



3. El papel del juego

-Chairete -gritó con su voz profunda el bello saludo de los griegos-, chairete, kyrioi... sean felices.

Las cabras se desperdigaron por entre los olivos, balando entrecortadamente unas a otras sobre el rítmico tintineo de las esquilas. Los pinzones gorjeaban excitados. Un petirrojo infló el buche como una mandarina entre el arrayán y prorrumpió en un chorro de canto. La isla pareció bañada de rocío, radiante al primer sol de la mañana, llena de vida bulliciosa. "Sean felices". ¿Qué otra cosa se podía ser en una estación así?

Gerald Durrel, Mi familia y otros animales

El sistema tradicional de educación suele estar a gusto si es científico, y no sólo científico en general, sino por parecerse a una ciencia exacta. Algún oscuro complejo de inferioridad debe haber detrás de esa pretensión.

Una extraña derivación de eso es el tiempo y la energía aplicados a hacer métodos y planificaciones que, la mayor parte de las veces, se quedan en el intento de atrapar la realidad. Y lo hace, pero como una red encima de un maratonista. Eso que tendría que ser una referencia para guiar la tarea, facilitarla, se vuelve un paso a paso que hay que obedecer; no hay que seguir el tiempo del grupo sino el del programa.

Lo que se haga con los niños tiene que estar justificado "científicamente" y con relación al programa. Entonces aparecen libros de recreación con indicaciones tales como: "este juego desarrolla la memoria y la atención", "este desarrolla la coordinación psicomotriz", "desarrolla la coordinación en el espacio", "el sentido de equipo", como si fuéramos máquinas con botones o engranajes que necesitan tal ajuste, tanto de aceite. Siempre iríamos con el amigo

que nos invitara a comer algo bien rico, y no a uno que nos invita a equilibrar la ingesta de fibras y proteínas (imagínense lo que sería la conversación).

De la misma manera que a los cuentos se los utilizó como vehículos de mensajes morales, a los juegos se los usa con objetivos pedagógicos. Las lecciones disfrazadas de juego son una trampa que el niño siempre reconoce. Claro que los juegos enseñan, pero es imposible traducir a palabras todo lo que ocurre en un juego, como es difícil buscar el "mensaje" de un cuento y ponerlo en palabras. Cuanto mejor es el cuento, esto resulta menos posible.

Encontré libros con buenas actividades, pero con una lista que aclaraba qué desarrollaba cada juego: astucia, rapidez, agilidad, imaginación, ritmo, concentración, reflejos, gusto por el riesgo, etc. Sirve menos un material bueno si está en función de una idea equivocada. Es un error grave ver al niño como un montón de facultades por desarrollar (memoria, sensorialidad, músculos, etc.).

¿Cuál es la mentalidad que justifica un juego con el desarrollo de facultades? ¿Qué visión del hombre es la que, aun si darnos cuenta, tenemos? Revela enfermedad, o por lo menos pobreza de pensamiento, si una sociedad necesita una justificación para permitir el juego.

En el otro extremo están quienes usan los juegos como elementos de mero entretenimiento, de distracción, para calmar a los niños cuando el grupo está muy excitado, que es como utilizar un piano para sostener libros o una guitarra para leña. Se puede, pero nos perdemos lo mejor.

Un juego no es una herramienta de adiestramiento. Se parece más a una obra de arte: nadie mira un cuadro para desarrollar su sensibilidad al amarillo. Un juego es como una obra de arte (en la mayoría de los casos, anónima y colectiva) que sólo existe cuando se la practica y para quienes la practican, no para los que miran de afuera.

Son importantes porque enseñan alegría, nos arrancan de nuestra pasividad y nos colocan en situación de compartir con otros. Así como la danza nos cuenta sobre algo que sólo con danza se puede contar, los juegos enseñan algo que sólo ellos enseñan, y no se traduce en palabras. Brindan un buen clima de encuentro, una actitud distendida, nos revelan torpezas de un modo en que no nos duele descubrirlas, cambian los roles fijos en un grupo, son otra manera

de incorporar una sana y necesaria picardía, despiertan, "desactivan la bomba". Por sobre todo, son un mensaje de vitalidad, aportan una especie de combustible vital básico.

Al igual que el carnaval, los juegos nos invitan a que nos olvidemos de nuestra propia cara, de nuestra manera habitual de ser, a que nos pongamos otras máscaras, otros roles. Quizás veamos que en nosotros también hay otros y que esos juegos los despiertan e invitan a salir y revelarse. Obtendremos, por un momento, aquello que tanto anhelaba Borges: el alivio que da dejar de ser nosotros mismos.

Uno de sus valores es que rompen el orden establecido y nos colocan en un "caos" que está más allá de toda preocupación de eficacia, de finalidad, de utilidad. La fascinación de los juegos radica en su intensidad, en su vitalidad y frescura. En su vértigo. Este es el sentido profundo del carnaval, y era el de los ritos dionisíacos: salir de la rutina, de la repetición mecánica y conectar con el impulso vital de la manera más directa.

Una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio. Una parte importante del cambio empieza por no concebir a la autoridad como una deidad inmutable. Dentro de un ámbito cuidado, con el maestro que contiene y cuida: jugamos con las reglas, cuestionamos su autoridad cuando pierde, cuando juega a hacer trampas, y así jugamos con la idea misma de la autoridad.

Los juegos son herramientas de la alegría, y la alegría, además de valer en sí misma, es una herramienta de la libertad.

Jugar no es un partido sino un latido⁷

En su acepción más amplia y profunda a la vez, el juego, jugar, son los espacios personales, nuestro sello de identidad y la respuesta presente a una realidad viva que debemos enfrentar. "Viva" en el sentido de que no está esperando quieta y obediente a que la resolvamos según la guía del usuario.

Tenemos que reparar un auto, eso tiene pasos a seguir. Pero, si mientras cumplo con esos pasos pongo música, sigo, tiro la herramienta al aire para que dé dos vueltas, la tomo, doy unos pasos de

7 Agradezco las iluminadoras conversaciones con la profesora Inés Berro.

baile, sigo... estaré introduciendo elementos de juego en mi trabajo. Si a la computadora de mi oficina le pongo unos papeles que simulen orejas, también. Si doy un recital, como es mi caso, y comienzo pidiendo que cantemos todos juntos una canción, y empiezo... ¡pero ni siquiera dije cuál sería!, estoy jugando con el hecho mismo del cantante que hace participar al público.

Para todas esas situaciones, tenemos pasos, procedimientos. Siempre que, con habilidad de buen manejo y oficio, tomamos el manual de instrucciones de la actividad que sea y a partir de él la adornamos, o le cambiamos los pasos, ya sea para sacudirnos la rutina, por expresión de entusiasmo interior, pues esa noche tenemos una cena que nos inspira, o por responder a un emergente, estaremos jugando, actuando con juego, con cintura.

Invitado a participar del Congreso de la Lengua que se llevó a cabo en la ciudad de Rosario (Argentina), el escritor, dibujante y humorista argentino Roberto Fontanarrosa comenzó su charla explicando que había preparado unos apuntes y que, antes de la exposición, estaba preocupado por no olvidar esas notas en su casa. Entonces, mostrando que se había acordado de llevarlas, confesó que lo que sí se había olvidado... eran sus lentes. No pudo leer sus valiosas notas. Fontanarrosa partió de su anécdota, la mezcló con lo que recordaba de sus notas y, para regocijo del público, improvisó una conferencia. Jugó, con sus circunstancias, con sus ideas. No se plantó rígido a resolver su olvido, no se puso tenso y trató de recordar de memoria su plan. Inventó otro.

Hay procedimientos que son necesarios, pasos, convenciones, sea porque así nos entendemos, porque son códigos que evitan que empecemos de cero cada vez y con cada quien. Porque así nos enseñaron a bajar del módulo lunar, y "no lo muevas porque rebotas y vas a dar al infinito", o "porque así es papá, ya sabés, pero es bueno", y no queremos en la primera visita caerle tan creativamente al suegro, o porque el cable marrón es el que indica la masa y no el azul, y no el rojo, en ninguna casa. Y más que creativos seríamos un estorbo o un peligro.

⁸ Roberto Fontanarrosa, "Las malas palabras", III Congreso Internacional de la Lengua (2004). Disponible en <congresosdelalengua.es/rosario/mesas/fontanarrosa r.htm>.

Pero hay otros procedimientos que sí dan margen, y si en ese margen jugamos, estamos dando señales de nuestra personalidad, dejando un sello de quiénes somos, disfrutando lo que hacemos. Y esos pequeños signos no tienen que ver con el narcisismo, sino con la vitalidad: aguí estoy yo, aguí estoy hoy, vivo y contento. Y eso es el juego, una marca vital, de nuestro día, de que no lo hicimos como máquinas.

Daniel Pennac en Como una novela, su delicioso ensayo sobre la lectura, cuenta de qué manera se las arreglaba para cumplir con el programa de lecturas de determinado año de la escuela secundaria, y no perder el entusiasmo de su grupo de alumnos adolescentes. Acordaba con ellos que para fin de año debían tener leídos ciertos libros, pero que el recorrido de lecturas no sería el que indicaba el programa y, en todo caso, agregarían otro.

Como hizo el maestro Marcos Dellepiane cuando tuvo que enseñar fracciones en la escuela primaria a un grupo que no lograba aprenderlas. Les pidió que trajeran harina, queso, tomates, ajo... y al otro día hicieron pizza. Luego hubo que repartir porciones iguales... y ahí "vieron" iluminadamente el concepto de fracción.

Fontanarrosa, Pennac, Marcos... ; se salieron del guion? No sé, o no importa, pero sin duda se salieron del sermón, del paso a paso, se adaptaron a su realidad.

Y acá hay otro punto importante sobre el juego y la vitalidad. A veces jugamos, nos corremos, hacemos algo, porque nuestro grupo lo exige, hay turbulencias en pleno vuelo, o pasa algo en la ruta: la realidad se impone con un cambio y así lo resolvemos. Pero otras veces somos nosotros los que necesitamos un cambio, algo de frescura en ese día. Aunque no haya pasado nada afuera, en nuestro grupo o en el ámbito donde nos desempeñamos, somos nosotros los que tenemos un día especial, por maravilloso o por desastroso o por aburridamente repetido y... le queremos dar un toque, al día, al momento. Cambiamos el peinado, entramos caminando en reversa, la orquesta es estrictamente formal, pero nos pusimos calzoncillos de Batman, lo que sea. Puede que los demás se den cuenta o que nadie lo sepa, pero le agregamos algo de juego a nuestra actividad.

Luego de dos años de dar un mismo recital, que incluye canciones, juegos y chistes, en cada teatro necesito hacer una adaptación, que por mínima que sea, le dará frescura a esa presentación.

Nuestra vida cotidiana está llena de pequeños y grandes momentos así: hoy salimos a comer afuera (a un restaurante o al patio), o cuando pedimos comida afuera, o cuando comemos en la cama viendo tele, o cuando nos acostamos más tarde, o cuando nos tomamos la tarde y salimos a pasear. Unos lavan el auto, otros arreglan la moto; unos hacen dulces; otros, conservas; otros, pastas caseras; otros coleccionan algo. Lo que sea, que enriquezca el guion, que le dé brillo especial al día o al momento, que haga que te reconozcas en esa huella, que haga que ese apretón de manos sea personal y no anónimo, que ese paciente sienta que fue tratado como persona, que tu médico agradezca la porción de torta que le llevaste porque sabías que estuvo todo el día de guardia.

No hace falta ser un surrealista con una tijera, cortar un texto y reordenar sus palabras; con ser un papá o una mamá que abre la heladera y tiene que resolver una comida nueva con restos de dos comidas anteriores es suficiente. Un informe que tenías que hacer, una conferencia que dar, y resolvés incluir ejemplos que transmiten el día a día de la experiencia.

Como hizo un amigo, en una época de vacas muy muy flacas cuando había salido a vender una obra de teatro por las escuelas, y en la primera que visitó la directora lo rechazó porque "el eje temático era otro": a la segunda escuela llegó con pequeño, ínfimo cambio en el guion de la obra y un novísimo argumento para venderla que incluía el eje temático. Y comieron todos a fin de mes.

Todo lo que haga que resuelvas un imprevisto, un emergente en el teatro, o en tu negocio. Sea que simplifique o que mejore, que enriquezca en cualquier caso, que logre economía de recursos o sonrisa de humanos, y sigue la jornada. Lo que va más allá de lo meramente fáctico, práctico, estrictamente necesario, puntualmente pautado, orgánicamente planificado, ajustadamente proyectado, justificadamente provechoso, idealmente anhelado... porque eso también juega, es decir, es importante. "Mamá, papá, resulta que no es la mujer de mis sueños, pero resultó ser la mujer de mi vida". Y mostramos que teníamos juego en relación con un molde, con unas expectativas, que no eran las nuestras. "Mi entrenador me dijo que haga tal juego, pero en la cancha vi otra cosa, y me jugué improvisando por otro lado."

Ni siquiera se trata de desobedecer. Pensarlo así, incluso, es empequeñecerlo. Será que estás poniendo juego, es decir, capacidad de adaptar, de responder, de incidir en tu trabajo, de dejar huella. De que respire tu vitalidad.

4. La bolsa del juglar

Como todos los docentes, tuve que trabajar condicionado por escasez de recursos y estrechez de mentalidad. Cuando empecé a dar talleres para maestros quise ofrecer los recursos que me hubiera gustado que me acercaran cuando era maestro frente al grado, útiles para la tarea cotidiana: no necesariamente, o no sólo, para profundizar un concepto, sino porque esa tarde o al día siguiente tenía un grupo difícil y debía resolver una actividad.

Para esos talleres me preguntaban qué necesitaba, yo anticipaba una lista; pero en la mayoría de los viajes me encontraba con que tenía que trabajar aunque faltara algo. Nunca se dio que todos los integrantes del grupo supieran música, muy pocos establecimientos tenían instrumentos musicales o un equipo de sonido. Cierta vez, de un total de 150 personas, sólo dos o tres sabían algo de música. Fue cuando decidí dejar de esperar condiciones especiales, porque nadie podía elegir sus condiciones de trabajo. Lo mismo que me pasaba a mí al dar los cursos les pasaba a ellos en sus escuelas. Esa era la realidad con la que había que trabajar.

La pregunta era: ¿qué puede enseñar, de música, alguien que no sabe música? O bien, ¿hay alguna actividad musical que pueda realizar alguien sin la más mínima formación?

Se me ocurrió empezar con juegos de percusión corporal, y recopilé algunos juegos de campamento.

¿Qué podían saber de ritmo? ¿En qué lo tenemos incorporado de modo natural? En las rimas, las rimas populares. Aprendimos varias y así del ritmo con el cuerpo pasamos al ritmo y la palabra.

Quien dice rimas dice palmas que las acompañan; había que buscar juegos de palmas para acompañar las rimas que recitábamos. Cada participante contribuía con lo que recordaba de su infancia o lo que le enseñaban sus hijos y alumnos. Habiendo rimas y palmas, la idea de los juegos surge como consecuencia natural. Les pedí a profesores de Educación Física que me enseñaran juegos de campamentos. Un amigo dedicado a la recreación, Lucio Margulis, hacía un tiempo me había pedido mis canciones infantiles; lo llamé y le ofrecí canjeárselas por juegos y canciones de campamentos.

La imagen que me guiaba era la de un juglar que se valía de la música y otros recursos para animar y entretener a su público.

Encontramos que había muchas actividades que podíamos hacer. Sabíamos, aunque no sabíamos que sabíamos. Propuestas que jamás se nos iban a ocurrir si seguíamos con la idea fija en "enseñar música", pero que, si poníamos el acento en fomentar el gusto por la música, jugar con el mundo de los sonidos, compartir la música que nos gusta, eran ideas muy buenas.

En torno a la idea de animación y música fue agrupándose un material de recursos muy sencillos en los que estaban incluidos aspectos rítmicos, melódicos y sonoros divertidos y que era posible enseñar aun cuando no se supiera nada de música, de la misma manera que se puede enseñar a ir en bicicleta o a esquiar, sin saber física.

A ese manojo de recursos se me ocurrió ponerle un nombre: "La bolsa del juglar". En ella cabían rimas, rondas, adivinanzas, trabalenguas, canciones, refranes, coplas, chistes, juegos de palmas, de animación, musicales. Se trataba de actividades que cualquiera podía enseñar y hacer:

- Que eran estímulos muy ricos.
- Que casi no precisaban de ningún recurso material en especial.
- Que se nutrían de elementos muy cercanos a todos: tradición oral, juegos de padres y amigos, canciones de la infancia, música de la radio. Todo eso era convertido en estímulo, información útil, conocimiento valioso.
- Que contagiaban entusiasmo: provocaban risa, despertaban una hermosa vitalidad. Todos se iban con ganas de enseñar a otros aquello que estábamos viendo.
- Y que, para tantos niños urbanos actuales, aportan una cuota de calle y patio.

Así fue como esta propuesta lúdica y de animación surgió de responder a la realidad más cotidiana de escuelas y lugares de recreación y también a nuestro entusiasmo de maestros jóvenes y comprometidos con los niños, en los que trabajaba una maravillosa gente de la Universidad de la Patagonia.9 Son actividades muy simples y eficaces para estimular la imaginación y desarrollar el gusto por la música, aun en condiciones de escasos recursos humanos y materiales.

⁹ El área de Extensión Universitaria de la Universidad Nacional de la Patagonia me invitó, junto con la escritora Adela Basch, a dar talleres de lectura, en el marco del primer Programa de Promoción de la Lectura organizado por Hebe Clementi.

5. Sé el autor de tu hijo y tus alumnos

(Lo mismo con historias y cuentos)10

Patricia Arriaga¹¹ me hizo conocer un proyecto del Carnegie Hall, llamado Lullaby Project [Proyecto Canción de Cuna],¹² en el que se enseña a mamás sin hogar, de bajos recursos, a componer canciones de cuna para sus bebés. En la página del Carnegie Hall de Nueva York encontré un video en el que una compositora y cantante enseña a componer canciones de cuna.¹³ Dice que tienen que ser simples, que los niños disfrutan del sonido de la voz de sus papás.

Primera lección. La cantante del Carnegie Hall no dice: "Los niños disfrutan de la voz de María Callas" (a menos que seas hijo de María Callas). Afirma que los niños disfrutan del sonido de la voz de sus padres. Miren cómo corrió el centro del canto, de esa parte de la cultura... a cada hogar y a sus papás.

En *El nacimiento del individuo en el arte*,¹⁴ Tzvetan Todorov muestra cómo la pintura evoluciona desde pintar a las deidades hasta retratar a un Papa, representantes de las deidades, a los reyes, y así hasta llegar a la familia que come papas, de Vincent van Gogh. Este recorrido, que va desde lo divino hasta lo más inmediato –una familia pobre comiendo papas–, es de una gran humanidad y pone en el centro de la cultura al hombre no en una escena de gloria, sino en su intimidad más frágil. "Acá estás, eres visible."

- 10 La marcada oralidad de este capítulo se debe a que reproduce la desgrabación de una conferencia en la sala Covarrubias, UNAM (México), 2017.
- 11 Fotógrafa, escritora, directora, productora mexicana, creadora de *Bizbirije*, programa infantil que emite la televisión de México.
- 12 Información disponible en <www.carnegiehall.org>.
- 13 El video está disponible en <youtu.be/dEzCz0UaSjc>.
- 14 Tzvetan Todorov, Robert Legros y Bernard Foccroulle, *El nacimiento del individuo en el arte*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2006.

Cuando esta cantante dice que los niños disfrutan de la voz de sus padres, propone ese mismo recorrido en la cultura. Así que no hay que preocuparse por ser afinado: los chicos aman la voz de los padres. Hace unos meses una señora conocida iba a visitar a su nieta que había nacido en Canadá, y se lamentaba: "Ay, muero por cantarle la canción de cuna que me cantaba mi abuela en yiddish..., pero soy tan mala cantante". Entonces la estaba *googleando* a ver si encontraba un video con esa canción. ¿Qué le hubiera llegado a su nietecita? La convencimos de que la cantara ella, con su voz, su afinación.

Y hay más. Nuestra cantante también dice que se puede cantar sobre las cosas que hicimos ese día, o sobre las que vamos a hacer. "Ay, no tengo imaginación, no tengo creatividad." No se preocupen, canten sobre lo que hicieron ese día, o sobre lo que van a hacer, o sobre las partes del cuerpo del bebé, nombrándolas al mismo tiempo que las tocan.

Tenemos ya unas cuantas instrucciones:

- Los chicos disfrutan del sonido de la voz de sus padres.
- No tienen que preocuparse por cantar bien.
- Podemos cantar sobre las cosas que hicimos o las que pensamos hacer.
- O sobre las cosas del mundo que los rodean: juguetes, libros.
- Y también sobre las partes del cuerpo, que van enumerando, a medida que las tocan.

La enumeración es un recurso literario muy sencillo y eficaz: "Esta mañana abrí los ojos, me levanté y fui a tu cuarto". ¿Qué más que eso? Como canción de noche, se les puede cantar:

Buenas noches ojos, buenas noches nariz, buenas noches oídos, nos vamos a dormir. Buenas noches boca, buenas noches mano, buenas noches pompa,* nos vamos a dormir. Buenas noches pies, buenas noches panza, buenas noches boca, nos vamos a dormir.

^{*} Nalgas.

¿Acaso hace falta algo más?

Podemos tomar como guía este proyecto de la canción de cuna y trasladar lo que propone al mundo de las historias:

- 1. Los niños aman el sonido de la voz de sus papás.
- 2. Los niños aman las historias de sus padres cuando eran niños.

O sea, ¿quieren contarles historias? Estamos en nuestro hogar, en una comunidad del interior, de la sierra, alejada de un centro cultural. ¿Qué queremos enseñarles? Que hay potencia en sus propias historias, que vamos a enseñarles algunas maneras para contar, para inventar nuevas historias, no sólo las tradicionales. Y que esos recursos y esa potencia están en algo tan simple como esto: "Los niños aman el sonido de la voz de los papás".

"Ah, no, pero a mí no se me ocurre nada." Bueno, los niños aman conocer historias de sus padres cuando eran niños.

"Es que me acuerdo pocas." Aman saber historias de sus papás, especialmente si eran travesuras que hacían los padres. [Risas.]

> 3. Los niños aman ser protagonistas de las historias que les contamos. Entonces, tú puedes contarle a tu niño el día que acaba de pasar.

Geneviève Patte es una bibliotecaria francesa que desarrolló un programa de promoción a la lectura. En una charla a la que asistí en Medellín, comentaba lo que tú puedes hacer con tu niño, a la noche, y es contarle su día en tercera persona: "Había una vez un niño que se levantó a la mañana". "Había una vez un hombre que en la tarde fue hasta el centro universitario, preparó la mesa, tuvo que levantar todos los papeles mientras ponían este mantel que habían planchado, y luego... [risas] dio una plática para toda una sala que se llenó y lo aplaudieron dos veces, aunque él ya estaba allí." [Risas.]

Bueno, este efecto que se produce acá es lo mismo que pasa cuando a tu hijo, a tu nieto, a tu sobrino, le cuentan su propio día, pero en tercera persona.

- 4. A los niños les divierte mucho el día real mezclado con personajes que admiran.
 - "Estaba este hombre dando esta charla cuando Batman, dele que levantar la mano, dele que levantar la mano.
 - -No es tiempo de preguntas.
 - -Déjenlo hablar -intervino el Hombre Araña.
 - -Tú qué te metes.
 - -¡Aguas, güero!* -advirtió Superman."

No hicimos casi nada, sólo contar el día real, y luego el día real mezclado con personajes que los chicos admiren.

5. También ser protagonistas de historias con temas que les tocan de cerca, o preocupan.

Para esto voy a dar un ejemplo de mi vida cotidiana, como hizo la cantante del Lullaby Project.

El calendario y grandes historias nuestras

Viajo a menudo, entonces cuando mi niño mayor era muy pequeño, en los primeros viajes, le costaba la noción del tiempo. "¿Cuántos días vas a estar afuera?". Alguien me transmitió la buena idea de hacer un calendario para pegar en la heladera. Lo hice con dibujos que tomé de la compu, de personajes que le gustaban: Totoro, pingüinos. Y cada día, entonces, era el día de Totoro, el día del pingüino, y él podía ver cuántos faltaban para mi regreso.

Cierta vez, en una llamada, me dice: "Papá, hoy es el día de tal", "Ah, te voy a contar un cuento de este día". Después de años se convirtió en una costumbre que cada viaje tenga su motivo y cada día yo tenga que mandarle un cuento; pero los dibujaba yo. Esto se me ocurrió a partir del libro de Gianni Rodari, *Cuentos por teléfono*. Escrito en los años sesenta, trata de un papá viajante que había acostumbrado a su hijo a que todas las noches le contaba una

^{*} Ten cuidado, rubio.

historia; entonces, desde donde estuviera, lo llamaba por teléfono. Cuando había vendido más, el cuento era más largo porque tenía más monedas, y otras veces el cuento era más corto porque había vendido menos y tenía menos monedas. Otra época.

Ahora no tenemos esa limitación, pero sí el tiempo de un audio de Whatsapp. Que no tarde seis años en subir el audio v... "¿Se durmió el niño?", "Sí, pero esperando que bajara el audio". [Risas.] Entonces me puse el límite de un audio de un minuto, un minuto treinta; como muchísimo, dos minutos, y eso ya era largo.

Empecé por poner calendarios en los que yo escogía los motivos, pero luego él me fue diciendo: "Hoy va a ser el día de tal cosa, el día de tal otra, el día de tal".

Esta es la imagen de uno de nuestros primeros calendarios.



Ahí estaba un viernes, bueno, pues se imaginarán qué puede ser marrón y oler así. Como el cuento de Topito Birolo. Él lo eligió.

El sábado fue el día de la gallina. El domingo, de la bicicleta. El lunes, de la limpieza. El martes, del teléfono. Miércoles, de la comida rica (son dibujos míos). Jueves, viernes, sábado y domingo, "¡Viva!" (yo consideraba muy importante mi llegada).

El día del auto

Con los viajes aprendí cómo hacer estos cuentos. Porque es muy sencillo: siempre el recurso es el mismo que dijo la cantante. El que se ve en esta otra imagen sufrió los embates de algo preparado muy a último momento, la cinta que conseguí no fue la mejor, y él quiso ayudar, pero el papel se resistió.



Como tengo dos hijos, tenía que contar un cuento en que el tema fuera un auto y, a la vez, tuviera dos personajes principales que ¿quiénes creen que serían? Ellos, claro está. Pero a los que no les hablaba de "tú", sino en tercera persona (el consejo de Geneviève Patte).

"Había una vez dos niños" que se llamaban casualmente como ellos. Entonces tenía que hacer un nexo entre el tema y ellos. Una cosa es tener un mes para pensar una historia, otra es estar en un viaje de trabajo: salgo de una reunión, voy a un teatro, vuelvo... un cuento para esta tarde. Algo que les guste, algo que les llame la atención.

"Este era un auto muy particular", así, al estilo de Oliver Jeffers, el del niño y el pingüino. 15 "Una vez un niño abrió la puerta de su armario y encontró allí su avión." Y tú dices: ¿Cómo que encontró allí su avión?". Es economía de narración. Está perfecto, si tú buscaras justificar la presencia de un avión... allí dices "qué pesadez tanta explicación". Es mucho más económico y más eficaz: "Encontró su avión". No necesitas justificar, porque es buenísimo encontrar un avión en el placard. Ya está... "Ay, pero ¿por qué es que encontré

15 Se refiere al relato de O. Jeffers, Perdido y encontrado (2005).

este millón de dólares?": mal ejemplo, uno eso sí lo preguntaría. [Risas.]

Me acordaba de ese recurso: "entonces encontró su avión, no recordaba haberlo dejado ahí, pero salió a volar". Me encantó eso. Y digo: "Cierta vez, dos niños, llamados como ellos, salieron al patio de su casa y encontraron un auto". El mismo recurso. "Entonces se subieron a ese auto y le dijeron 'Vamos a dar un paseo'. El auto arrancó y salió a dar una vuelta. Primero fueron a mucha velocidad, y le dijeron 'Vamos a la biblioteca', y el carro* fue a la biblioteca. Después le dijeron 'Vamos a la casa de Batman'. Y fueron a la casa de Batman. Y después le dijeron 'Vamos al lunes pasado, que fue mi cumpleaños', y el auto fue al lunes pasado que fue el cumpleaños". Este era un tema que lo había angustiado y sobre el cual había tenido muchas preguntas, como todos los niños en cierta etapa, sobre que él no quería crecer para que nosotros no fuéramos viejitos. [El público hace "Aaaaaah" de ternura.]

Después de decirle "Vamos a la casa de Batman", el auto cumple el deseo. "Vamos a los helados gratis." "¡Vamos!" y el auto te lleva a donde se te ocurra. Entonces dice: "Vamos al día de mi cumpleaños". Y como se me ocurrió eso en el tiempo, le digo: "Bueno, vamos a cuando los papás de estos niños eran viejitos". Y estoy tocando el tema cariñosamente, un tema que lo angustiaba. Y entonces le dijimos al auto: "Volvamos a casa, al día de hoy", tan mágico. Y después, terminó lo del carro.

El día de los lápices

Hubo otro día que fue el día de los lápices: "Había una vez un niño que tenía un solo lápiz". Entonces hay que establecer un nexo con algo que le preocupa, que en este caso era el paso del tiempo y los papás, o quedarse sin papás.

O también podía ser cuando había entrado a la primaria y las dificultades con el lápiz y la grafía. Por ejemplo: "Había una vez un niño que tenía un lápiz pequeño. Y cuando hacía dibujos, porque estaba aprendiendo a hacer dibujos y le costaba mucho, sus compañeros de la escuela, algunos que eran burlones (cosa que no

* Auto.

pasaba en la realidad, pero a mí se me ocurrió así, más Shakespeare) se burlaban y decían: 'Lero lero, no le salen los dibujos'.

Y él pensaba: 'Oh, no, me tengo que esforzar más para que mis compañeros no se burlen'".

En realidad yo representaba plásticamente, afuera, en un malo, la experiencia interior de sentir vergüenza. Cuando algo no nos sale bien, nuestra propia exigencia nos hace sentir "qué vergüenza, no me sale bien". Pero es más fácil poner una bruja que dice: "Ja, ja, no te sale bien". Finalmente lo que haces es dividir en personajes, lo que hizo J. D. Salinger, divides en distintos personajes tu propia personalidad. "Ay, me gustaría hacer tal cosa, pero no estoy seguro." Entonces haces un personaje al que le gustaría hacer tal cosa, otro personaje que quiere hacer tal otra y que no se ponen de acuerdo... en fin, uno mismo.

"Entonces el niño intentaba hacer los dibujos, sus compañeros se burlaban y él volvía a la casa y se quedaba dibujando (nada de esto era cierto, o sea, era la historia), se quedaba entrenando y dibujando, y sus papás le decían: 'Ya, Pepito, vete a dormir, que es tarde', y él respondía: 'No, tengo que ensayar más' y seguía, hasta que se dormía de cansancio. Una noche, en uno de sus sueños, vino un cocuyo, un bichito de luz, que tomó su lápiz y le dijo: 'Me lo llevo porque tengo que arreglar algo'. Después se lo trajo de nuevo y se lo dejó.

Cuando el niño se despertó, fue a buscarlo a su mochila y, efectivamente, el lápiz estaba ahí, ya que nada más había sido un sueño. Esa mañana, al llegar a la escuela pensó: 'Qué pesar, ahora se van a burlar de mí y de mis dibujos'. (O sea, yo pongo en palabras exageradas sus emociones.) Entonces sus compañeros le empezaron a decir: 'A ver, dibuja un carro'. Y él, con mucho trabajo, empezó a hacer el carro tal como a él le salía. Pero ¿qué creen, amigos? Que el carro empezó a moverse en la hoja. Y todos exclamaron '¡Wooow!'. Y le pidieron: 'A ver, ¡dibuja un avión!'. Y él, con un poco más de confianza, dibujó un avión, y ¿qué creen, amigos? Que el avión salió volando de la página. Entonces le dijeron: 'A ver, dibuja un monito'. Lo dibujó y el monito les hacía bromas a los chicos de ese salón. 'A ver, dibuja una cara', y la cara sacó la lengua y les hacía burlas a los chicos del salón. Entonces todos los compañeros empezaron a decirle: 'Por favor, quiero que seas mi amigo, ven a jugar a mi casa'. Y él les respondía: 'Bueno, gracias, ya veré, ya veré'".

Como en la canción de cuna, el recurso para inventar una historia es sencillo. Se trata de darle poder de narración al niño¹⁶ y establecer una conexión, vital, para que se sienta el centro generador de historias (el visible, el protagonista). Las historias no siempre tienen que ser ciento por ciento atractivas, porque esto obliga a esconder algunas, como si sólo sacáramos fotos de los momentos estelares de la vida.

Hola, seguidores

El primer sentido de agregar estos ejemplos es, por supuesto, sumar la palabra y las historias, como un juego y un juguete más para enriquecer el ambiente de los chicos. Pero sobre todo, para ayudarlos a descubrirse en el centro, a verse como fuente, para ponernos, poner a los maestros y a los niños, como generadores de historias. Para enseñarles la potencia que ya poseen, con sólo cambiar el paradigma de lo que se considera juego, historia, tema, canción, cultura. Por imitar un título famoso, Lo crudo y lo cocido, 17 nos vamos por ahí y decimos "Lo casero y lo público".

Como dijo la hija de mi amigo Juan Quintero, muy niña y jugando sola en la hamaca en su casa: "¡Hola, seguidores!". Ella ya no era una niña hamacándose en su casa, sino una niña jugando a ser youtuber. Todo cambiaba con sólo imaginar que su pequeño juego de hamacarse podía ser un video para compartir.

Se trata de algo parecido, con ese espíritu. Vean a su madre cocinando y digan: "Hola, seguidores". La enmarcan, convierten a su mamá en protagonista de un video de cocina que en la India mirarán con suma curiosidad por aprender de nuestra cultura. Vean a sus hermanos jugando a los almohadazos, digan la frase mágica "¡Hola, seguidores!", y los convierten en personajes de un video sobre la vida cotidiana o lo que ocurre antes de irse a dormir con dos

¹⁶ Es decir: convertirlo en narrador, en personaje, en poner como tema del cuento su tema de vida, en que pueda contar su versión de los hechos. 17 Ensayo del antropólogo Claude Lévi-Strauss, publicado en 1964.

niños hoy, en el año del año que sea. Y que cien años después verán unos académicos de Francia.

Vean a su papá disfrutando de un *hobby* un sábado por la mañana, véanse a ustedes mismos, sus pensamientos, las rimas que saben, las canciones que les gustan, véanse tomando un baño e imaginen un micrófono (por pudor y respeto, no hacer video sino audio), digan la frase mágica "¡Hola seguidores!" y lo convierten en un programa, un *podcast* titulado "Canciones en la ducha". Se sube el audio a la nube y ya, que la fama llame a tu puerta (y ojalá no estés en otra parte).

* * *

Cuando escribí la primera versión de este libro no existía internet. Si vivías en el interior, te llegaba sólo lo que buenamente permitía la logística de distribución, la biblioteca de tu pueblo, la librería de la ciudad, o la radio y la televisión (abierta, ni siquiera cable). Y esa era la ventana al mundo; pero uno seguía siendo invisible, era más difícil pensarse como generador de contenidos. Quedaba más a mano concebirse como testigo, espectador del mundo. Si te iba bien, un espectador con varios canales, pero lo más usual era que no hubiera tantos y, si vivías en el interior, como en mi caso, no llegaban todos los periódicos; si pedías un libro, tardaba semanas en llegar (y para eso tenías que haberte enterado de que ese libro existía y podía pedirse). Fin de esa historia, ya cambió.

Esta propuesta empezó siendo un remedio a la falta de recursos, a cubrir pobrezas. Hoy la veo como el descubrimiento de nuestros recursos como animadores, narradores, creadores o intérpretes de contenido: con juegos, música y palabra.

Pero dicho así suena lejano. Cuando hablamos del "poder de la palabra", de pasar de ser testigos a ser actores, de "empoderar a padres y niños", esto lo veo como un ejemplo potente. En la mínima y gigante intimidad de nuestra casa, o del salón de la escuela, una mamá, un maestro... son Van Gogh. Acuérdense, él no pintó en un museo famoso, no trabajaba con la prensa y los galeristas ansiosos esperando a su puerta, sino más bien en soledad, invisible a los demás. De manera semejante, padres y maestros inventan una historia en la que esos niños son los personajes, y está hecha con anécdotas y preocupaciones que les conciernen por completo. Dicho de otro

modo: en el mismo lienzo en el que antes sólo había reyes, y antes aún, sólo imágenes religiosas, ahora está nuestra querida familia comiendo papas. Es decir, nosotros en un momento pequeño, intrascendente, frágil, o por lo menos sin lucimiento especial.

6. Juegos de animación

Por sí o por no

No importa la cantidad de participantes ni el lugar: se puede jugar tanto con tres personas un día de lluvia, como con cien en un campamento o una fiesta.

Se le pide a un voluntario que se retire un momento porque el grupo inventará una historia que luego él tendrá que adivinar haciendo preguntas.

Cuando estamos seguros de que no nos escucha, le explicamos al resto que, en verdad, no hay que inventar ninguna historia, sino que responderemos a sus preguntas de esta manera: si la pregunta termina en vocal, se dirá "Sí"; si la pregunta termina en consonante, se dirá "No".

Ejemplo

- $-\xi$ Es una historia de amor? (Termina en r: se responde "No".)
- -¿Ocurrió en esta sala? (Termina en a: se responde "Sí".)
- -Es algo que le pasó a Martín, ¿no? (La última palabra termina en o: hay que responder "Sí".)

Cuando todos entendieron, se llama al voluntario y se le explica que pensamos una historia que debe adivinar. Para ello puede interrogarnos, pero este grupo tiene una característica: sólo responde sí o no. De modo que tendrá que formular preguntas que puedan ser contestadas por sí o por no. A medida que se le vaya respondiendo, debe ir juntando todas las respuestas y deduciendo cómo es la historia. Agregamos que puede –y es mejor– hacer toda clase de preguntas, aunque le parezca que no tienen lógica, que le será más fácil si hace muchas preguntas.

(Lo que ocurre es que la historia realmente la terminan inventando un poco el azar y un mucho el mismo que hace las preguntas. Es muy divertido ver las caras de desorientación del que pregunta, ya que muchas veces se llega a situaciones totalmente absurdas o contradictorias; y también cuando cree que ya tiene la historia, y está seguro de ganar. Un aspecto muy rico de este juego es que la historia es una sorpresa para todos, surge y se desarrolla sin que nadie sepa la dirección que tomará luego.)

Cuando esté seguro de tener la historia armada, completa, debe narrarla al grupo para ver si adivinó. Siempre hay que decirle que sí, aplaudirlo, para ponerlo contento. Luego, maliciosamente, se le dice la verdad sobre cómo era el mecanismo de respuesta.

Sugerencias

Con grupos numerosos se puede hacer salir a más de una persona.

Si el grupo es pequeño, las respuestas se pueden ir dando de a uno, siguiendo la ronda. En caso contrario, es mejor que responda todo el grupo a la vez (es posible justificar esto diciéndole que todos conocemos muy bien la historia).

Variante para realizar entre gente que se conoce (aunque sea un poco)

Al que salió se le dice que nos contaron algo que le pasó a él, o sea que tiene que averiguar qué es lo que nosotros sabemos. Por supuesto, nadie sabía nada y quien lo termina contando es la propia persona con sus preguntas.

El mundo al revés

El grupo se coloca en rueda. Uno sale, mientras explicamos el juego al resto; el que estaba afuera tiene que hacer preguntas, siguiendo el orden de la rueda, hasta descubrir por qué le responden de manera tan rara. La clave está en que cada participante responde a la pregunta que le hizo antes al de al lado, no a la que en ese momento le está haciendo a él. El primero, que no oyó una pregunta antes, puede responder a lo que se le ocurra, como cuando uno no sabe qué se preguntó antes, o no oyó. Se puede dar un plazo de tiempo y, si no adivina, se le aplica una prenda.

¿Cómo guieres cruzar la frontera?

El grupo forma una rueda. Uno sale mientras explicamos el juego a los demás; cuando regresa, tiene que hacer esta pregunta uno por uno: "¿Cómo quieres cruzar la frontera?".

Sobre la base de las respuestas, deberá descubrir la clave. Y la clave es que todos le responden que lo harán con algo que tiene el compañero sentado a su izquierda: puede ser con determinada ropa, con lentes, hebillas, un lápiz, etc.

¿Puedo ir de safari?

El grupo forma una rueda; uno de los participantes es elegido como el guía del safari. El guía deberá pensar alguna condición que permita ir, es algo que sólo él sabrá; quizás sea la edad, la posición de las piernas, un color de ropa, el tono de voz, cualquier cosa.

De a uno deberán preguntarle: "¿Puedo ir de safari?"; él contestará "sí" o "no", de acuerdo con la clave que eligió y que el resto del grupo deberá adivinar.

Una cosa interesante es que, aunque se descubra la clave, este juego se puede jugar muchas veces seguidas.

Los adverbios

Uno sale mientras el resto elige un adverbio. Al regresar, puede hacer toda clase de preguntas, las que se responderán con la forma y el tono que sugiere el adverbio elegido y que él deberá descubrir. Por ejemplo, dolorosamente, alegremente, histéricamente, etc.

Recibo derecho, doy cruzado

El grupo forma una ronda. Se utilizan dos cucharas a las que se da y recibe sin cruzar y cruzándolas. Al darlas se debe decir: "Recibí derecho, doy cruzado", "Recibí cruzado, doy cruzado", o cualquiera de las combinaciones posibles.

Un participante, que había salido previamente, deberá encontrar la clave. Se obsesionará oyendo lo que dicen y mirando las cucharas, cuando lo que realmente importa es qué pasa con las piernas. Eso es lo que cada uno menciona: si las tenía derechas o cruzadas cuando le dieron las cucharas y cuando las pasó.

Contrabando

El grupo en ronda: todos hacen como si se estuvieran pasando una moneda, de mano en mano. Un compañero que está afuera de la ronda deberá descubrir quiénes realmente se la están pasando.

El que la daba sale de la ronda y el otro ocupa su lugar. Sigue el juego.

El curumín

Uno sale del salón, el resto del grupo elige un sustantivo – mesa, pantalón, tenedor: cualquiera—, el que será reemplazado por "curumín".

El que salió tiene que adivinar la palabra original haciendo afirmaciones a las que el grupo contestará "Verdadero" o "Falso".

Ejemplo

- -Me gusta tomar un curumín por las mañanas.
- -Falso.
- -El curumín me sirve para vestirme.
- -Verdadero.
- -El curumín es mi mano.
- -Falso.

Y así, hasta que adivina: en este caso, "curumín" reemplazaba a *lámpara*.

Pasar la fruta

Se precisa una pelota de tenis, o un ovillo de lana, o una fruta. Todos de pie forman una ronda.

Entonces explicamos que el juego es sencillo: hay que pasar la "fruta" de uno en uno hasta que dé toda la vuelta y regrese al que inició la ronda.

Sólo hay una condición: nunca se pueden usar las manos ni los brazos, hay que tomarla con el cuello, apretándola con el mentón, y así debe dar la vuelta: de cuello en cuello.

Si se cae, habrá que recogerla tirándose de panza al piso. Verán que todos adoptan las posiciones más ridículas, ya que no es sencillo pasar algo con el cuello. Es muy gracioso cuando hay alguien muy alto al lado de alguien muy bajo, cuando la pelota se empieza a resbalar cayendo por el pecho, cuando hay barbudos en la rueda; si se lo mira desde afuera parece que la gente se estuviera dando tremendos besos.

Este juego también permite una gran elasticidad en cuanto al número de participantes; sólo que si la rueda es muy numerosa (cincuenta personas, por ejemplo) se puede poner más de una "fruta" a dar la vuelta, para darle más ritmo al juego.

Personalmente, tuve oportunidad de hacerlo con un grupo de doscientas personas, y en un espectáculo para niños, donde había más de quinientas personas; en esta última oportunidad pedí a diez voluntarios adultos que subieran al escenario. En los dos casos fue igual de divertido que siempre.

Imanes humanos

Para grupos pequeños o grandes. Se forma una ronda, cada jugador debe estar con una mano abierta y la otra cerrada.

Las indicaciones se dan a medida que transcurre el juego. Para empezar, hay que cerrar los ojos y caminar lentamente hacia el centro, con los brazos extendidos. Cuando se armó un buen mazacote humano y todos forman un grupo bien compacto, empiezan a funcionar los imanes: la palma busca un puño para tomar, y el puño, una palma que lo tome. Hay que hacer un nudo entre todos, lo más enredado posible, evitando tomar al compañero más cercano, más bien buscar palmas y puños que estén lejos; estirar el brazo pasando por encima de una cabeza, por debajo de una pierna. Es muy probable que queden manos sueltas; entonces habrá que ayudarlas a unirse con otras que estén lejos.

Cuando el nudo está terminado, todos tienen que caminar lentamente, sin separarse ni abrir los ojos, hacia donde oyen la voz del que dirige. Se les puede hablar desde una punta del salón, después callar y colocarse en otra punta, callar, caminar alrededor del grupo.

Luego, sin soltarse para nada, pueden abrir los ojos y comenzar a desanudarse, a desarmar el ovillo, siempre de manos tomadas. Esto es bien simpático, porque obliga a agacharse, alzar brazos y piernas, pasar encima de alguien.

Cuando el nudo se desarmó del todo, o bien lo más posible, tienen que asegurarse de que continúan fuertemente tomados de las manos de cada compañero, y luego: ¡a sentarse cada uno en su lugar original (el que tenían cuando estaban de pie al inicio del juego)! Cada uno quiere llevar toda la ronda hacia su sitio, hay tironeos, caídas de cola al piso y mucha risa.

Calzar la silla

En el centro del salón se colocan cuatro sillas, bien juntas y con los respaldares orientados hacia adentro.

Se piden doce zapatos o zapatillas, que se distribuyen de modo que formen una rueda en medio de la cual quedan las sillas a unos 2 o 3 metros. Se sentarán en ellas cuatro participantes a quienes se les vendarán los ojos.

El juego consiste en ir arrastrándose a buscar los zapatos y calzar las cuatro patas de la silla propia, observando estas condiciones:

- No se puede caminar, sólo arrastrarse en cuatro patas.
- No se puede traer más de un zapato por vez.
- Está permitido robar zapatos de sillas vecinas para calzar la propia.
- Por supuesto, no vale quitarse la venda.
- Gana la primera silla calzada y no el primero que calza una silla. Esto quiere decir que, si por error alguien calza la silla de

un vecino, por más que hava sido el primero, no gana sino que hace ganar al otro.

En esto de ir y volver gateando y con los ojos vendados, muchas veces se pierde el sentido de la orientación. Es entonces que no encuentran dónde están las malditas sillas; o bien calzan una ajena, robándose a sí mismos.

Si alguien está terminando demasiado rápido, los organizadores pueden hacer trampa y robarle un zapato para que el juego no sea tan corto. El resto del grupo se contentará con ovacionar a algunos y desalentar a otros (con indicaciones del tipo: "¡Vas bien! ¡Vas bien!" cuando uno está a punto de caer en la piscina), pero no podrá dar ningún tipo de ayuda; mentir y molestar, sí.

Puede jugarse con algún participante más o menos; lo que es importante, siempre, es que haya menos zapatos que patas de silla.

Variante

Se puede probar ubicar las sillas y los zapatos por cualquier parte del salón. Con la otra disposición es más fácil robar; en esta, será más fácil perderse.

Por las piedras

El nombre es un homenaje a un viejo chiste: Jesús había terminado de hablarles a los apóstoles y comenzó a caminar en el mar, sin hundirse; les pide que lo sigan, pero los apóstoles, maravillados, se arrodillan y le suplican: "Señor, ¡dinos cómo has hecho tú!". Con resignación y paciencia, Jesús les contesta: "Por las piedras, muchachos, por las piedras".

Se forman dos equipos; a cada equipo se lo divide en dos partes que van a uno y otro lado del salón. Supongamos que cada grupo tenía dieciséis jugadores, entonces ocho formarán una hilera en una punta del salón, y los otros ocho, una hilera que se ubicará enfrentada a la anterior y a cierta distancia. Quedan, entonces, dos equipos de dos hileras, enfrentadas las del mismo equipo.

Al primer jugador de cada equipo se le dan tres hojas de periódico, o tres cartones de ese tamaño. Explicamos que esas son las piedras que les permitirán caminar por el mar sin hundirse.

A la señal de largada, colocan dos de las hojas en el suelo para apoyar ambos pies (siempre es sólo un pie por hoja), luego se coloca la tercera hoja delante, la pisan y así, quitando la hoja que queda libre y colocándola más adelante se irá avanzando hasta llegar a donde está la otra mitad del equipo. Se le dan las cartulinas al primero de la hilera, que tendrá que hacer lo mismo para llegar a la primera mitad de su equipo.

Gana, por supuesto, el equipo que termina primero y no anduvo cayéndose al mar con la intención tramposa y vil de avanzar más rápido (¡si los conoceré...!).

Los submarinos

Es un juego para espacios grandes y grupo numeroso. Se forman equipos de cinco a diez jugadores cada uno. Cada equipo es un submarino; los jugadores se colocan en fila, tomándose de los hombros y con los ojos vendados, menos el último, que es el que dirige la nave.

El objetivo de cada submarino es "hundir" a los demás, chocándolos (el primero de la hilera lleva las manos extendidas hacia adelante), y a la vez, evitar que lo hundan.

Para dirigir el submarino no se puede hablar. El timonel (que es el último, el único que ve lo que pasa) marca el rumbo con las manos. Si aprieta el hombro derecho del compañero de adelante, este debe hacer lo mismo con el que sigue, y así hasta llegar al primero de la hilera. Cuando este recibe esa señal, sabe que debe girar hacia la derecha, o a la izquierda, en caso contrario. Esto significará que están atacando, o esquivando el ataque de otro.

Conviene que cada equipo se ponga de acuerdo en las señales para frenar y acelerar el paso.

Cuando un submarino choca a otro, este queda averiado, vale decir que el compañero que recibió el choque se debe retirar del juego.

Antes de comenzar, y según el número de participantes, hay que ponerse de acuerdo respecto de la cantidad de averías con las que el submarino se considera "hundido" y queda completamente fuera de juego: pueden ser dos o tres, según el caso.

Enhebrarse v desenhebrarse

Se precisan dos cucharas y lana o hilo. Los participantes se colocan en dos hileras iguales.

Se toma una cuchara, se le ata un pedazo de lana un poco más largo que la hilera y se entrega al primero. Luego hacemos lo mismo con la otra cuchara, dándosela al primero de la hilera contraria.

El juego consiste en meter la cuchara por el cuello de la camisa, o la prenda que tengamos, sacarla por la manga y dársela al compañero que sigue, que hará lo mismo, y así hasta que toda la hilera quede enganchada.

Cuando se llegó al final, hay que desenhebrarse: meter la cuchara por la manga y sacarla por el cuello, hasta que todos queden libres y la cuchara llegue al primero.

Gana la fila que se enhebró y desenhebró más rápido.

No está permitido ayudar a un compañero, pero sí molestar a los de la otra hilera (esto le da cierto toque de caos y sabor al asunto).

Sugerencia

Quien dirige el juego puede obrar de "maldito": cortando el hilo a uno y otro, entorpeciendo a una hilera más que a otra, declarando ganadora a la que perdió. Por gusto, nada más.

La bomba y la mecha

Es de esa clase de juegos ideales para cuando uno se encuentra con un grupo que no conoce: las consignas son pocas y sencillas, le fascina a gente de muy diversas edades, no pone a nadie en ninguna situación de contacto o exposición que haga sentir vergüenza.

Todo el grupo se sienta en el suelo formando una rueda compacta, muy cerca uno de otro. La rueda puede ser de diez a veinticinco integrantes aproximadamente; esos son números ideales, pero un poco más o menos nunca afectará el juego. Y si -como me ocurrió- nos encontramos con un grupo de ciento veinte personas, sencillamente dividimos en grupos.

Se precisan dos almohadones, o dos bufandas enrolladas, cualquier cosa que se pueda pasar fácilmente de mano en mano. Uno será la bomba y el otro, la mecha.

A los dos los tiene una misma persona, que comienza el juego pasando la bomba hacia un lado y la mecha hacia el otro, pues si se juntan (si a una persona le llegan al mismo tiempo), explotan, y aquel al que le explotó se tiene que retirar de la rueda.

Algunas aclaraciones

Se pueden pasar hacia cualquiera de los dos lados, no hay dirección obligatoria. Por ejemplo, alguien me pasa la bomba y, en vez de seguir la ronda, yo se la devuelvo; él puede seguir hacia el otro lado o bien dármela nuevamente a mí. A veces ocurre que dos se la pasan entre ellos y de ahí no sale (no hay problema, porque por algún lado les está llegando la mecha que acabará con el pleito).

Sólo se pueden pasar al compañero de al lado. No se puede saltear a nadie, ni arrojarla.

No se pueden rechazar, ni retener. Hay que recibir y pasar rápido. Los que pierden salen para observar el juego desde fuera, y la rueda se cierra hasta que quedan sólo dos, que son los ganadores.

Importante

La base de este juego radica en esta idea: "No es tan importante salvarse uno, como embromar al otro". Este, como muchos otros juegos, se vuelve más sabroso si sacamos nuestro lado malo. Ya sé que se supone que a los niños hay que enseñarles a ser buenos, solidarios, rosaditos y todo eso; pero no hay problema, ellos discriminan perfectamente bien cuál es el terreno del juego y cuál el de la realidad. Por eso, cuando juegan les gusta divertirse, y nada más. Están tranquilos, porque saben que están en el terreno del *como si*.

El salvavidas

Es un juego para espacios bien grandes: el patio de una escuela, un salón amplio, la playa, el campo. Los jugadores forman una rueda y se toman del brazo de a dos, o sea que queda una ronda de parejas. Entre pareja y pareja debe quedar un espacio como para que pase alguien corriendo. Todos se colocan así salvo dos: uno hará de perseguidor (puede correr por dentro y por fuera de la ronda), y el otro, de perseguido (sólo puede correr por fuera de la ronda).

El juego consiste en que el perseguidor atrape al perseguido, sólo que cuando este se sienta en peligro de ser atrapado puede salvarse (de ahí viene el nombre) tomándose del brazo de cualquier pareja, por lo cual el jugador del otro extremo de la pareja pasa a ser un tercero que sobra: debe soltarse y ahora él es el nuevo perseguido. De manera que el perseguidor ahora no tiene que atrapar al que se enganchó sino al que se acaba de soltar.

Y así continúa el juego hasta que el perseguidor atrapa a alguno de los perseguidos; entonces, se invierten los papeles: él empieza a huir y el que fue atrapado pasa a ser el nuevo perseguidor.

Una de las cosas interesantes de este juego es que no siempre gana el que corre más rápido, sino también el más pícaro, el que no está distraído, el que tiene buenos reflejos y atrapa al que no se dio cuenta de que estaba sobrando y tendría que haber comenzado a huir (digo... para los que nunca fuimos buenos corredores, es algo reconfortante).

Elefante en un bazar

Se necesitan objetos de diferentes tamaños: lentes, bolsos, cubiertos, platos, etc. Se los coloca en el suelo, en hilera y a diferentes distancias unos de otros.

Pasa un voluntario y le explicamos que él va a tener que aprenderse bien ese circuito de obstáculos, ya que luego lo tendrá que recorrer con los ojos cerrados y sin pisar nada. Permitimos que lo ensaye varias veces, que cuente los pasos, lo que quiera.

Luego le vendamos los ojos y lo hacemos girar para marearlo un poco, mientras el grupo grita y hace ruidos. Todo esto no es más que una trampa, ya que previamente se había arreglado que alguien, en ese momento, quitaría todas las cosas, menos la primera.

Lo colocamos frente al primer objeto, hacemos que lo toque (entonces se imaginará que los demás siguen en su lugar), y ya puede comenzar.

Levantará las piernas, pisará con cuidado tratando de no tocar... lo que ya no está.

Variante

Dos hileras de sillas enfrentadas, formando un pasillo. Atamos hilo o lana de una silla a otra, de modo que para ir por el pasillo haya que levantar las piernas, agacharse.

Lo que sigue es igual: se le vendan los ojos a uno y el grupo hace ruido mientras alguien corta la mayoría o todos los hilos.

Traseros revientaglobos

Cada participante atará a su cintura un cordel con un globo que toque el suelo. El juego consiste en reventar el globo de los otros... con el trasero, y evitar que revienten el propio. Gana el que quede con su globo sano, o bien aquel al que menos le duela la cola de tanto sentarse de golpe.

Variante

Se llama "Los peces colgantes". En vez de un globo, hay un pez dibujado y recortado en cartón. Acá el asunto es a los pisotones, hasta que todos, menos el que gana, se quedan sin su pez.

El caballero del pañuelo

El grupo se divide en parejas. Un participante se sube a caballo de su compañero. El que está arriba, que además de ser el caballero es el que lleva la mejor parte, tiene un pañuelo colgando de su cintura.

Gana la pareja que más pañuelos ha conseguido quitar, o a la que no le han podido quitar el suyo. El pobre al que le tocó el papel de caballo merece una venganza: volver a jugar, pero que ahora lo carguen a él.

Contar la historia con mímica

Es de esa clase de juegos en que un mensaje pasa por distintas personas y se va deformando tanto que a veces pierde toda relación con el original.

Seis u ocho voluntarios se van del salón. El resto inventa una historia que pueda ser representada. Se hace pasar al primero de ellos, se le explica que le contarán una historia, pero sin palabras, sólo con mímica, y que deberá prestar mucha atención hasta en los detalles, tratando de entender de qué se trata, ya que luego él deberá representarla para el participante siguiente.

Así pasarán todos, de a uno, primero observando y luego actuando para el que sigue. Si se inventó una buena historia (con el tiempo uno va descubriendo cuáles son las ideales para este juego), se verá como todo se deforma, ya que cada uno agrega y quita algo. Finalmente se los pone en hilera, y tienen que decir, del último al primero, qué fue lo que entendieron.

Aclaración

Se puede jugar con grupos pequeños, pero también con mucha gente. Una vez organizamos una "Fiesta de juegos populares"; había más de doscientas personas. Ocho se fueron de la sala, vo conté al resto una historia que ya sabía buena (inventar rápido entre ciento noventa no es muy operativo). Uno del público la representó para el primero y luego seguimos con la mecánica habitual. La platea, bastante numerosa, se rio mucho.

La pista helada

Se divide al grupo en equipos y se le da un espejo a cada uno. Se trazan circuitos (con rectas y curvas) en el suelo, uno para cada equipo, que formará una hilera enfrente.

El juego consiste en recorrerlos pisando siempre la línea, no se puede caminar fuera de ella. A la línea no se la puede mirar sino por el espejo que se sostendrá a la altura de la cabeza. El que mira al suelo hace trampa. Cuando se llega al final del circuito hay que regresar a la hilera, espejo en mano y saltando en una pierna. Así hasta que algún equipo termine primero.

Las serpientes

Dividimos el grupo en hileras de cinco a siete personas, en las cuales todos se toman de la cintura del compañero de adelante. El primero es la cabeza de la serpiente, y el último, la cola.

La cabeza tiene que morder (o pellizcar) la cola de otra serpiente y evitar que le muerdan la propia. La mordida significa la muerte de ese eslabón, ese compañero debe sentarse a mirar el juego (a las dos o tres mordidas, toda la serpiente muere). Si se hace corto, se puede volver a comenzar cuantas veces se quiera.

Es un juego de mucha acción y velocidad, y algo brusco: conviene quitarse relojes, anteojos y otras cosas que se puedan enganchar y romper.

Lo he realizado con grupos de hasta ciento cincuenta personas en salones muy amplios (siempre es bueno que así sean). Aquello se convertía en un hervidero de gente corriendo. Algunos, en su afán de perseguir a otra serpiente, giraban tan rápido que el último literalmente volaba.

Pocos juegos involucran tan apasionadamente a sus participantes. A algunos parece que les fuera la vida en esto y ni se percatan de que detrás de ellos sólo queda un compañero o dos: su serpiente está más que muerta, pero ahí están ellos, siguiendo su lucha con fervor.

Te doy un perro, te doy un gato

El grupo (si hay más de veinticinco o treinta personas, es mejor dividirlo) se sienta formando una rueda. El primer participante tendrá dos objetos, uno será el perro y el otro, el gato.

El juego consiste en que el perro sale hacia la derecha y, avanzando de persona en persona, llega a ese primer participante por su izquierda. El gato, a la inversa: sale por la izquierda y llega por la derecha.

El mecanismo para pasarlo es el siguiente:

 El primer participante dice: "Te doy un perro"; el siguiente debe preguntar: "¿Un qué?", y el primero le contesta: "Un perro". Y recién ahí se entrega el objeto. • El segundo le dice lo mismo al tercero, el tercero le pregunta: "¿Un qué?"; el segundo vuelve a preguntar al primero: "¿Un qué?", y el primero le responde: "Un perro"; el segundo se lo repite al tercero y recién entonces se lo puede dar.

Siempre la pregunta debe llegar hasta el primero, es decir, hasta el que inicia todo el juego, y la respuesta ("perro" o "gato") siempre deberá salir de ese primer participante. Es un juego bien burocrático.

O sea que, supongamos, si el gato va por el décimo participante, este se lo ofrece al undécimo: "Te doy un gato". El undécimo le pregunta al décimo: "¿Un qué?". Entonces, el décimo le pregunta al noveno, el noveno al octavo, y así hasta que el "¿Un qué?" llega al primero. El primero responde: "Un gato"; la respuesta debe ir de persona en persona hasta el décimo, que le dirá "Un gato" al undécimo, y recién entonces se lo entrega. El undécimo se lo dice al que sigue y el mecanismo se repite.

Si eso parece complicado es porque todavía no saben lo que sigue: perro y gato deben salir y dar la vuelta simultáneamente, nunca se debe interrumpir uno para pasar el otro (imagínense, entonces, las que se arman cuando, al promediar la mitad de la ronda, perro y gato se empiezan a cruzar y a superponer).

El juego termina cuando cada animal llega por el lado contrario del que salió (a esa altura, algunos no se acuerdan ni de cómo se llaman).

Este es un juego sumamente interesante, porque el mecanismo es muy transparente: nada más hay que repetir la pregunta o el animal que nos dicen; sin embargo, las confusiones que se producen son increíbles. Hay quienes contestan el animal cuando sólo tenían que pasar la pregunta. Otros se traban, quedan paralizados sin saber qué decir ni a quién.

La batata macabra

Se divide al grupo en dos equipos; cada uno elegirá una palabra. Un participante de un equipo se cruza hasta el otro, le dicen la palabra al oído y él se la tiene que transmitir a su grupo, no con mímica sino hablando, sólo que deberá usar palabras con a y no pueden ser inventadas. Podrá componer oraciones para indicar el uso de esa palabra, lo que quiera, siempre que lo haga con palabras con a.

Para ir orientándose, el equipo puede preguntar de qué se trata: "¿Sirve para dormir? ¿Es del reino animal? ¿Es un martillo?" (lo que quieran). Si aciertan, el que está en el frente (imposibilitado de decir "sí") dirá: "Ajá". Si se equivocan, dirá: "Para nada". Para decir "más o menos", utilizará un "Ajá-para nada".

La palabra que hay que averiguar se reemplaza por "batata".

Veamos unos ejemplos sencillos. Supongamos que el grupo elige *zapato*. El que pasó podría decir: "Ana, Adán, calzan la batata para andar".

Usar nombres es muy útil para crear acciones y situaciones que permitan transmitir qué es y para qué se usa "la batata".

Supongamos que el grupo elige *mesa*; el que pasó podría decir: "La batata: pata, más pata, más pata, más pata, más tabla. Adán va a la tabla a la mañana para tragar más pan". Y si se eligió *velador*, el que pasó podría decir: "Para andar más a las claras, Ana... ¡clack! la batata". Tal vez el equipo diga: "¡La luz!". Entonces él podría decir: "¡Ajá! Mas, la batata, larga, da, a la palabra pasada". (Utilizó "la palabra pasada" para indicar algo que recién se había dicho. Ese es otro recurso.)

Mientras tanto, su grupo puede ir haciendo preguntas: "¿Es esto? ¿Es lo otro?". Así, con los "ajá", "para nada" y lo que el compañero vaya diciendo llegarán a la respuesta. Lo que no vale (digamos que es poco ético y uno tiene su orgullo lingüístico) es que se llegue a la palabra a base de puras preguntas del grupo, ya que al que pasó no se le ocurrió nada con a. En ese caso, aun ganando, ese equipo merece un abucheo durísimo.

Se puede dar un tiempo: tres minutos, por ejemplo, o más, según la práctica. Una vez concluido, o cuando adivinaron la palabra, pasa uno de ese equipo para que en el otro le digan una palabra que su equipo tendrá que adivinar. Así, hasta que pase determinada cantidad de gente, o se llegue a equis puntos.

Nota

Algo muy divertido es molestar al equipo rival interviniendo, diciendo palabras, como si nosotros también quisiéramos adivinar. Supongamos que le dijimos *nube*, y ahí está el pobre diciendo co-

sas como: "La batata, ehhh, alta, eeehhh" (siempre el "eeeh" indica que alguien está pensando). Entonces nosotros los ayudaremos solidariamente gritando a voz en cuello: "¡Un pozo!", "Ya sé: ¡la novicia rebelde!", "¡Un agujero en la pared!". En fin, todas cositas de buenos compañeros. Es probable que ellos, después, nos hagan lo mismo. No importa, la habilidad para gritar cosas graciosas o que confundan también formará parte del juego. O bien, lo que podemos hacer en ese caso es ponernos en una actitud principista: interrumpir el juego alegando que eso es trampa. Cuando le toque nuevamente pasar al otro equipo, nosotros lo volveremos a hacer; ellos se enojarán, pero mientras tanto ya sumamos algunos puntos; y si nos dicen algo, con una proverbial facilidad de respuesta les contestamos con cosas como: "Sí, seremos lo peor, pero vamos ganando", "Ustedes lloran porque van perdiendo", y otras joyitas así.

Los troncos

Es un juego deliciosamente simple: todo el grupo se tiene que acostar panza abajo en el suelo uno junto al otro, con los brazos estirados al lado del cuerpo, formando una hilera muy compacta.

Entonces, de a uno, con suavidad, hay que pasar rodando por encima de todos, hasta llegar a la otra punta, donde nos volveremos a acostar para que los que nos siguen tengan encima de quien rodar. Así hasta que pase toda la hilera.

Pipí popó

El grupo forma una rueda. Hay que decir "pi" o "po", como se quiera y cuando se quiera. Se elige una opción por persona: o se dice "pi" o se dice "po".

Pi: continúa el sentido de la ronda. Po: invierte el sentido en el que venía la ronda.

Comienza cualquier participante, siempre hacia la derecha, diciendo "pi", y el que sigue está obligado a contestar. Si él también dice "pi", la rueda seguirá hacia la derecha; si dice "po", está obligado a seguir el de la izquierda.

¿Quiénes pierden? Los que contestan cuando no es su turno, o los que tendrían que haberlo hecho y no se dieron cuenta de que les tocaba a ellos.

Al que se equivoca lo echamos, sin piedad, de la ronda. Luego los juntamos y ¡a la piscina con ellos! Con buena onda, por supuesto. Este juego también nos permite ser los peores: decimos "pi" o "po", volviendo la cabeza hacia el lado contrario al que tendría que contestar; el compañero, por reflejo, contestará y se tendrá que ir de la ronda.

Variante

"Pi" siempre obliga a ir hacia la derecha, "po" siempre obliga a seguir hacia la izquierda. Parece más sencilla, sin embargo...

El de las botellas

Se divide el grupo en equipos. Cada equipo formará una hilera frente a la cual se colocarán tres botellas, a un paso una de otra. El primero de cada equipo llevará, colgando de su cintura, a sus espaldas, un cordel con un lápiz atado en la punta. No debe llegar hasta el suelo, con que llegue a la altura de las rodillas está bien.

El juego consiste en correr hasta la primera botella, meter el lápiz (sin ayudarse con pies o manos), sacarlo y repetir eso con las otras dos. Luego, hay que correr hasta el primero de la hilera, que se colocará el cordel y hará lo mismo (para ser suaves, digamos que uno se ve un poco ridículo).

Obviamente, gana el equipo que termina primero.

Las parejas chillonas

Todos los participantes forman parejas. Cada pareja se pondrá de acuerdo en un ruido, puede ser de animal o no. Con ese ruido se reconocerán.

Luego hay que distribuir a todos por el salón, de modo que los integrantes de todas las parejas queden bien separados y mezclados.

Finalmente, hay que cerrar los ojos, caminar lentamente, mientras se hace el ruido y se está atento a si se oye el del compañero. Cuando se encuentran, pueden abrir los ojos y observar cómo continúa el juego.

Variante

Se llama "Las parejas cantoras". El mismo mecanismo, sólo que cada pareja se pone de acuerdo en una canción que los identificará. Luego, cuando caminen con los ojos cerrados, la irán cantando para encontrarse.

La ronda de los países

El grupo se sienta en rueda. Cada participante elige el nombre de un país, o el de una ciudad. Todos los jugadores tratarán de recordar los nombres elegidos y a quiénes corresponden. Uno de los participantes se coloca en el centro de la rueda con un periódico enrollado.

Comienza alguien diciendo el nombre de uno de esos países; el que está en el centro deberá pegarle con el periódico en la cabeza al que lo eligió. Por ejemplo, si un participante había elegido *Nicaragua*, y gritan ese nombre, el del medio debe ir a pegarle a él.

Aquel al que le van a pegar se puede salvar si rápidamente dice el nombre de otro país. Entonces el del medio tiene que ir a pegarle a ese otro, que a su vez puede salvarse diciendo el nombre de otro país.

Así hasta que a alguno medio lento o distraído logra pegarle y cambia su lugar con él (el del medio se sienta en la ronda y al distraído le toca pasar al centro).

El que se sienta, antes de hacerlo, debe nombrar un país, si no, le pegarán con el periódico y nuevamente cambiará su rol, a pesar de que venía de hacer eso.

No vale atajarse el golpe con las manos ni echarse hacia atrás. Menos que menos, perdonarle el golpe a alguien que es medio lerdo para responder y salvarse.

Epílargo

Muchos de estos juegos adquieren un carácter maravillosamente festivo si les agregamos música.

Por una parte, estaremos reforzando el aspecto lúdico, la alegría, la fiesta que es jugar en grupo; por otra, esto va en la misma dirección que nos importa: desarrollar el gusto por la música.

Quizás podamos buscar, para muchos de estos juegos, música no habitual, de esa que, generalmente, no aparece por radio ni por televisión, y que nos resulte hermosa. Tratemos de encontrar música alegre pero "de otro mundo", de otro paisaje musical, distinto del que oímos habitualmente (esta misma idea se desarrolla al final del capítulo 8, "Juegos de animación musical").

Los juegos no son infalibles

Una asistente social estaba trabajando, en una zona marginal, con un grupo que se reunía para solucionar un problema: no tenían agua. Había muchos conflictos y tensiones que dificultaban las reuniones y, por consiguiente, la toma de resoluciones. Ella me preguntó qué juegos podía hacer para mejorar esas reuniones. Quizás pecando de prudente –pero creo que no me equivoqué— le contesté que una situación de esas características no era la más apta para realizar juegos. Un grupo duro y ante una situación básica muy problemática (la escasez de agua): no creo que con juegos se pueda ayudar en un caso así.

Los juegos no son herramientas mágicas. En grupos desestructurados o conflictivos, en ambientes hostiles y otras situaciones límites, es muy probable que no se pueda plantear la posibilidad de un juego. Esta es una actividad, así como la proponemos, que implica emocionarse, quedar expuesto, ganar o perder, a veces sentirse y aparecer torpe, estar entregado al grupo, no a la defensiva.

Los juegos son máscaras

Estos juegos tienen reglas, instrucciones precisas que dejan claros los límites de qué se puede hacer y qué no. Podría dar la impresión de algo que limita las posibilidades expresivas de los participantes. Sin embargo, no es exactamente así. Si hacemos pasar a un grupo de personas al centro del salón, dándoles un tema, o tema libre, y les pedimos que expresen lo que sienten, es muy probable que se

inhiban, se queden quietos o realicen movimientos seudoexpresivos estereotipados. Yo me quedaría duro; de hecho, es una mala consigna.

Cuando realizamos estos juegos, la gente corre, grita, salta, se ríe, se asusta y se divierte. Están tan ocupados en observar las reglas, hacer trampas, ver que no les hagan trampa y, sobre todo, en ganar que nadie repara en cómo se verá. Mientras juega, la gente se olvida de sí misma y de su entorno, y ese es el punto. Se muestran de una manera tan abierta como no lo habrían hecho si directamente les hubiéramos pedido que "nos mostraran cómo son". Si grabamos un video y luego lo compartimos, la gente se sorprende al verse a sí misma haciendo esas cosas, no se reconocen. Se sienten ridículos, torpes, graciosos; en todos los casos: divertidos y felices con lo que ven.

Esto "ablanda" a la gente, la vuelve más flexible, menos rígida, con menos temor al ridículo. Ese video es un espejo en el que se ven como quizás pocas veces. Hay otro recurso que sirve de espejo, y es el de dividir el grupo en dos. Muchos juegos permiten esto. Vemos a los otros, ellos nos ven, y sabemos que nos parecemos y nos pasa lo mismo.

¿A qué se debe esa soltura? Quizás a que todos están atentos a tantas cosas que se olvidan de sí mismos, a que los juegos atrapan emocionalmente y son apasionantes, a que no hay productividad como resultado; pero también a que los juegos son máscaras.

Cuando estábamos en la Universidad de la Patagonia, un profesor de Filosofía dedicado a estudiar las fiestas me explicó que las máscaras no se usan para tapar, sino para mostrar. La máscara representa un aspecto de la persona que en ese momento "domina la escena", se resalta. De todas nuestras facetas, personajes imaginarios, sentimientos, etc., la máscara "filtra" uno en particular y lo exterioriza.

Ese es otro papel de estos juegos. La persona se oculta detrás de juegos y reglas, y se muestra. Así salen de su interior los demonios y duendes de la risa, la ambición, el miedo, la solidaridad, el enojo, la diversión y tantos otros.

Índice

Este libro (y esta colección)	- ' '
Prólogo	13
PARTE I Taller de juegos	
4 Palmana	0.5
1. Pobrezas Pobreza de recursos	25 25
Otras pobrezas	25 27
Posdata	30
2. El mundo infantil invadido de "cosas para niños"	31
De pedagogía	31
De psicología	32
De paternalismo	33
Pequeña moraleja para creadores	34
3. El papel del juego	37
Jugar no es un partido sino un latido	39
4. La bolsa del juglar	43
5. Sé el autor de tu hijo y tus alumnos	47
(Lo mismo con historias y cuentos)	
El calendario y grandes historias nuestras	50
Hola, seguidores	55

6. Juegos de animación	59
Epílargo	78
PARTE II	
Taller de música	
7. Otra clase de música	83
Origen de la idea	83
Olvidamos lo evidente	84
En resumidas cuentas	85
8. Juegos de animación musical	87
Indicaciones generales sobre los juegos	87
Sugerencias generales para los juegos	114
Posdata	116
9. Hacer un archivo sonoro-musical	119
¿De dónde surge la idea?	119
¿Qué es un archivo sonoro-musical?	120
Contenidos sugeridos	122
10. Crear espacios de audición musical	125
¿Qué son estos espacios?	125
Sus características	125
¿Por qué es importante?	126
El valor de los espacios de audición	127
11. Coleccionar juegos de palmas	129
Cómo hacer una colección de juegos de palmas	129
12. Realizar la hora de juego	131
Cómo realizar la hora de juego	131
Otro epílargo	133
Nota final	134
13. El encuadre de las actividades	135

		Índice 9
14.	Organizar fiestas populares con juegos	137
	Algunas consideraciones	139
15.	Los límites de este trabajo	141
	Apéndice sabio	142
	¿Qué nos proponemos con este trabajo?	143
16.	Creatividad y fantasía: ¿lujo o necesidad?	145
	El acento puesto en producir	146
	El mundo imaginario	147
	PARTE III	
	Taller de lectura en voz alta	
17.	Leer en voz alta no es un juego	155
18.	Juegos "no tan locos"	157
19.	Juegos "locos" (incluye unos juegos "muy locos")	163
20.	Para leer leyendo (juegos para leer en serio)	167
	PARTE IV	
	Charlas	
So	bre el juego	175
	Enseñar a perder	175
	No van a entender a los chicos si los piensan	
	como chicos	176
	Imaginarse en el tiempo	176
	Inmigrante, autoridad y autoritarismo	177
	Cómo saber que un juego funcionará (el factor chisme)	178
	Los niños son detectores de entusiasmo	178
	Elegir nuestro repertorio	179
	Público cautivo versus público obligado	182
	Ejemplo con el guion del último recital	183
	Arco dramático	183

10 Una que sepamos todos

Cómo armar un <i>show</i>	186
Contenido que da y contenido que pide	187
Tener un guion y guardarse un margen de juego	189
Un momento inolvidable, cinco buenos,	
y acompañamiento	190
Conócete a ti mismo	191
Los otros recursos	193
Charla abierta entre Luis Pescetti y Daniel Goldin a propósito de creatividad, fragilidad e infancia	
Relación entre el juego y encontrar la propia voz	209
riciación churc el juego y encontrar la propia voz	200
El juego tiene que ser verdadero	213
El juego tiene que ser verdadero	213
Encontrar mi propia voz	213 214
Encontrar mi propia voz Donde hay juego, hay condiciones para encontrar	214
Encontrar mi propia voz Donde hay juego, hay condiciones para encontrar la propia voz	214
Encontrar mi propia voz Donde hay juego, hay condiciones para encontrar la propia voz Las condiciones para el juego	214 217 219
Encontrar mi propia voz Donde hay juego, hay condiciones para encontrar la propia voz	214