinola... Estos son algunos de los nombres con los que se conoce este juego de origen incierto pero del que se tiene constancia desde el año 4.000 antes de Cristo.

Desde aquellos trompos elaborados con arcilla en la orilla del Éufrates, pasando por los tradicionales de madera, hasta los más sofisticados y modernos hechos de plástico y los más variados materiales, muchos son los niños y adultos que se han divertido con el trompo.

No sé si sabéis que muchos artistas han incluido el trompo en sus obras.

El pintor alemán Manfred Bluth, por ejemplo, tiene un cuadro titulado *Cuadro familiar* en el que aparece en primer plano un trompo musical. Pedro Lobos, pintor y grabador chileno, incorporó a sus temas el trompo, al igual que Fernando Morales Jordan con su dibujo humorístico *El trompo*, 1998. También Bernardo Ortiz de Montellano escribió este poema:

*El trompo que gira músicas menores
movido, sin tregua, por tenue cordón,
el trompo de siete colores
¿no es acaso un corazón?*

Además, muchos poetas se han inspirado en este juguete: Victoria Contreras Falcón que escribió *Trompo dormido* o María Cristina Menares con su *Danza del trompo multicolor*.

Pero sin duda, uno de los más famosos es Alejandro Galaz que escribió *Romance de la infancia* o *Trompo de 7 colores* (ANEXO 2), que ha sido llevado al pentagrama musical y figura en numerosas antologías. Seguro que se parece un poco al vuestro.

1. Para empezar, el profesor/a podría traer un trompo tradicional para que conozcáis su

funcionamiento.

2. Después podría dibujar trompos de diferentes tamaños para que los pintéis de colores. Una vez pintados, ¿por qué no los ordenáis de mayor a menor y de menor a mayor? ¿Seríais capaces de hacer grupos de tres, cinco u ocho trompos? ¿Cuántos trompos hay en total?

Podríais colocarlos en las figuras geométricas que habéis utilizado en la actividad del columpio. Pero, ¿cuántos trompos caben en cada figura?

3. Si hacéis una fila de siete trompos ordenados de mayor a menor y asignas a cada uno de ellos una nota musical, conseguiréis el *xilo-trompo*. Según el tamaño, ¿qué sonido le correspondería a cada uno de los trompos?

4. Además, podéis probar a girar otros objetos: botones, chapas... ¿Qué dibujo consigue un objeto que gira?

5. Para terminar, podéis escuchar al grupo segoviano **Nuevo Mester de Juglaría** que en su disco ***Para bailar***, ha hecho famoso un pupurri que comienza con la adivinanza del trompo que os hemos mostrado al inicio de la actividad. Aprovechad para aprender algunas de las canciones populares que aparecen en este disco, son de lo más divertidas.

¿Vale que juguemos a la gallinita ciega?

Marisa ha encontrado un pañuelo, un pañuelo largo, de gasa blanca... El pañuelo parece antiguo. ¿A quien habrá pertenecido? ¿Por qué lo dejarían metido en el piano?

- ¿Esto también sirve para jugarrrrrrr?- pregunta Luisa extrañada.

- Claro, sirve para jugar.... ¡¡¡¡¡¡a la gallinita ciega!!!!!!- responde Marisa exaltada.

"Tienen los niños un juego que llaman de la gallina ciega, atando a alguno de ellos una venda a los ojos que no pueda ver, y los demás le andan alrededor tocando en el suelo con un çapato, y diciendo: Çapato acá; y suelen darle en las espaldas con él; pero al que él diere palmada con la mano o con el çapato, que trae en ella, entra en su lugar. El juego es muy antiguo..."

Luisa y Marisa tendrán la oportunidad de jugar a la gallinita ciega con un pañuelo con mucha historia, tanta historia como el mismo juego que es antiquísimo.

En el ANEXO 3 podéis observar en imágenes la historia de “la gallinita ciega”. En Francia, por ejemplo, se juega desde hace unos mil años aproximadamente.

Seguramente, los niños no saben que este juego se comenzó a practicar porque un valiente caballero francés llamado Collin Maillard se quedó ciego un día en plena batalla. En señal de gallardía y valor, no quiso que nadie lo curase y, sin soltar la espada, siguió peleando hasta morir. A partir de entonces, el rey ordenó que en los torneos, saliera siempre a pelear un caballero con los ojos vendados para que la gente no olvidara nunca el gran arrojo mostrado por aquel famoso hidalgo. (Fullera, 2004)

Las retahílas que acompañan a la gallina ciega son muchas y variadas dependiendo de la época y el lugar.

En la página <http://www.educar.org/infantiles/Juegos.htm> encontraréis algunas de ellas.

- Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?
- Una aguja y un dedal.
- Da la media vuelta y lo encontrarás.

Yo soy ciego y no veo nada. A quien diere no se me da nada.

- ¿Qué venden en la tienda?
- Espadas.
- ¿Qué venden en la plaza?
- Escaramojos.
- Con ellos te saquen los ojos si vieres.
- Amén

Rodríguez Marín (1882)

- Gallinita ciega,
¿qué se t'ha perdido?
- Una íbuja y un deá.
- Pos échalo a buscá.

- Gallo Ciego, ¿qué has perdido?
- Una aguja y un dedal.
-¿En dónde?
- En la cuesta del totoral.
- Yo te los he hallado y no te los voy a entregar.

Os proponemos que trabajéis desde distintos ámbitos el juego de la “gallina ciega”.

1. Elegir las retahílas según la época que queráis trabajar.

2. Estudiar la indumentaria de las ilustraciones del ANEXO 3. Cómo van vestidos los niños que aparecen en ellas y cómo influye la ropa en el juego.

3. Analizar la época y el colorido de los cuadros que aparecen en este anexo e intentar pintar al estilo de cada uno de ellos.

4. Si probáis a taparos los ojos con un pañuelo, comprobaréis que se despiertan el resto de los sentidos. Pero vamos por partes: unos pueden ser los ciegos y otros los lazarillos que les guían de diferentes maneras. ¡Atención! ¿Qué es eso que huele así, cómo suena, qué forma tiene, cómo sabe...? Si te atreves... ¡toca, muerde, escucha, huele, palpa... ! Pero ¡atención! todo... **sin mirar.**

Tacto: “Bolsa mágica”: Se juega a adivinar los diferentes objetos colocados en una bolsa.

Gusto: Probar diferentes alimentos y diferenciar sus gustos: ácido, salado, dulce...

Oído: Reconocer diferentes sonidos: el llanto de un niño, la sirena de una ambulancia, una flauta, un teléfono...

Guiar a un compañero utilizando instrumentos de pequeña percusión (cajas chinas, crótalos, cascabeles, claves...) y asignando a cada uno de ellos una dirección (derecha, izquierda, delante, detrás...) También se puede trabajar con las distancias, las alturas...

Olfato: Escoger algunos elementos que tengan olores reconocibles y dárselos a oler. Primero se puede hacer una aproximación visualizando los elementos y posteriormente, se hace el reconocimiento con los ojos tapados: colonia, jabón, café, incienso, queso, etc.

Una sugerencia:

Estas sesiones son muy atractivas para los niños y se pueden realizar dentro del aula con objetos cotidianos o aprovechar una excursión y experimentar estas sensaciones con elementos de la naturaleza. Según la edad y la madurez, la actividad se puede ir modificando y complicando.

Una curiosidad:

¿Sabíais que en Australia, también juegan a la “gallinita ciega”? El juego se llama “*Trampita Yaaltji*” que significa “¿Dónde está el sonajero?”

Este juego es practicado por los niños de las tribus aborígenes australianas. Un número determinado de jugadores se sienta en círculo. A uno de ellos se le da una lata con piedras a modo de sonajero. En el centro del círculo, un niño/a con los ojos vendados intenta encontrar al compañero que tiene la lata. Cuando lo consigue, salen dos nuevos voluntarios.

¿Os apetece probar y jugar a esta gallinita australiana?

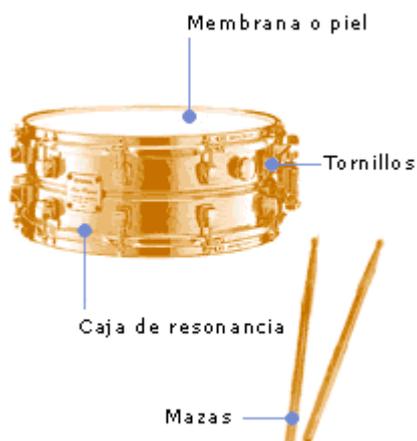
¿Vale que tú tocas la trompeta y yo el tambor?



Luisa y Marisa siguen jugando
y dentro del piano siguen buscando..
Una por aquí, otra por allí.
¡Sorpresa! A la voz de: ¡¡¡Ya!!,
encuentran algo para tocar.
Una trompeta y... ¡un tambor!
¡Menuda alegría, menuda emoción!

Luisa y Marisa se han propuesto que vosotros disfrutéis tanto como ellas conociendo y jugando con la trompeta y el tambor.

1. Para empezar el profesor/a os podría mostrar estos instrumentos en clase, comentar su aspecto y sus características principales y además, escuchar el sonido que producen.



2. Sería interesante que escucharais algún fragmento de alguna grabación en la que aparezca el tambor y la trompeta y que fueseis capaces de identificar sus sonidos entre otros instrumentos.

3. Os animamos a trabajar el tambor de manera más concreta. Podemos conocer su

onomatopeya POM – POROM – POM – POROM – POM – POM - POM.

Se puede escribir la onomatopeya y jugar a reproducirla de diferentes maneras: lento, fuerte, agudo, grave...

Con cajas de cartón, se puede construir diferentes tambores y trabajar ritmos sencillos a modo de pregunta/respuesta...

También podemos convertirnos en soldaditos de plomo que se mueven por el espacio al ritmo del tambor. Se puede trabajar el canon, pequeñas frases que se repiten...

4. Puede ser que conseguir una trompeta de verdad sea difícil; además, hacerla sonar no es nada sencillo. Sin embargo, podemos probar con una “trompetilla de plástico”.

Los niños pueden intentar tocarla y jugar a acompañar canciones que les resulten conocidas.

Además, con una cartulina o papel duro se puede construir un cucurucho, previamente decorado, y pegarlo a la boquilla de la trompetilla de plástico. Así, cada alumno tendrá su trompetilla personalizada.

5. Con las cajas de cartón y las trompetillas de cartulina podemos acompañar cualquier obra orquestada sugerida por el profesor. Que nadie se pierda este concierto para cajas de cartón, trompetillas de cartulina y orquesta.

Luisa y Marisa en mitad de un compás,

una por delante y otra por detrás.

¡Escuchad, atended!,

ahora dan un puntapié.

Fantástica melodía

pa´ tambor y trompetilla.

¿Vale que hacemos pompas de jabón?

Todos hemos sido pequeños y nos han fascinado las pompas de jabón. Las burbujas son mágicas, flotan en el aire, no se sabe hacia donde irán, ni tampoco cuánto tiempo pasará hasta que estallen y desaparezcan.

Os proponemos plantear un taller de “pompas de jabón”.

Este taller divertirá a los niños, estimulará su curiosidad y les ayudará a aumentar el conocimiento del medio. Hay muchas ventajas y mucho que ganar. Soplando, perfeccionarán el control de la respiración y mejorará su percepción del espacio.

El niño aprenderá qué es una secuencia lógica de sucesos y además, se dará cuenta de que es capaz de generarla. Observará la trayectoria de las burbujas, las querrá atrapar, trabajará el sentido de la anticipación y aprenderá a coordinar sus movimientos.



Las pompas de jabón, como juguete, tienen al menos 400 años.

1. Si mezcláis dos partes de agua con una de detergente líquido y además, añadís una cuchara de glicerina, podréis conseguir unas pompas verdaderamente resistentes.

Otra fórmula sería mezclar 60 ml. de champú para bebés con 200ml. de agua y 3 cucharadas soperas de sirope de maíz.

Utilizad cañitas de refresco, coged tres, cortadlas por la mitad y juntadlas con celo.

También se puede hacer un soplador doblando un alambre lo bastante grueso como para que se quede rígido. Se puede mejorar envolviendo el alambre con hilo o vendas para que el agua jabonosa se adhiera mejor al aro. El diámetro del soplador determina el tamaño de la pompa de jabón. Cuando sopléis, comprobaréis que salen pompas en todas las direcciones.

2. Pero esto no acaba aquí, podéis hacer pompas de jabón... ¡ COLOREADAS !

POMPAS DE JABÓN COLOREADAS

Materiales:

Alambre

Agua

Champú o jabón líquido

Colorante vegetal

Papel afiche

Recipiente

Procedimiento:

- Preparamos con alambres un círculo bien cerrado con un manguito.
- En un recipiente con un poco de agua, colocamos unas gotas de champú o jabón líquido con unas gotas de colorante vegetal.
- Batir, introducir el alambre, sacarlo y soplar.
- Volarán muchas pompas de colores.
- Podemos dar a cada niño un color diferente de jabón.
- Luego sobre hojas grandes o afiches, soplar estas pompas, quedarán marcados círculos de diferentes colores

superpuestos.

- Una vez secos podemos utilizarlos como hojas soporte, o para hacer tarjetas, etc.

¿Vale que bailamos, tú haces de chica y yo de chico?

En *Juegos de niños* de Bizet hay una pieza titulada "Mamás y papás".

Todos hemos jugado a mamás y papás cuando éramos pequeños pero afortunadamente, los roles asignados a la mamá y al papá empiezan a mezclarse y el papá puede dar el biberón al niño, la mamá puede ir a trabajar, etc.

Sin embargo, todavía queda un gran camino por andar.

1. Un rincón del aula se puede convertir en una casa llena de mamás y papás. Unos prepararán la comida, otros pondrán la mesa, otros arreglarán el grifo que se ha estropeado, otros irán al mercado a comprar, otros cambiarán el pañal al niño, otros lo llevarán al médico...

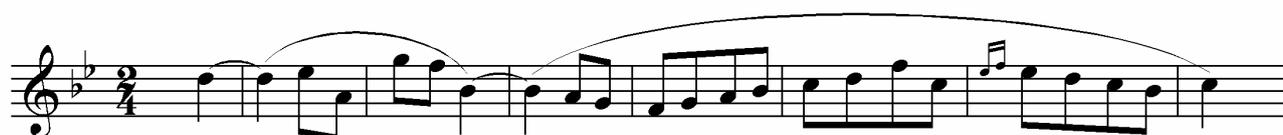
Pero hay que darse prisa, justo a las doce, todo tiene que estar listo. ¡ Nos vamos a bailar !

Vamos a utilizar la música de Bizet para diseñar la coreografía. Estad atentos, es muy sencillo. Sólo hay que escuchar al profesor. La letra que Luisa y Marisa han puesto a la melodía os dirá, paso a paso, lo que hay que hacer.

Unos hacen de chico y otros de chica aunque luego los roles pueden cambiar. Cuando aparece la melodía aguda, cantan y bailan las chicas y en la melodía grave, cantan y bailan los chicos.

Atención, ¡comenzamos!

La chica:



Y ___ das la vuel-ta tú ___ y me co-ges de la ma-no y yo me que-do a-quí de pie.

El chico:



Sí, ___ doy la vuel - ta y ___ tú que - das de pie. ___ Lue-go



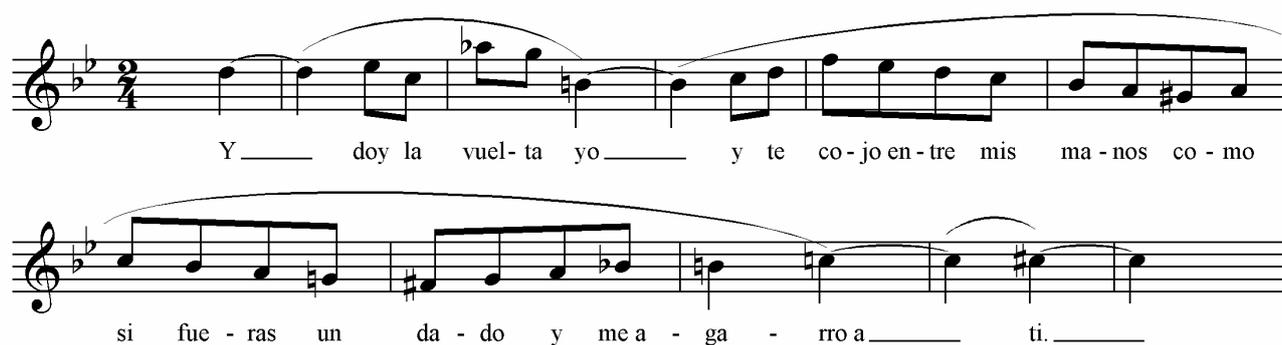
mue - ves la ca - be - za y yo te lan - zo un be - so. ___

El chico:



Y ___ das la vuel-ta tú, ___ yo me quedo a-quí sen - ta-do y tú me a - ga-ras de la ma-no.

La chica:



Y ___ doy la vuel- ta yo ___ y te co-jo en - tre mis ma - nos co - mo
si fue - ras un da - do y me a - ga - rro a ___ ti. ___

¿Vale que aparece una pelota gigante?



La última pieza se titula en inglés *The ball* que significa pelota y también baile y es que realmente esta pieza rueda por el piano como una pelota bailarina. En francés, *balle* significa pelota pero el título de la pieza es *Le bal* que significa baile.

La indicación musical *Galop* parece añadir importancia al significado de baile pero Luisa y Marisa han querido subrayar el significado de pelota y como comprobaréis el día del concierto, dentro del piano encontrarán una pelota, bastante grande y jugarán con ella.

La pelota es un juguete universal que presenta multitud de variedades y tamaños.

En su construcción a lo largo de la Historia, se han utilizado todo tipo de materiales dependiendo de la época y el lugar.

En el valle del Indo, se han encontrado pelotas de cuero y junco trenzado. Un mural egipcio de la época de la XII Dinastía representa a chicas jóvenes jugando con una pelota hecha de cañas o juncos. En la antigua Grecia, se utilizaron vejigas hinchadas que, por su durabilidad, pudieron ser de cerdo. Y en abril de 2008, Luisa y Marisa jugarán con una gran pelota de plástico.

De sobra sabemos que a vosotros os encanta jugar a la pelota, no sólo al fútbol sino a la infinidad de posibilidades de jugar que ofrece la pelota. Luisa y Marisa os proponen jugar de otra manera.

La pelota nos va a permitir trabajar la ESFERA, cuerpo geométrico que tiene la propiedad de rodar.

1. Cada niño podrá comprobarlo construyendo una pelota de periódico y haciéndola rodar. Para que quede bien redonda, tendréis que trabajar bien el periódico y pegarla con cinta de pintor.

2. En corro, cada niño hará rodar una pelota que llegará a otro compañero y luego podéis jugar a rodar la pelota y pasarla por diferentes lugares (túneles, carreteras estrechas, puentes colgantes...)

¿Por qué no le ponéis sonido al recorrido de la pelota? Cada uno puede pensar la onomatopeya de su pelota al girar; cuando la pelota se para, cesa también el sonido y la pelota de otro compañero comienza a rodar y a cantar.

3. Hay pelotas de todos los tamaños: balón - *grande*, pelota - *mediano*, pelota de tenis - *pequeño*, pelota de pimpón - *muy pequeño*, canica - *pequeñísimo*. Podéis ordenarlas de mayor a menor, escuchar cómo suena cada una de ellas al botar en el suelo y reproducir el sonido con vuestra voz. También podéis poner nombre a cada una de las pelotas, inventar una historia con todas ellas y dramatizarla.

¿De cuántas maneras podemos rodar? ¿Cómo podríamos hacer una pelota con nuestro cuerpo? ¿Y si hacemos una pelota entre todos?

4. Buscar e imaginar cosas que tengan forma redonda y hacer el rincón de las esferas: naranjas, soles, bolas del mundo... Los niños pueden traer de casa todo aquello que encuentren con esta forma.

5. ¿Os apetece pintar? ¿Y si en vez de pinceles, utilizamos canicas?

En una caja de cartón meteremos un folio en blanco. A continuación, impregnaremos las canicas en pintura y las haremos rodar. ¡¡¡Menuda obra de arte!!!

Pamplona, 3 de Octubre de 2007

Hola a todos:

¿Cómo estáis?

Somos Luisa y Marisa y os escribimos estas líneas porque queremos daros las gracias por lo bien que nos lo pasamos con todos vosotros el año pasado.

"Cuentos de un ciempiés: unos van de canto, otros del revés" nos dio la oportunidad de conoceros y tenemos que decir que, para nosotras, fue un auténtico placer.

Este año tenemos una nueva oportunidad y esperamos no defraudaros.

De momento, hemos diseñado esta guía con mucha ilusión y con el deseo de que os lo paséis bomba preparando *"Juegos de niños"*.

¡¡Chssss, os tenemos que confesar un secreto!!

Puede que el día del concierto, además de bailar y jugar con el columpio, la pelota, el trompo, las pompas de jabón, la muñeca, la gallina ciega, el tambor y la trompeta... juguemos a alguna otra cosa porque, además de los juegos que hemos trabajado en esta guía, Bizet compuso música para la pídola, el badmington y las cuatro esquinas.

Sin embargo, ¿no os parece que Bizet olvidó muchos juegos divertidos?

La cuerda, el aro, los cromos, las tabas, el dominó, el escondite, el pilla pilla, los bolos...

Si os apetece, podéis completar esta lista con vuestros juegos habituales o con juegos de otros lugares... Podéis buscar el origen de cada uno de ellos, estudiar su funcionamiento, sacar fotos, exponer los trabajos en las paredes de los pasillos, etc.

Incluso si alguien se anima... podría inventar la música que acompañe alguno de estos juegos. Puede que más de uno posea el talento del **mismísimo Bizet**.

Es más, si queréis podéis enviarnos vuestras ideas y creaciones o simplemente responder a esta carta para contarnos todo lo que habéis aprendido con este concierto.

Muchos besos para todos y... ¡hasta pronto!

Luisa y Marisa

ANEXO 1



El columpio, Jean H. Fragonard (1732-1802)



Niña en columpio, Gerardo de León **Franchute** (1957-)

ANEXO 2

*Trompo de siete colores,
sobre el patio de la escuela
donde la tarde esparcía
sonrisas de madre selvas,
donde crecían alegres
cogollos de yerbabuena,
trompo de siete colores,
mi corazón te recuerda.*

*Bailabas mirando al cielo,
clavada la púa en tierra.*

*Fingías dormir inmóvil
y dabas y dabas vueltas;
y florecida en ti mismo
danzaba la Primavera,
porque tu cuerpo lucía
pintura de flores nuevas.*

*Pedazo de alma fragante
de los peumos de mi tierra,
que parecías un huaso
llevando manta chilena;
al son de tu propia música
—bordoneo de vihuela—
cuando te hallabas cucarro
sabías bailar la cueca.*

*Arco iris, choapino,
maestro de la pirueta,
elefante diminuto,
caballito de madera;
al huir de nuestras manos
que te ceñían la cuerda,
en la fiesta semejabas
un carrusel de banderas.*

*Trompo de siete colores,
mi corazón te recuerda,
y en su automóvil de sueños
a contemplarte regresa.*

*¡Y qué suavidades tiene
la ruta que el alma inventa
para volver a su infancia
que se quedó en una aldea!*

Alejandro Galaz

ANEXO 3

Ilustración nº 1



Manuscrito del siglo XIII Museo Atger de Montpellier.

Ilustración nº 2



La "gallina ciega" (1845). Dibujo de Eusebio Zarza.
Biblioteca Nacional de Madrid

Ilustración nº 3



Juego de la "gallina ciega"
Detalle Juegos infantiles.

Ilustración nº 4



La gallinita ciega o cucharón
Goya (1788) Museo del Prado (Madrid)

Ilustración nº 5



Colección privada. Ramos. (1998)

ANEXO 4

RADIOGRAFÍA DEL JUEGO EN EL MARCO ESCOLAR

Alfonso Lázaro. PSICOMOTRICIDAD.

Revista de Estudios y Experiencias. Nº 51, 1995. vol. 3,

EL JUEGO DEL ADULTO CON OTROS ADULTOS.

El juego de los niños y las niñas no sólo hay que analizarlo, comprenderlo, saber observarlo y sacar conclusiones que nos sirvan en nuestra práctica educativa, sino que también es necesario que, como adultos, con otros adultos lo experimentemos, lo vivamos, lo analicemos y saquemos las conclusiones pertinentes que nos servirán no ya como educadores sino como personas.

Pero, ¿en qué consiste el juego del adulto? Un adulto cada vez más absorbido por el trabajo o por la necesidad de encontrarlo, por las obligaciones de la vida cotidiana, por las imposiciones familiares y sociales es una persona que difícilmente encuentra resquicio para jugar. Para él permitirse el juego, como dice Wallon, *«¿no es acaso reconocerse merecedor de una tregua durante la cual quedan suspendidas las sujeciones, las obligaciones, las necesidades y las disciplinas habituales?»* Se hace necesario en la sociedad que vivimos, concederse esa tregua, esa porción de tiempo, dedicada a sí mismo, en la que el adulto «no tiene deberes»: en ese momento es cuando se puede decir que juega.

Y no hablamos del mundo del ocio. Para nosotros, ocio y juego están lejos de ser sinónimos. La estructura económico-social ha generado una enorme red en la que las actividades del «tiempo de ocio» cada vez se diferencian menos de las del «tiempo de trabajo». Existe, evidentemente, una poderosísima industria próspera alrededor de las actividades que llenan el tiempo de ocio. Nos estamos refiriendo, sobre todo, a la institucionalización del juego deportivo, al deporte como espectáculo de masas. Con los clubes convertidos en sociedades anónimas, con los medios de comunicación social al servicio de este deporte-espectáculo, con los jugadores convertidos en ídolos, se genera la ilusión de vivir este tiempo de ocio. Sin entrar en mayores análisis de este fenómeno de masas, pensamos que el juego entendido como lo exponemos tiene poco que ver con estas actividades.

Para Huizinga (1968) *«el juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía»*. El educador, en el juego corporal con otros educadores, siente todo esto. El juego le posibilita un mayor conocimiento de sí y comunicación con los otros. Pero sobre todo, le brinda placer, emerge la risa, el regocijo, el disfrute, la culminación de un tiempo y un espacio de vida sin el cual sería difícil la existencia.

Pero el adulto puede permitirse esa tregua arriba mencionada de maneras distintas y diversas, no necesariamente de implicación física. Así, por ejemplo, con la literatura. Afirma Rodríguez Oquendo (1991) que la relación entre la literatura y el juego es *«como la de los antiguos matrimonios, indisoluble»*.

Y haciendo un repaso por las creaciones literarias de las distintas épocas encontramos ejemplos bellísimos en los que esa relación alumbra la magia de encontrar paraísos, sólo soñados, sólo escritos.

Así en Quevedo, así en Joyce, así en Cortázar, así... Pero queremos acabar con el proverbio de otro gran jugador de la palabra, don Antonio:

- *¿Mas el arte?*
- *Es puro juego,*
que es igual a pura vida,
que es igual a puro fuego.
Veréis el ascua encendida.

Bibliografía:

Juego y desarrollo infantil. Maite Garaigordobil. Editorial Seco Olea, 1990

Juegos tradicionales en la Escuela Infantil, Coor. Pilar López López. Amarú Ediciones, 1992

¿Por qué? Lila Prap. Ediciones SM, 2006

Preguntario, Jairo Aníbal Niño. Editorial Panamericana, 1989

Adivinancero, Regino Etxabe. Ediciones Hiperión, 2004

Juguetes infantiles, Luisa A. Payno. Simancas Ediciones, 1995

Prácticas de dramatización, Tomás Motos Francisco Tejedo. Editorial La avispa, 1999

Discografía:

Juegos de niños, Agruparte. Colección La mota de polvo

Para bailar, Nuevo Mester de Juglaría. Dep. Legal. M-6717-1991

Cancionero infantil del papagayo, Recopilación Magdeleine Lerasle. Kokinos, 2003

Cancioncillas del jardín del Edén, Recopilación Nathalie Soussana. Kokinos, 2003

web:

www.solohijos.com

<http://es.wikihow.com/hacer-una-mu%C3%B1eca-de-hilo>

<http://www.educar.org/infantiles/Juegos.htm>

www.primeraesuela.com