

Juegos y diversiones

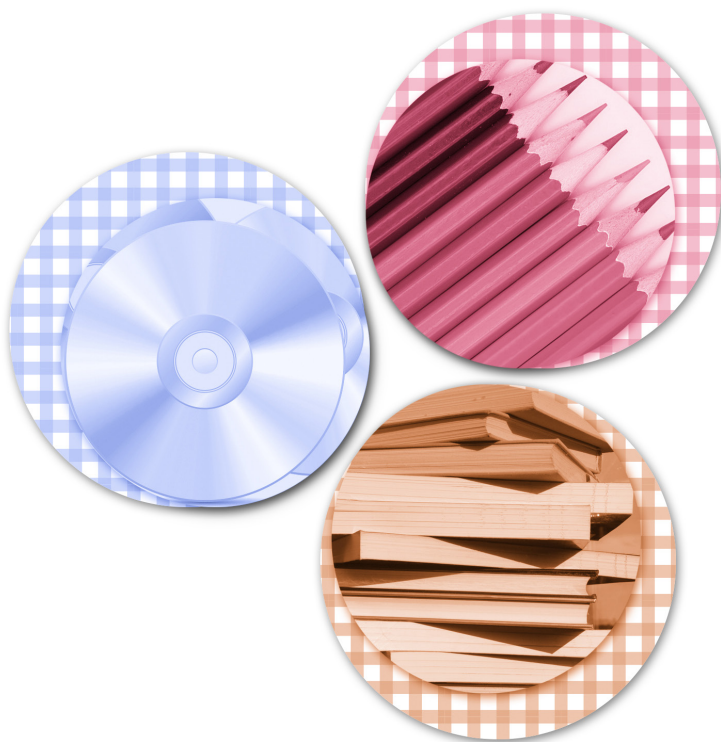
según los apuntes
del beato Edmundo Bojanowski





Juegos y diversiones

según los apuntes del beato Edmundo Bojanowski



Lublin 2022

Traducción:
Hna. Filemona Rapacz

Opinión metódica:
Ewa Zielińska

Dirección:
Hna. dr. hab. María Opiela, Prof. KUL

Coordinación de redacción:
Piotr Królikowski

ISBN 978-83-67064-32-3
(version digital)

© Zgromadzenie Sióstr Służebniczek BDNP
ul. Edmunda Bojanowskiego 8–10, 39-200 Dębica

© Wydawnictwo Werset, 2022

Wydawnictwo Werset
ul. Radziszewskiego 8/216, 20-031 Lublin
tel. 81 533 53 53; 501 061 226
wydawnictwo@werset.pl; www.werset.pl

Índice

Opinión metódica “Juegos y diversiones según los apuntes del beato Edmundo Bojanowski”	7
1. El Alfabeto	9
2. El angelito y el travieso	10
3. Harapos de algodón	11
4. Las sombras	12
5. Cuatro rincones y la quinta es la estufa	13
6. Las Codornices	14
7. La olla, quiere decir el funeral de la sopa agria de centeno	15
8. La ama de casa o una casamentera	16
9. ¿El juego de “por qué” y “porque”?	17
10. El Juego de la taza	18
11. Los gregorianitos	19
12. Las Piedritas	20
13. La Posada	21
14. Los Aplausos	22
15. Arrodillarse	23
16. El círculo	24
17. El Gato y el ratón	25
18. El Gato y el ratón (II)	26
19. Juego en Bolos	27
20. Guiones y círculos	28
21. La Taza	29
22. La línea divisoria	30
23. Ronroneo	31
24. ¿Para qué sirve la paja?	32
25. Rotador	33
26. El anillo	34
27. El Nadador	35
28. El Mensajero	36
29. El Aire, la tierra y el agua	37
30. El pajarito	38
31. El cangrejito	39
32. Los cuernos	40

33. El Equilibrio	41
34. Hacer caer una manzana	42
35. El Caracol	43
36. El Gatito dormido	44
37. El Alfiler	45
38. Vestirse	46
39. Una reverencia	47
40. El Lobo y los gansitos	48
41. Hola señor vecino	49
42. El Conejito en el valle	50
43. Verde	51
44. Las Sílabas	52
45. Los sentidos	53
46. Ranitas y cigüeñas	54

Opinión metódica “Juegos y diversiones según los apuntes del beato Edmundo Bojanowski”

Las hermanas de la Congregación de las Hermanas Siervas de la Madre de Dios Virgen Inmaculada Concepción desarrollaron y verificaron con los niños de diferentes edades, y gracias a la cooperación del Centro de Medios Universitarios de la Universidad Católica de Lublin, se grabaron 46 diferentes juegos. Entre ellos se encuentran los juegos de movimiento con diversos elementos de animación realizados en la sala de juegos, al aire libre, así como juegos de preparación para aprender a leer. Se puede jugar solo con un niño, un equipo o con todo el grupo.

Se destaca la interesante selección de los juegos en cuanto a temáticas, contenidos conformes con los intereses de los niños, y su adaptación a las capacidades del desempeño de los niños. Los accesorios y los materiales sencillos que se utilizan están disponibles en cada casa, en la institución educativa más sencillamente equipada, no solo estimulan a los niños a la acción, sino que también los animan a expandir las formas de su movimiento.

Es de suma importancia la simple organización y recorrido de los juegos, no solo es al aire libre. Animar a los niños e incluso involucrarlos en la preparación, disposición y recolección de accesorios contribuye a formar las habilidades sociales como: el apoyo y la ayuda mutua, desarrollando los sentimientos amistosos ayudando a los más pequeños y a los más débiles.

Durante los juegos, especialmente al aire libre, podemos ver una sonrisa alegre en los rostros de los niños, provocada no solo por el cumplimiento de la necesidad de moverse, sino también por los poemas alegres y rimas entrelazados con el contenido, gracias a los cuales los niños dominan el texto de memoria.

El elemento de la competencia individual y grupal, no solo durante las actividades físicas, sino también en las diversiones y juegos, fortalece emocionalmente a los niños, les enseña la capacidad de aguantar los fracasos, negociar, tomar decisiones, porque todo esto se vive con grandes emociones.

Las reglas, los acuerdos y los reglamentos claros, brevemente definidos y formulados disciplinan a los niños, les enseñan a dominarlos, los acostumbran a la precisión, la responsabilidad y la honestidad.

Los juegos y diversiones presentados tienen valores educativos y formativos. Mejoran las habilidades de coordinación, como el equilibrio, la orientación espacial con la evaluación de la distancia y la dirección, el aprendizaje de las proporciones numéricas, los colores, así como la rapidez de reacción, el sentimiento kinestésico (saltar, cruzar obstáculos, apuntar). Algunos de estos juegos enseñan combinatoria, la capacidad de comparar. También vale la pena señalar que entre los juegos presentados se encuentra el juego mencionado por Łukasz Górnicki y proveniente de la publicación de *Dworzanin Polski* (*Cortesano polaco*).

Todos ellos requieren la atención, percepción adecuada, muchas veces una respuesta rápida a una señal, la resolución de tareas (problemas) en la medida de lo posible para cada niño, pero con un esfuerzo intelectual considerable.

En los videos, me llamó la atención la actitud de la educadora que, al organizar juegos (diversiones), crea un buen ambiente, introduciendo la alegría, cuidando el bienestar de los niños. Esto es muy importante porque cuando los niños están juntos, desarrollan rasgos positivos de su carácter y disciplina consciente.

En conclusión, me gustaría enfatizar muy fuertemente que todos estos juegos y diversiones son una gran oportunidad para jugar junto con los padres y abuelos en casa y al aire libre. Algunos de ellos nos motivarán a regresar a la infancia y traerán una cálida sonrisa y aprobación. Tanto los niños como los adultos mejorarán su estado de salud, que consiste en velocidad, fuerza y resistencia. Estar con niños y jugar juntos contribuye a fortalecer los lazos familiares.

En el mercado editorial no tenemos muchos artículos para maestros de los jardines de infancia, de los grados 1-3 y también para los padres y abuelos, con la oferta de juegos físicos y diversiones en casa, en el jardín de infancia y al aire libre. Creo que vale la pena pensarlo y publicar *Juegos y diversiones, según las apuntes del beato Edmundo Bojanowski*, tanto más que la oferta también incluye diversiones y juegos referidos, por ejemplo, a los juegos folclóricos en Wielkopolska, Podlasie e incluso en la antigua Grecia.

Ewa Zielińska
Asesor metodológico

1

El Alfabeto

Ejercicio de la mente

Cada niño debe elegir una letra del alfabeto, a partir de la cual debe crear un nombre, un lugar y un objeto y formar una oración con ellos, por ejemplo: *Mi nombre es Adán, he ido al armario y he traído el abrigo*. El siguiente niño debe inventar un nuevo nombre, lugar y objeto. Las respuestas no deben repetirse. Si uno de los niños no responde o tarda pensando demasiado tiempo, debe entregar una prenda, por ejemplo, un caramelo). Se puede cambiar o agregar libremente elementos y nombres, con qué niños deben formar una oración a partir de las letras del alfabeto, por ejemplo: plantas, animales, profesiones.

Materiales:

Los caramelos.

■ Bojanowski, t. I, 467¹.



Curiosidad:

Este juego ya era conocido entre los antiguos griegos.

<https://siostry.net/es/el01>



1. E. Gigilewicz, s. M. L. Opiela (red.), *Prace, szkice i notatki Edmunda Bojanowskiego. Inedita*, t. I i II, Lublin 2016.

2

El angelito y el travieso

Ejercicio de la atención, la agilidad y destreza del cuerpo al caminar y al correr.

Dos niños deciden en secreto entre ellos cuál será un ángel y cuál será un travieso. Luego suben a las sillas y sostienen la cinta. El resto de los niños que participan en el juego pasan caminando por debajo de la cinta, uno tras otro, manteniendo la mano en el hombro del vecino, dando tres vueltas. Después de la tercera vuelta los niños parados en las sillas detienen con la cinta al niño que pasa último y le dicen:

“Al Primero: Pasado

Al Segundo: donado

Al Tercero: ¿a quién eliges?”

El niño detenido elige a quién quiere acompañar. Entonces uno de los niños parado en la silla exclama alegremente: “¡Soy un travieso” y huye y el otro dice en voz alta: “¡Soy un angelito!” y junto con los niños persiguen al grupo del travieso.

Materiales:

La cinta, 2 sillas.

■ Bojanowski, t. I, 503-504.

<https://siostry.net/es/el02>



3

Harapos de algodón

Ejercicio de la atención, del movimiento y de la agilidad del cuerpo y de la destreza de las manos.

Los niños se sientan en dos filas uno frente al otro y arrojan dentro una pequeña pelota de tela o una bola de lana. Cada uno intenta tirar la pelota al otro. El niño al quien llegará la pelota, sale de la fila y se sienta atrás.

Materiales:

La pelota o una bola de lana

■ Bojanowski, t. I, 481.

<https://siostry.net/es/el03>



4

Las sombras

Ejercicio de la vista.

Los niños se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca en la fila frente a la pared iluminada por lámpara. Detrás de ellos colocamos una silla en la que los niños del segundo grupo se subirán uno por uno y harán varios gestos u objetos proyectando una sombra en la pared. El niño que mejor adivine las sombras hechas en la pared se une a los niños al lado de la silla.

Materiales:

La lámpara, sillas.

■ Bojanowski, t. I, 491.

<https://siostry.net/es/el04>



5

Cuatro rincones y la quinta es la estufa

Ejercicio de la atención, del movimiento, de la agilidad y de la destreza del cuerpo al caminar y al correr.

Cuatro niños están parados en todos los rincones de la habitación y el quinto en el medio. A la señal, los niños en las esquinas cambian de lugar. El niño parado en el medio espera el momento oportuno para tomar una esquina libre. El niño que se ha quedado sin rincón es una estufa, se para en medio de la habitación e intenta ocupar el rincón libre en el siguiente turno.

■ Bojanowski, t. I, 471.

<https://siostry.net/es/el05>



6

Las Codornices

Ejercicio del oído, del movimiento corporal – agilidad y destreza.

En el juego participan dos niños, los demás son observadores. Ambos niños tienen los ojos tapados. Uno de ellos tiene en sus manos una matraca, he imita el sonido de la codorniz. El segundo niño tiene que tocarla. También es el juego para los niños que observan, porque los dos niños con los ojos tapados deben buscarse y huir alternativamente, sin ver nada.

Materiales:

La pieza de matraca o una campana.

■ Bojanowski, t. I, 492.

Curiosidad:

Este juego proviene de una antigua costumbre, descrita por Józef Ossoliński, cuando los cortesanos mayores caminaban por las aldeas y hacían bromas a los más jóvenes. Les tapaban los ojos, los sacaban al campo y, dando en la mano un trozo de madera ondulada, hacían que lo golpearan con un bastón para que hiciera un sonido característico y atrajera las codornices. Mientras tanto, los mayores chicos salían corriendo de su escondite y se burlaban de los más pequeños. De ahí los siguientes dichos: lo envió a las codornices (lo llevó al campo), está pescando codornices (no sabe lo que está haciendo), ya ha jugado a las codornices (ya tiene experiencia), va por las codornices (lo hará por primera vez), debe ir a buscar las codornices (necesita experiencia), un cazador de codornices (sin darse cuenta de nada, alabándose de lo que no sabe).

<https://siostry.net/es/el06>



7

La olla, quiere decir el funeral de la sopa agria de centeno

Ejercicio de la atención, de la memoria, del movimiento y de la destreza de las manos.

Ponemos una olla vieja en el suelo. Retiramos todos los elementos que puedan hacer tropezar o caer. Un niño se para a diez pasos de la olla, los otros niños le tapan los ojos, le dan un palito en la mano derecha y un pañuelo en la izquierda. El niño se da tres vueltas y se dirige hacia la olla. Una vez que está en su lugar, la golpea con un palito para romperla. Si falla a los tres intentos, deja caer el pañuelo frente a él para marcar dónde se ha detenido. El niño que rompe la olla gana. Si ningún niño tiene éxito, el ganador es aquel niño cuyo pañuelo esté más cerca de la olla.

Materiales:

Una olla, el palito y los pañuelos.

■ Bojanowski, t. I, 546-547.

<https://siostry.net/es/el07>



8

La ama de casa o una casamentera

Ejercicio de la mente, de la imaginación, del movimiento y la destreza de las manos.

Uno de los niños toma la posición de la ama de casa y se sienta (por ejemplo, en una silla) para que sea visible para el resto de los niños. La ama de casa lleva manzanas, nueces y dulces y da la bienvenida a los niños. Junto a ella, hay dos ayudantes que traen a los niños. La ama de casa les hace preguntas para comprobar sus habilidades (por ejemplo, **a las niñas** les pregunta si pueden hornear, o cocinar, o limpiar, o lavar; y a **los niños**, si pueden: cortar el césped, encender un fuego, cortar leña, etc.). Los niños realizan estas actividades, y como recompensa reciben una manzana u otra cosa de la ama de casa.

En otra variante, la ama de la casa es reemplazada por una madre o un padre que busca un marido para su hija o una esposa para su hijo. Los ayudantes son entonces casamenteros y los otros niños que participan en el juego, candidatos a marido o mujer.

Materiales:

Las Manzanas, las nueces y los dulces.

■ Bojanowski, t. I, 482-483.

Curiosidad:

El juego fue tomado de la historia de Rusia. La zarina, al *renunciar a sus hijas, tenía que comprobar las habilidades de los candidatos*.

<https://siostry.net/es/el08>



9

¿El juego de “por qué” y “porque”?

Ejercicio de la mente.

Los niños se sientan en un círculo. Uno de ellos camina en medio del círculo y pregunta al azar sobre algo a todos. Las preguntas deben comenzar con la palabra “por qué” y las respuestas con la palabra “porque”, por ejemplo, la pregunta: ¿Por qué hoy no vas a la escuela? La respuesta: “Porque hoy es feriado nacional”. Cuando el niño comete un error y comienza una pregunta o respuesta con una palabra diferente, debe entregar una penalidad que luego tiene que recuperar, cumpliendo una tarea.

■ Bojanowski, t. I, 520.

<https://siostry.net/es/el09>



10

El Juego de la taza

Ejercicio de la atención, de la agilidad del cuerpo al caminar y al correr.

Los niños se paran en un círculo muy cerca unos de otros para que sus hombros se toquen. Un niño camina rápidamente alrededor de ellos y luego señala con el dedo a uno de ellos. El niño elegido huye en dirección opuesta. Gana el niño que corre más rápido alrededor del círculo y se para en un lugar vacío. Por otro lado, el niño que corre más lento y viene atrasado entrega la penalidad – por ejemplo caramelo y el juego comienza de nuevo.

Materiales:

Los dulces

■ Bojanowski, t. I, 520.

<https://siostry.net/es/el10>



11

Los gregorianitos

Ejercicio del movimiento y de la agilidad del cuerpo al caminar y al correr.

Uno de los niños, que sabe correr más rápido, se pone una cuerda con caramelos y va corriendo al lugar designado. Los otros niños lo persiguen y le quitan el caramelo de la cuerda, cantando:

¡Gre, Gre, Gre, Gre, Gregorianitos!
¡Persiguen, atrapen los caramelitos!

Cuando el niño corredor llega a la línea de meta y no hay dulces en la cuerda, se queda sin dulces. Los niños que hayan ganado caramelos pueden compartir con él. Si el niño que corrió llega a la meta con caramelos, puede quedarse con ellos, o compartir con otros.

Materiales:

Los caramelos y la cuerda.

■ Bojanowski, t. I, 477-478.



Curiosidad:

Este juego era conocido entre los niños escolares a los que sus padres los llevaban por el pueblo en día de san Gregorio. El nombre de esta festividad, gregorianas, proviene de un evento relacionado con san Gregorio. Este santo varón solía llevar a los niños al mercado para que pudieran estudiar allí. También él cubría los gastos por este estudio. Fue considerado el santo patrón de los niños que ingresaban a la escuela.

<https://siostry.net/es/el11>



12 Las Piedritas

Ejercicio de la atención y de la destreza.

En la mano ponemos cinco piedritas y luego las arrojamos. Cuando las piedritas estén en el aire, rápidamente giramos la mano e intentamos atraparlas a todas. El ganador es aquel, que tenga más piedritas en la mano.

Materiales:

Cinco piedritas
(o pequeñas tapitas).

■ Bojanowski, t. I, 512.

Curiosidad:

El juego de las piedritas se conocía en la antigua Grecia con nombre pentalithy.

<https://siostry.net/es/el12>



13 La Posada

Ejercicio de la mente, de la atención, de la memoria y de la agilidad y de la destreza del cuerpo.

Los niños se sientan en un círculo y asumen las siguientes funciones o nombres: posadero, posadera, pan, pescado frito, sopa, asado, etc., es decir, todo lo que hay en la posada. Uno de los niños se para en el centro del círculo como un viajero y comienza una conversación. Si menciona alguno de los nombres citados, entonces el niño que tiene este nombre, debe ponerse de pie. Si el niño se olvida de hacerlo, entrega algo como una multa, por ejemplo, dulces. Cuando el viajero se aburre de la conversación, exclama: “¡La posada está en llamas!” Entonces todos los niños se levantan, cambian de lugar, y el que se queda sin lugar es el nuevo viajero.

■ Bojanowski, t. I, 498-499.

<https://siostry.net/es/el13>



14 Los Aplausos

Ejercicio del movimiento,
de la agilidad y de la destreza del cuerpo.

Los niños lanzan la pelota hacia arriba mientras aplauden: tres veces al frente, tres veces a la espalda y nuevamente tres veces al frente. Luego tienen que agarrar la pelota antes de que toque el suelo.

Materiales:

Una pelota.

■ Bojanowski, t. I, 490.

<https://siostry.net/es/el14>



15

Arrodillarse

Ejercicio de todas las partes del cuerpo.

Colgamos el anillo en un hilo delgado a una altura de aproximadamente un metro del suelo. Al frente de este hilo el niño se arrodilla sobre la pierna derecha, sosteniendo la mano izquierda en el aire. En la mano derecha tiene un palito, con el cual intenta apuntar el anillo colgante y quitarlo, manteniendo el equilibrio. Quien lo consigue, recibe una recompensa.

Materiales:

Un anillo, el hilo y el palo.

■ Bojanowski, t. I, 485.

<https://siostry.net/es/el15>



16 El círculo

Ejercicio de la atención, del movimiento y de la agilidad corporal al caminar y al correr.

En el suelo dibujamos tantos círculos que uno de los niños se queda sin el círculo. Al oír un aplauso o sonido de una campana, cada niño debe dejar su círculo y pararse en otro. El niño que estaba sin círculo intenta ocupar uno libre durante este tiempo.

Materiales:

La tiza y la campana.

■ Bojanowski, t. I, 471.

<https://siostry.net/es/el16>



17 El Gato y el ratón

Ejercicio de la atención y del correr, de la agilidad y de la destreza del cuerpo.

Los niños se forman en dos filas muy cerca uno del otro, sosteniendo globos inflados en sus manos. Los dos niños elegidos son: uno el gato y el otro el ratón. El juego consiste en atrapar al ratón. El ratón puede correr por el centro, alrededor y entre las filas, donde está su cueva. Al gato no se le permite entrar, pero tampoco el ratón puede permanecer entre las filas por mucho tiempo. Cuando el gato entra en la cueva del ratón, los niños lo espantan golpeándolo con los globos.

Materiales:

Varios globos.

■ Bojanowski, t. I, 530.



Curiosidad:

Este juego fue popular en la Gran Polonia y desarrolló la agilidad en los niños.

<https://siostry.net/es/el17>



18 El Gato y el ratón (II)

Ejercicio de la atención y del correr, de la agilidad y de la destreza del cuerpo.

Un niño hace el papel de ratón y el otro de gato. Los otros niños jugadores rodean al ratón en un círculo, tomándose de las manos. El gato permanece fuera del círculo. Mientras los niños bailan y giran en el círculo, el gato intenta encontrar un camino entre los niños y se desliza para atrapar al ratón. Mientras bailan, los niños levantan o bajan las manos y se acercan unos a otros, solo para evitar que el gato entre en el círculo, es decir, en la cueva del ratón. Si logra romper la cadena, entonces los más cercanos al ratón abren el círculo, sueltan al ratón y lo cierran inmediatamente para que el gato no se libere y corra tras el ratón. Los niños intentan mantener al gato en el círculo, ya que antes no le permitían entrar. Si el gato aprieta y logra salir fuera del círculo, los niños vuelven a poner el ratón en el círculo. El juego continúa hasta que el gato toca al ratón o lo atrapa. Los niños entre los que el gato atrapó al ratón toman los roles del gato y el ratón.

■ Bojanowski, t. I, 473.

<https://siostry.net/es/el18>



19 Juego en Bolos

Ejercicio de todas las partes del cuerpo, de la agilidad y de la destreza corporal, del movimiento y de la destreza de las manos.

En el suelo, dibujamos un cuadrado con tiza, en el que hacemos una cruz, como en una ventana. Colocamos cuatro bolos en las esquinas del cuadrado y otros cuatro en los extremos de la cruz. En el medio colocamos el noveno, el más alto bolo, al que llamaremos el Rey. Marcamos con tiza el lugar desde donde lanzaremos la pelota para golpear los bolos. El ganador es aquel niño que golpea más bolos, y el niño que golpea menos, coloca los bolos en la siguiente ronda.

Materiales:

9 bolos, la pelota para lanzar bolos, la cinta o cuerda y la tiza.

■ Bojanowski, t. I, 481.

<https://siostry.net/es/el19>



20 Guiones y círculos

Ejercicio de la mente,
de la paciencia y de la atención.

En una hoja de papel (o en una acera o en el suelo) dibujamos dos líneas paralelas que están separadas entre sí, y luego otras dos transversalmente. De esta manera, hay nueve lugares: uno cerrado en el medio y alrededor ocho abiertos. Dos niños participan en el juego. Los niños se turnan para escribir sellos específicos: guiones o círculos, hasta que llenen tres campos en línea recta. El ganador es aquel niño que escribe primero sus sellos a lo largo, a lo ancho o en lo diagonal.

Materiales:

La tiza, la hoja de papel y algo para escribir.

■ Bojanowski, t. I, 550.

Curiosidad:

Este juego es muy antiguo, pero sigue siendo popular. Aunque simple, ya se está practicando la habilidad de combinar, es decir, la habilidad de comparar, que es el primer signo del funcionamiento de la razón.

<https://siostry.net/es/el20>



21

La Taza

Ejercicio de la atención y de todas las partes del cuerpo.

Uno de los niños sostiene una taza en la cabeza con la mano izquierda y corre alrededor de los niños que lo rodean. Ellos lo molestan y le dicen: “¡Taza, taza, danos de beber, danos de beber!” El niño responde: “¡Quien quiera beber, que vaya por agua!” Todos los niños evitan tocar al niño con la taza, porque a quien el toca con su pie, este lo debe reemplazar. Si el niño que corre con la taza la deja de caer, los otros participantes del juego proponen un ejercicio como penitencia, para que él lo haga.

Materiales:

La taza y el agua

■ Bojanowski, t. I, 513.



Curiosidad:

Este juego fue tomado de un juego similar que se conocía en la antigua Grecia.

<https://siostry.net/es/el21>



22 La línea divisoria

Ejercicio de todas las partes del cuerpo.

Los niños se dividen en dos grupos iguales y se colocan en filas uno frente al otro. Entre ellos trazamos una línea o ponemos una cuerda (el símbolo de la línea divisoria). Cada niño trata de jalar a los niños de la fila opuesta a su lado. Los ganadores son aquellos niños que arrastran a su lado a todos sus rivales. Como castigo, pueden ordenar a los perdedores que cumplan una tarea.

Materiales:

La tiza o la cuerda.

■ Bojanowski, t. I, 514.

Curiosidad:

Este juego ya era conocido en la antigua Grecia. Platón la menciona. El juego "la línea divisoria" desarrolla los músculos y es un buen ejercicio de gimnasia. También se conoce otra forma de este juego, que consiste en jalar de una cuerda.

<https://siostry.net/es/el22>

Ejercicio del oído y de la memoria.

Todos los niños se paran en un círculo y se toman de las manos. Uno de los niños tiene los ojos tapados y un globo inflado en la mano. A partir de ahora, este niño, se llama Ronroneo. Luego entra al círculo, y cuando con el globo toca a uno de los niños, este niño comienza a ronronear. Después de escuchar esta voz, Ron-roneo debe adivinar a quién tocó. Si no adivina, todos giran el círculo varias veces y el Ronroneo repite el juego, hasta que logre adivinar a quien tocó. Si adivina de qué niño se trata, le tapará los ojos y lo llevará al centro del círculo. Y el juego comienza de nuevo.

Materiales:

El globo, el pañuelo (para vendar los ojos).

■ Bojanowski, t. I, 492.

<https://siostry.net/es/el23>



24 ¿Para qué sirve la paja?

Ejercicio de la mente –
de la imaginación.

Todos los niños se sientan en el círculo. Uno de ellos se para en el medio y hace a cada uno, una pregunta: “¿Para qué se puede usar la paja?” El juego continúa durante varios turnos seguidos y los niños intentan decir cada vez algo nuevo. El niño que no responde o da una respuesta incorrecta entrega algo como prenda por ejemplo, un caramelo. Este juego se puede modificar, cambiando de vez en cuando, el tema de la pregunta.

Materiales:

La frutas, los caramelos u otros dulces

■ Bojanowski, t. I, 496.

Curiosidad:

Este juego fue mencionado en el trabajo de Łukasz Górnicki, *Dworzanin polski*. Fue divulgado entre los niños por el obispo Piotr Tomicki (1464-1535).

<https://siostry.net/es/el24>



25

Rotador

Ejercicio de todas las partes del cuerpo, de la agilidad, del movimiento y de la destreza de las manos.

Lanzamos la pelota para que rebote contra la pared. Durante este tiempo, damos un giro rápidamente y agarramos la pelota.

Materiales:

La pelota.

■ Bojanowski, t. I, 490.

<https://siostry.net/es/el25>



26 El anillo

Ejercicio de la atención, del movimiento – de la agilidad y de la destreza de las manos.

Colocamos el anillo en una cuerda (o cinta) y atamos sus extremos. Los niños se paran en un círculo, sostienen la cuerda en sus manos y mientras bailan, mueven el anillo entre ellos, de una mano a la otra. Un niño se para en el centro del círculo, y su tarea es encontrar este el anillo que se mueve constantemente y el resto de los niños tienen que tratar de obstaculizarlo. Este niño que tenía el anillo cuando ha sido encontrado, cambia de lugar con el niño que lo estaba buscando.

Durante el juego, los niños que forman el círculo pueden cantar canciones, por ejemplo:

De la mano a la manito
Suelta el anillito,
¡Fuera, fuera lejos de mí!
Estas buscando en vano... No encontrarás nada aquí...

Materiales:

una cinta o cuerda y un anillo.

■ Bojanowski, t. I, 480

Curiosidad:

El juego con añillo era popular entre los niños de Podlasie

<https://siostry.net/es/el26>



27

El Nadador

Ejercicio de todas las partes del cuerpo.

Ponemos tres taburetes seguidos, sobre los que se coloca un niño de espaldas. Luego, se retira el taburete del medio, de modo que las piernas del niño están en un taburete, su cabeza en el otro y el torso estirado, está en el aire. Le damos al niño el bastoncito y ponemos las gorras en cuatro taburetes, colocados, dos al lado de la cabeza y dos al lado de las piernas. El juego consiste en tirar al suelo, con el bastoncito, todas las gorras de los taburetes, mientras que el niño mantiene la posición del cuerpo.

Materiales:

6 taburetes, 4 gorras y el bastoncito

■ Bojanowski, t. I, 484-485.

<https://siostry.net/es/el27>



28 El Mensajero

Ejercicio de la memoria, del movimiento
y de la agilidad del cuerpo.

Los niños forman un círculo. Uno de ellos entra dentro del círculo, y, enumerando, toca uno y al otro niño después de cada palabra:

“Necesitamos enviar un mensajero
Todo el mundo dice: no puedo
No quiero.
Entonces, a quién toca el turno
Para llevar este mensaje...
¡Oh! ...¡Aquí estás!”

El niño sobre el que cayó la última palabra se convierte en un mensajero y recibe del que enumeró la tarea: dar una orden a algunos niños elegidos. Esto consistirá en una tarea principal y una tarea adicional que distinga entre los verbos “debes” y “puedes”, por ejemplo, “Debes de decirle a John que vaya al jardín a cavar y a Kathia que recoja el césped, pasando puedes saludar a Miguel de mi parte”. Si el mensajero comete un error en la tarea principal, entrega una prenda como multa y repite el mandato. Si comete un error en una tarea adicional, la repite sin ningún tipo de castigo. En cualquier caso, tiene que completar la tarea hasta que la haga bien. Cuando el niño tiene éxito, el juego comienza de nuevo y el niño que realizó bien la tarea nombra a otro mensajero y le da órdenes.

■ Bojanowski, t. I, 499.

<https://siostry.net/es/el28>



Ejercicio de la mente –
de la imaginación.

Los niños se sientan en un círculo. Uno de ellos sostiene un pañuelo y lo arroja al niño elegido y le dice una de las palabras: “aire”, o “tierra” o “agua”. Si dice: “aire”, el niño que recibió el pañuelo debe nombrar rápidamente el animal o insecto que vive en el aire (por ejemplo: la paloma, la golondrina, la mosca), si dice: “tierra”, el niño elegido nombra a animales que viven en la tierra (por ejemplo, el perro, el gato, el caballo), y si dice “agua”, el niño debe indicar los animales que viven en el agua (por ejemplo, la ballena, la trucha).

La dificultad del juego aumenta cuando el lanzador pronuncia dos palabras, como “aire” y “tierra”. Entonces es necesario indicar aquellos animales que pueden estar en el aire y en la tierra. Un niño que no responde rápido o repite la respuesta de otra persona se arrodilla sobre una rodilla y espera que alguien le vuelva a tirar un pañuelo, para liberarlo. Cuando responde correctamente, se sienta, y si responde mal, se arrodilla sobre la otra rodilla. Después de la tercera respuesta incorrecta, queda fuera del juego.

Materiales:

Un pañuelo.

■ Bojanowski, t. I, 496.

<https://siostry.net/es/el29>



30 El pajarito

Ejercicio de la atención y del movimiento corporal, de la agilidad y de la destreza al caminar y al correr.

En el juego debe participar un número impar de niños. Se toman de las manos y se paran en un círculo. Uno de ellos entra y dando vueltas canta:

“Hay un pájaro caminando por el suelo
Elige granos de trigo
Yo estoy bailando en este círculo
Elijo a mi amiguito”

Terminando la canción, el niño elige a uno de los niños y el resto se une en parejas. El niño que se queda sin pareja va al centro y el juego comienza de nuevo.

■ Bojanowski, t. I, 470-471.

<https://siostry.net/es/el30>



31 El cangrejito

Ejercicio de la atención, del movimiento y de la agilidad corporal.

Nos paramos de espaldas a la pared y lanzamos la pelota entre nuestras piernas para que rebote primero en la pared y luego en el suelo. Y después intentamos agarrar la pelota.

Materiales:

Una pelota

■ Bojanowski, t. I, 490.

<https://siostry.net/es/el31>



Ejercicio de la mente –
de la imaginación.

Los niños ponen dos dedos sobre la mesa. Uno de ellos levanta sus dedos y dice: “Un buey tiene cuernos, una vaca tiene cuernos, un carnero tiene cuernos, un caballo tiene cuernos...”. Los otros niños que tienen los dedos sobre la mesa los levantan cada vez que la frase es correcta. Quien se equivoca, entrega su fruta favorita a los demás.

El juego se puede modificar seleccionando otras características comunes de los animales u objetos en lugar de cuernos, por ejemplo: un ruiseñor vuela, una cigüeña vuela, un águila vuela, un cordero vuela...

Materiales:

Algunas frutas

■ Bojanowski, t. I, 496.

<https://siostry.net/es/el32>



33

El Equilibrio

Ejercicio de la atención, del movimiento y de la destreza de las manos, de todas las partes del cuerpo.

El niño pone en su mano un rollo de papel de seda, o una pluma (u otro objeto largo y liviano), y el niño más hábil puede utilizar un palito o bastoncito y trata de encontrar el equilibrio. Durante este tiempo, el niño debe caminar, arrodillarse, sentarse y pararse. Una vez que el niño se vuelve habiloso, puede poner el objeto en su dedo y pasarlo de una mano a la otra.

Materiales:

El papel de seda,
la pluma, el palito.

■ Bojanowski, t. I, 479-480.

<https://siostry.net/es/el33>



34 Hacer caer una manzana

Ejercicio de la atención y del correr, de la agilidad y de la destreza de todas las partes del cuerpo.

Se debe colgar una manzana o una pera en un hilo tan alto para que el niño pueda alcanzarla con un palito mientras salta. Los niños se colocan en fila y corren uno por uno donde está la manzana o pera. Llegando al lugar donde está la fruta colgada, saltan y la quitan con un palito. Quien la quita, la recibe como recompensa. También se podría colocar un anillo en el hilo y quitarlo con un palito. Quien lo consigue, recibe un premio.

Materiales:

La manzana, el hilo y el palito.

■ Bojanowski, t. I, 484.

<https://siostry.net/es/el34>



Los niños forman un círculo. Uno de ellos será elegido como un caracol, se sienta en el centro del círculo y se cubre con una bufanda grande, dejando un pequeño agujero para que pase su mano. El resto de los niños se acercan al caracol y cantan:

“¡Señor caracol, muéstrame los cuernitos!
Recibirás un centavo para tu comidita
Si adivinas jugando Qué hojas y hierbas tocas?”

El niño cubierto con la bufanda extiende la mano, levanta el dedo índice y medio, haciéndose pasar por cuernos del caracol, y toca los objetos que le regalan los niños y adivina de qué se trata. Los objetos pueden ser, por ejemplo, hojas de árboles, flores silvestres, pastos, figurillas, juguetes pequeños.

Después, los niños pueden darle al caracol a la vez dos, o tres, o cuatro y finalmente cinco objetos para reconocerlos, y el caracol, tocándolos con el número correspondiente de sus dedos, debe reconocerlos a la vez. El niño cuyo artículo ha adivinado el caracol lo reemplaza y él otro se une al resto de los niños.

Materiales:

una bufanda o algo para cubrir, objetos pequeños para adivinar (por ejemplo, hojas, pastos, flores silvestres, figuritas, juguetes pequeños).

■ Bojanowski, t. I, 494-495

Curiosidad:

Este juego está tomado de la vida cotidiana, cuando los niños se encuentran con un caracol y le hablan desde las dos primeras líneas de la canción infantil citada. Cuando saca los cuernos, los tocan, lo que obliga al caracol a esconderlos.

<https://siostry.net/es/el35>



36 El Gatito dormido

Ejercicio de la atención,
de la imaginación y de la destreza.

De un juego de naipes formamos un círculo y en el hacemos una casita, en la cual supuestamente duerme el gato. Lo divertido es sacar tantas cartas lo que sea posible debajo de la casita, para no destruirla y no despertar al gato. La casita se pueden construir de diferente manera, simple o compuesta de varios pisos.

Materiales:

El Juego de naipes

■ Bojanowski, t. I, 480.

<https://siostry.net/es/el36>



Ejercicio del sentido auditivo.

Un niño sale de la habitación y los demás esconden un alfiler, que luego este niño lo buscará con la ayuda de la música. Cuando el niño se aleja del objeto buscado se escuchará la música con el volumen más bajo y cuanto esté más cerca del objeto, con volumen más fuerte. Varios niños pueden participar en este juego buscando juntos elementos ocultos, por ejemplo: bocadillos o frutas, que luego pueden ser una recompensa para ellos. La música se puede reemplazar con una campana o cualquier instrumento, como una harmónica.

Materiales:

Un alfiler o frutas, un reproductor de música, un instrumento musical o campana.

■ Bojanowski, t. I, 494.

<https://siostry.net/es/el37>



Ejercicio de la atención, del movimiento,
de la destreza y de la agilidad corporal.

El niño que juega hace rebotar la pelota en el suelo y mientras la pelota esté en el aire, el niño imita una de las actividades, por ejemplo: se viste, o se lava, o se pone los zapatos, o los pantalones, o el vestido, o se peina, etc... Después de realizar una de estas actividades, debe agarrar la pelota antes, que rebote en el suelo. Repite todo tres veces.

Materiales:

Una pelota

■ Bojanowski, t. I, 490.

<https://siostry.net/es/el38>



39 Una reverencia

Ejercicio de la atención y de la vista.

Uno de los niños es elegido para adivinar a quién hará una reverencia. Los otros niños, a su vez, se hacen a un lado y deciden en secreto, ante quién debe hacer reverencia. Después de la deliberación, los niños forman el círculo con globos en la mano. El niño que debe adivinar entra en el círculo y observa a todos con atención, tratando de adivinar ante quién debe hacer reverencia. Si adivina y se inclina ante el niño correcto, entonces tiene derecho a participar en la repetición del juego y en su lugar elige a quien lo reemplace. Si hace reverencia al niño equivocado, todos los niños lo tocan con globos para que salga del círculo. El juego comienza de nuevo, y el niño que ahora debe adivinar a quien hacer la reverencia es aquel que recibió la reverencia por error.

■ Bojanowski, t. I, 531-532.

Curiosidad:

Este juego es similar al juego "Balón de Oro" en el que ninguno de los niños sabe quién tiene la pelota, excepto su portador. Por tanto, nadie puede revelar el secreto e indicar quién lo tiene. Por lo tanto, este juego es más difícil y requiere más atención. En el juego "Una reverencia" los niños conocen el secreto, por lo que a menudo inconscientemente se lo cuentan a la persona adivina, por ejemplo, mirando al niño que se postrará o revelando sus expresiones faciales.

<https://siostry.net/es/el39>



40 El Lobo y los gansitos

Ejercicio de la atención, del movimiento y da la agilidad corporal al caminar y al correr.

Los niños se ponen en la fila uno tras otro, tomados de la mano. El primer ganso es la madre, y su deber es proteger a sus hijos, porque el lobo quiere atrapar a todos los gansos. El juego comienza así: el lobo se sienta en el medio y finge cavar un hoyo y encender el fuego. La mamá gansa y los niños lo rodean varias veces y comienza una conversación:

El Ganso: ¿Para qué es este hoyo?

El Lobo: Para el fuego.

El Ganso: Y este fuego, ¿para qué?

El Lobo: Para calentar el agua.

El Ganso: ¿Y esta agua?

El Lobo: Para lavar los platos.

El Ganso: ¿Y estos platos?

El Lobo: Para servirme el plato de gansitos

El Ganso: ¿Y dónde los tienes?

El Lobo: Aquí...

Cuando el lobo dice sus últimas palabras, se lanza sobre último gansito.

■ Bojanowski, t. I, 472-473.



Curiosidad:

En el siglo XIX, este juego era conocido casi en toda Polonia.

<https://siostry.net/es/el40>



Ejercicio de la atención, del movimiento – de la agilidad corporal y de la destreza al caminar y al correr.

Los niños se paran en dos filas, una frente a la otra en el espacio suficiente para que entren dos personas. Un niño indicado sale de la fila saltando sobre una pierna o sobre ambas piernas en el medio entre las filas. Sigue saltando y le dice al niño que está al frente de él: “¡Hola, vecino!” En este momento el niño saludado salta en el medio de las filas y luego este niño gira a la derecha y el otro a la izquierda saltando fuera de las filas, uno detrás de una fila y el otro detrás de la otra fila, hasta encontrarse uno frente al otro en el extremo de las filas. En este momento, el uno pregunta al otro “¿Cómo está, señor vecino?” Y el otro le responde: “Como ve, no tengo tiempo”. Ambos saltando se colocan a espaldas del uno al otro y a cara a los niños y llegan saltando a sus lugares desde donde han salido.

Llegando a sus lugares anteriores, cada uno de ellos le pregunta al vecino: “¿Cómo estás?” El niño preguntado le responde: “¡Gracias, muy bien vecino, sigue saltando”!

Los niños que comenzaron el juego continúan saltando y el nuevo vecino, saltando entre las filas le pregunta al niño del frente “¿Cómo estás?” Este le responde: “Como puede ver, no tengo tiempo”. Luego saltan como el primer par de niños.

El juego continúa hasta que todos los niños estén saltando.

[o:]

El juego llega a su punto final cuando todos los niños están saltando. Los niños que empezaron el juego paran, cuando ya no tienen nuevos vecinos parados. El juego termina cuando todos los niños se detienen.

■ Bojanowski, t. I, 470.

<https://siostry.net/es/el41>



42 El Conejito en el valle

Ejercicio de la atención, del movimiento y de la agilidad corporal al caminar y al correr.

En el suelo dibujamos un círculo, dividiéndolo en cuatro partes con dos líneas en forma de cruz. El niño, se para en el círculo dando vueltas cada vez más rápido, tratando de tocar la parte de este círculo, una vez con una pierna y otra vez con la otra.

Debe moverse sin perder el ritmo de la canción que canta al mismo tiempo:

En la montaña salta un conejito,
Sacudiendo los piecitos.
Yo también los sacudiría
Si así, las tenía...
¡Como este conejito!

Materiales:

La cuerda, la tiza para marcar la cruz.

■ Bojanowski, t. I, 470



Curiosidad:

La canción sobre el conejito fue cantada por los montañeses de las Tatras.

Hay un conejo en la colina
Sacudiendo los pies
Y yo saltaría así
Si tuviera piernas así.

<https://siostry.net/es/el42>



Ejercicio de la atención
y de la memoria.

Dos niños se ponen de acuerdo que van a jugar en verde. El juego consiste que los dos tengan siempre algo verde, por ejemplo: Las hojas, las ramitas o pañuelos de color verde, durante un tiempo acordado. Luego, determinan la multa que deben entregar, cuando uno atrape al otro, sin ningún elemento verde.

Materiales:

Las hojas, las ramitas y pañuelos de colores.

■ Bojanowski, t. I, 497-498.

Curiosidad:

Este juego ejercita la memoria y te enseña a hacer amigos duraderos. Jan Kochanowski escribió sobre este juego de la siguiente manera:

"Este juego presume esta ley,
De quien se marchita, quien lo pierde
o lo sacara con una forma diferente
paga la apuesta con una suma global".

<https://siostry.net/es/el43>



44 Las Sílabas

Ejercicio de la atención, del pensamiento y de la perceptibilidad.

Los niños se sientan en un círculo. Uno de ellos sostiene un pañuelo y, mientras dice la primera sílaba de una palabra, lanza el pañuelo al otro niño, cuya tarea es sumar la sílaba para que se forme la palabra, por ejemplo, ma-dre, pe-que-ño.

El juego consiste en responder lo antes posible, las sílabas faltantes y lanzar el pañuelo al otro niño que participa en el juego.

Materiales:
El pañuelo

■ Bojanowski, t. I, 507.

<https://siostry.net/es/el44>



Ejercicio de la mente –
de la imaginación.

Cinco niños se sientan en el suelo y que cada uno de ellos va a representar a uno de los sentidos: la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto. El sexto niño debe decir cosas u objetos relacionados con cualquiera de estos sentidos. El niño menciona algún objeto. Los niños están atentos y tratan de relacionar el objeto mencionado con el sentido que ellos representan. Los niños se levantan cuando la cosa mencionada se relaciona con el sentido que ellos representan. Si más de un sentido está relacionado con el objeto que el niño representa, entonces se levantan dos o más niños. Cada uno de ellos debería decir por qué se levantó o por qué no.

Al levantarse cada niño explica de esta manera:

La vista dice “Veo la manzana”

El gusto dice “La manzana es sabrosa”

El olfato dice “La manzana tiene rica fragancia”

El tacto dice “Toco la manzana”

El niño que representa el oído dice: “No me levante, porque la manzana por sí misma no emite ningún sonido”.

El niño que no se levante o se ponga de pie sin necesidad, tiene que regalar algo, como multa: fruta o dulces.

Materiales:

Frutas o dulces.

■ Bojanowski, t. I, 491.

<https://siostry.net/es/el45>



46 Ranitas y cigüeñas

Ejercicio de la atención, del movimiento y de la destreza corporal, de la agilidad al caminar y al correr.

Los niños se dividen en dos grupos, un grupo representa a las ranitas y el otro a las cigüeñas. En el suelo se marca la línea divisoria para los dos grupos. Entonces las ranitas se acercan a línea que las separa de las cigüeñas, y los dos niños más valientes salen al frente e, imitando el croar de las ranitas, inician una conversación:

El primer niño saluda: ¡Hola, hi, kum, kum!

El otro le responde: ¡Hola, hi, kum, kum!

El primero dice: Amiga

El segundo: ¿Qué?

El primero pregunta: ¿Tienes un hermano?

El otro contesta: No tengo.

El primero pregunta: ¿Dónde está?

El Segundo responde: Lo llevó una señora.

El primero pregunta: ¿Qué señora?

El segundo contesta: La Señora Cigüeña.

Puede ser en otra forma:

Croac, croac

El primer niño saluda y pregunta: Hola, hi, kum, kum, hola ranita...

¿Tienes un hermanito, amiguita mía?

El segundo contesta:

Hola, hi, kum, kum, no tengo un hermanito, me lo quitaron de este mundo

El primero pregunta:

¿Quién te lo quitó, ranita?

¿Quién te lo quitó mi amiguita?

El segundo responde:

Eran las señoras, cigüeñas.

Qué caminan por el surco.

Las cigüeñas dicen:

“Vamos al agua, al agua
atraparemos a las ranitas pequeñas”

Las cigüeñas responden: radi, radi y se arrojan sobre las ranitas, pero pueden también perseguirlas saltando sobre una pierna. El juego continúa hasta que las cigüeñas atrapan a las ranitas, o las ranitas a las cigüeñas, o también si alguno de ellos cruza la línea divisoria de las ranitas.

■ Bojanowski, t. I, 474.



Curiosidad:

En la antigua Grecia se conocía un juego similar. Uno de los jugadores corría en dos piernas y el otro lo perseguía saltando sobre una pierna.

<https://siostry.net/es/el46>



