

Desconectate para CONECTARTE



Desconectarte para conectarte

En el marco del Día Internacional del Juego, que se celebra el 28 de mayo, la Unidad de Animación Sociocultural de la Intendencia de Canelones te invita a desconectarte para conectarte.

Te proponemos distintos juegos para que puedas jugar en casa y en familia sin tener que estar conectado a un aparato electrónico y así puedas conectarte con el fenómeno del juego jugando a lo que te proponemos, o quizás lo que te proponemos te inspire a jugar otros juegos que surjan.

El juego es cosa seria: es parte de las personas desde que nacemos y es fundamental para el desarrollo personal y comunitario.

Nos permite explorar otras realidades, encontrarnos con otros y otras, nos produce emoción, nervios, alegría, nos reencuentra con juegos pasados y con nuevos juegos.

En esta época que nos está tocando vivir, se torna un aliado necesario para las personas, para encontrarnos, conectarnos entre los y las habitantes de un mismo hogar, para tener momentos de fantasía, de alegría y de reconocernos como seres que estamos hechos de acumulación de juegos pasados, juegos presentes y que a través de estos construimos relatos e historias.

Somos lo que jugamos.

Te invitamos a jugar con nosotros y nosotras. Para eso, te pedimos que nos mandes una foto o un video (de no más de 10 segundos) al WhatsApp 098 350 684 hasta el 4 de junio para hacer una gran animación de las familias canarias jugando.

La rayuela

Es un juego tradicional con muchas variantes. La manera más común de jugar es hacer casillas sobre el piso, con una tiza o algo que logre marcarlas. Luego, hay que numerar las casillas del 1 al 9 y jugar por turno. Lo ideal es elegir una piedra lo más plana posible para que no salga rodando.

Forma de jugar a la rayuela más clásica:

1. Se tira una piedra dentro de la casilla 1, sin que toque las líneas.
2. Se salta en un pie y se sigue casilla por casilla en un pie hasta llegar al 9. Esta última es la única casilla donde se pueden apoyar los dos pies.
3. Cuando se presentan dos casillas en una misma línea, como en el caso del 4 y el 5 o el 7 y el 8, se usan los dos pies al mismo tiempo, uno para cada casilla. Si la piedra está ocupando una de las dos, sólo se puede caer con un pie en la casilla en la que no está la piedra.
4. En el 9 se descansa en dos pies y se toma impulso para hacer el recorrido en sentido inverso.
5. Al llegar a la casilla 2, en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1 y se salta hasta el inicio.
6. Cuando se completa toda la ronda de la casilla 1, se pasa a otra ronda igual. Esta vez tendrás que tirar la piedra en la casilla 2 y así sucesivamente en las demás casillas. La casilla que tiene la piedra siempre se salta sin tocarla.
7. En la última ronda la piedra se tira al 9. Quien primero completa sin errores todas las rondas gana el juego.

Otra variante es, luego de todo el recorrido, ir comprando casillas y poner el nombre. El resto de los jugadores no podrá pisar la casilla elegida, salvo que les des permiso para hacerlo.

Más tipos de rayuelas:

Rayuela caracol

La rayuela caracol no tiene descanso. Todo el recorrido, tanto el de ida como el de regreso, se hace saltando una a una las casillas en un pie.



La payana

Para jugar son necesarias cinco piedras lindas, cuyo tamaño les permita entrar cómodamente en las palmas de las manos de los participantes, que necesitan de atención y destreza para entrar en competencia.

Una idea genial es pintar esas piedras con el diseño que más te guste.

Los jugadores se sientan normalmente en la vereda con las piernas cruzadas. A su turno, cada uno arroja suavemente las payanas sobre el piso, elige una que luego arroja hacia arriba a la vez que toma una de las que permanecen en el piso, con cuidado de no tocar las restantes. Ese primer paso se llama "de uno".

Luego sigue "de dos", "de tres" y "de cuatro", que significa tomar en un rápido movimiento ese número de piedras mientras la elegida está en el aire. Luego viene "el pique": con todas las piedras en la mano, se arroja una al aire y se vuelve a tomar antes de que caiga al piso. En este paso, es común que al intentar recogerla en el aire la piedra rebote contra las otras y caiga, lo que significa que el participante pierde su turno, que es ocupado por otro jugador.

El último paso del juego es el puente. Este consiste en un arco formado por el dedo índice montado sobre el mayor apoyado contra el piso, mientras que del otro lado se apoya el dedo gordo. El jugador debe arrojar las piedras al piso frente al puente y el rival elige una de ellas, en lo posible una que dificulte el paso de las otras piedras por debajo del puente.

El jugador gana un tanto cuando, mientras arroja una de las piedras al aire, pasa el resto de a una debajo del puente, dejando para el final la elegida por su rival.

Normalmente se pacta un marcador, por ejemplo, "a diez". Quien primero llegue a esa cifra gana el partido.



Reglas del juego

Existen muchas variantes locales, una de las formas más extendidas es la siguiente:

Los jugadores se sientan en el piso, formando un círculo, y se juega por turnos.

El primero en jugar arroja las piedras, tira y agarra de a una. Esta fase se llama "la del uno". A continuación debe arrojar nuevamente todas las piedras al piso y tomar de a dos piedras del piso en lugar de una ("la del dos").

Luego debe recoger tres al mismo tiempo y luego la restante, o viceversa ("la del tres").

Finalmente, debe guardar cuatro piedras en el puño y arrojar la quinta al aire mientras deposita las cuatro en el piso, y volver a capturar la piedra arrojada. Hecho esto, vuelve a lanzar la piedra al aire y debe tomar las cuatro piedras al mismo tiempo y volver a tomar la restante antes de que caiga al suelo ("la del cuatro").

Cada vez que el jugador comete un error, este debe terminar su turno y retomar desde donde tuvo que dejar en la ronda anterior. Los errores son: mover una de las piedras que aún no se han recogido cuando se intenta tomar otra, dejar caer la piedra que se ha lanzado al aire o no lograr recoger la cantidad de piedras que corresponda.

Una vez que el jugador completa con éxito estas cuatro etapas, puede "tanteo" (sumar puntos) en la etapa del tanteo. Para ello hay distintas operaciones que a veces se realizan de manera sucesiva. Una de ellas es acomodar cuatro piedras como los vértices de un cuadrado y tomarlas de a una como en la primera etapa del juego, pero en lugar de descartar la piedra que se recoge, esta debe ser arrojada al aire junto con la (o las) anterior(es). Cuando se finaliza la operación, se cuentan diez puntos por cada piedra que el jugador conserva en su mano. Otra variante es tomar las cinco piedras, arrojarlas hacia arriba, dar vuelta la mano e intentar atrapar la mayor cantidad posible con el dorso. Luego se vuelven a arrojar las que hayan quedado hacia arriba y se intenta atraparlas con la palma. Cada piedra atrapada vale diez puntos. No hay penalidades en el tanteo. Finalizado el tanteo, se reinicia la serie con "la del uno"

Mancha de palillos

El juego consiste en una competencia todos contra todos. Se comienza entregando una determinada cantidad de palillos a cada jugador. Tras la señal de inicio, los competidores deberán intentar colocar la mayor cantidad de palillos en la ropa de los contrincantes a la vez que evitan que se los coloquen a ellos. Un jugador o jugadora no podrá sacarse los palillos de su propia ropa, pero sí puede robar de otros para continuar colocando. Tras la señal de finalización, el jugador que tenga menos palillos en sus ropas será nombrado el ganador.

La arrimadita

En una mesa dividida por una línea media, se colocan dos jugadores enfrentados, cada uno con cinco tapitas de plástico de colores diferentes. Por turno tienen que hacer un lanzamiento tratando de arrimarse a esa línea.

Aquel jugador o jugadora que tenga más tapitas cerca de la línea es considerado ganador.

Materiales:

- Diez tapitas, cinco de cada color.
- Mesa.
- Elemento para dividir la mesa (cinta adhesiva).

Camino oculto

Se dibuja una cuadrícula en el suelo con por lo menos una división de 12 cuadrados y el mismo diseño se plasma en una hoja. Uno de los participantes tendrá que marcar en dicha hoja un camino a recorrer pasando por los cuadrados sin que los otros participante sepa cuál es, así tendrán que descubrir el camino.

Sólo se podrá dar un paso en el caso de que el camino sea el acertado, si no, le dará paso a otro participante. Hay que estar atentos a los aciertos de los compañeros y compañeras para encontrar el camino.

Materiales:

- Más de tres personas.
- Hoja y lápiz
- Tiza u otro instrumento para marcar el piso.



Proyectores de historias

Jugando a reciclar conitos de papel higiénico, tomamos uno y en uno de los orificios lo cubrimos con papel film o cinta adhesiva, tapando el orificio en su totalidad. Luego, con un marcador permanente dibujamos sobre ese orificio ya sellado un dibujo o personaje a elección que nos dé el comienzo para contar una linda historia.

¿Cómo logramos contar esta historia? Apagamos las luces y, en total oscuridad, sobre una pared blanca proyectaremos las imágenes de los conos. Para esto utilizaremos un celular o una linterna, colocando la luz en la parte del orificio que no fue sellada para proyectar el dibujo o personaje en la pared desde una distancia de por lo menos un metro.

Materiales:

- Conos de papel higiénico.
- Cinta adhesiva o papel film.
- Marcador permanente negro. - Linterna o teléfono celular.

