

Juegos rítmicos 2

Núria Trias

de l'Institut Joan Llongueres

Dibuixos: Viviana Alsina



INSTITUT JOAN LLONGUERES



DINSIC
Publicacions Musicals

Juegos rítmicos 2

1ª edición 1993

2ª edición octubre 2012

© Núria Trias

© Institut de Rítmica Joan Llongueres

Coeditan: Institut Joan Llongueres
Sèneca, 22, 08006-Barcelona

DINSIC Publicacions Musicals, S.L.
Santa Anna, 10, E3, 08002-Barcelona

Maquetación: DINSIC GRÀFIC

ISBN: 978-84-96753-25-9

Depósito legal: B-23.135-2012

Impreso en: Impulso, Global Solutions S.A.
Rda. de Valdecarrizo 23
28760 Tres Cantos (Madrid)

Distribuye: DINSIC Distribucions Musicals, S.L.
Santa Anna, 10 E 3a - 08002 Barcelona
Telf. +34 93.318.06.05 - Fax +34 93.412.05.01
e-mail: dinsic@dinsic.com
www.dinsic.com - www.dinsic.es - www.dinsic.cat

PRÓLOGO

Con gran ilusión cumplo lo que me pide Núria Trias i Llongueres en cuanto a escribir un breve prólogo a su libro Juegos rítmicos. En primer lugar, por la buena amistad que me une a ella desde hace muchos años, pues ya fui discípula de su abuelo, mi muy querido maestro Joan Llongueres, y asimismo por el paralelismo que siempre ha existido entre su tarea y la mía propia –aunque en campos distintos–, puesto que, como maestra en una escuela de deficientes mentales, valoro inmensamente, como fundamental en la educación del niño, todo cuanto se refiere al ritmo, a la música y al gesto, es decir: todo lo que significa expresión, que equivale a comunicación, todo lo que ayuda al niño a descubrir sus propias posibilidades de relacionarse, ya que éste es el camino de vida de cualquier ser humano, sea cual fuere su capacidad.

Todos y cada uno de los juegos que componen el presente libro están pensados para que el niño encuentre poco a poco su propia seguridad, esa seguridad que le ayudará a convertirse en el hombre libre que todos deseamos.

Todo indica que quien ha escrito el libro cuenta con una real y extensa experiencia en el campo de la educación, y no sólo musical, sino general. Está claro que no se debe parcelar al niño y que nunca hay que olvidar que el niño es un todo global.

Quienes tengan este libro en sus manos y deseen trabajar con los niños, tanto los profesores de música como los de educación general, descubrirán en él unos instrumentos perfectos para lograr todas las adquisiciones que sus discípulos precisan.

Educar el oído es ayudar al lenguaje, ya que el oído es la vía por la que se alcanza su aprendizaje.

Interpretar los gestos o signos con los que se da a cumplir una orden nos ayuda en la lectura y en la escritura, puesto que leer y escribir no son más que interpretación de sonidos y signos, palabras y letras.

La comprensión del espacio que comporta el conocimiento y el dominio de la lateralidad –causa de tantas complicaciones– es algo que en estos ejercicios

vemos cómo se puede lograr a través del juego.

Todo cuanto es movimiento o danza equivale a dominio del cuerpo, del gesto, de la posición, ya que, como señala Piaget, «todo dominio de cuerpo es dominio de mente».

Cada juego educa la capacidad de atención, y es precisamente el juego lo que más nos acerca al niño. Los juegos que figuran aquí permitirán a los niños hacerse con las aptitudes necesarias para adquirir los debidos conocimientos escolares.

Los maestros, en suma, debemos retener que los juegos que se practican en las clases de música y ritmo son básicos para el desarrollo global del niño y que, al propio tiempo, nos son de gran ayuda. Acaso si los tuviéramos más presentes y constituyeran una parte importante de las actividades en párvulos y primera enseñanza, contribuiríamos a aliviar el llamado «fracaso escolar», muchas veces debido a una formación deficiente de las bases que deben sostener la construcción del edificio del «hombre sabio» que pretendemos levantar.

La adaptación de dichos juegos a las circunstancias de los alumnos propios constituirá una gran ayuda para los profesores y generará en los niños mayor ilusión por el trabajo.

Felicito muy sinceramente a Núria y también a cuantas personas interesadas en la educación aprovechen este libro y sus instrucciones en su camino pedagógico.

Conxita Martínez de Mirosa

*Maestra terapeuta
Fundadora y directora emérita de la
Escuela de Educación Especial Ariadna*

INTRODUCCIÓN

La buena acogida que los profesores concedieron al primer volumen de Juegos rítmicos y la insistencia de muchos de ellos en solicitar otros nos han estimulado a preparar esta nueva colección de juegos.

Nada añadiré a lo que ya expuse en la introducción al primer libro, puesto que, como se verá, no se trata más que de la compilación de varios juegos o ejercicios, que confiamos puedan ser de utilidad, tanto en las clases de rítmica, de música o de motricidad como en los recreos.

Algunos de ellos se conocen ya, o bien se han dado a conocer en los cursos de rítmica Dalcroze que se imparten en el Institut Joan Llongueres. Otros han sido expuestos por los propios alumnos en las clases prácticas. Resulta difícil seguir la pista de cada juego, de su origen y de su difusión: unos son juegos populares y otros son variantes de juegos que con el tiempo se han transmitido de modos distintos entre los maestros y los niños y cuyo autor se desconoce.

Al publicar la presente colección sólo se pretende poner al alcance de todos algunas ideas para la realización de juegos, que cada profesor readaptará según las necesidades de sus alumnos y a tenor de sus propios objetivos pedagógicos.

Quisiera recordar de nuevo que la rítmica Dalcroze, al igual que toda educación integral, más que por los libros se transmite por la experiencia directa, por el movimiento y el sonido, por tradición viva. Ello exige que cada profesor de rítmica sea un intérprete creativo: buen conocedor del método y de los principios que lo inspiran pero, ante todo, muy flexible y dotado de una gran dosis de creatividad y de imaginación, para así adaptarse a las necesidades de todos y cada uno de los alumnos, en cualquier momento y circunstancia.

Por ello me gustaría que la presente colección de juegos no se utilizara de forma mecánica con los alumnos, sino que ayudara a los profesores a crear otros nuevos con arreglo al criterio y a la personalidad propios.

Ningún educador debería olvidar las palabras que Kerschensteiner escribiera sobre la infancia: «Los años de infancia [...] se distinguen por una actividad viva. Lo que los caracteriza es hacer, crear, moverse, probar, experimentar, para con ello aprender constantemente a través de la realidad».

Así pues, se debe jugar con los alumnos, e inventar, crear y experimentar con ellos, sin olvidar que hay que superar la mera transmisión de conocimientos: el objetivo está en ayudar a los niños a realizar los descubrimientos por sí mismos, con el ejercicio y el desarrollo de sus aptitudes, a fin de que se conviertan en personas libres y responsables.

Núria Trias

Salto de rana

OBJETIVO: Agilidad motriz y de reflejos.

EDAD: De cinco a ocho años.

Se entrega a cada niño un balón, ni muy grande ni muy pequeño, que deberá sostener con las rodillas.

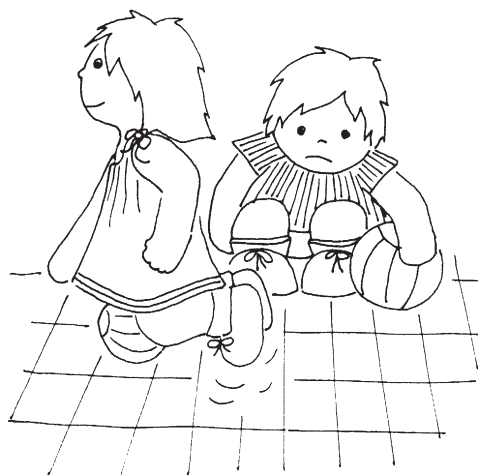
Siguiendo el ritmo de la música, que puede acelerarse o retardarse, los niños dan saltitos, procurando mantener el balón entre sus rodillas. El niño que pierde su balón tiene que sentarse en el suelo.

VARIANTE

Se forman dos equipos. El primer niño de cada uno de los equipos sigue un trayecto determinado; al volver a su sitio, entrega el balón al segundo; éste realiza el mismo recorrido y lo entrega al tercero, y así sucesivamente. El juego termina cuando todos los integrantes de un equipo han realizado su trayecto.

OBSERVACIÓN

Éste es un juego que puede efectuarse en el aula y asimismo en el recreo.



Pasos contados

OBJETIVOS: Noción de tiempo, espacio y energía - Imaginación.

EDAD: De seis a diez años.

Se forman dos líneas encaradas, separadas entre sí por unos cuatro o cinco metros. Los niños alineados en uno de los lados sostienen un objeto (palo, pandereta, balón, etc.).

Siguiendo la pulsación dada, los niños que sostienen el objeto avanzan, dando diez pasos, hasta la otra línea, entregan el objeto al niño correspondiente y vuelven a su sitio dando otros diez pasos.

Inmediatamente, la otra línea repite la evolución.

Cada vez que se inicie, se reducirá el número de pasos a nueve, ocho, siete, seis..., según las posibilidades y la edad de los niños.

Deberá hacerse observar a los niños que el paso tiene que ser progresivamente más largo y que, por consiguiente, se precisa mayor esfuerzo y mayor aporte de energía.

VARIANTE (Lateralidad - Imaginación.)

a) Entregar el objeto con la mano derecha realizando un movimiento corporal libre (estatua).

b) Entregar el objeto con la mano izquierda.

c) Entregarlo con la mano derecha y recogerlo con la izquierda, y viceversa.

OBSERVACIÓN

Debe concederse un tiempo prudencial de pulsación a fin de dar tiempo a los niños a efectuar el movimiento corporal.

El guardia urbano

OBJETIVOS: Memoria visual asociada - Reflejos, equilibrio.

EDAD: De cuatro a siete años.

El director del juego (el guardia urbano) será un niño, que se colocará a uno de los lados del aula de juego, a la vista de todos. Los demás niños marcharán al ritmo de la música y siguiendo las indicaciones del director del juego, que serán:

- Brazos extendidos, haciendo señal de parar: detener la marcha.

- Antebrazo delante del pecho, haciendo girar los brazos: marchar libremente.

VARIANTE: Cambios de marcha.

- Brazos hacia arriba: los niños andan.

- Brazos sobre el pecho: andan despacio.

- Hacer girar los brazos: corren.

VARIANTE: Cambios de figura.

- Los dos brazos hacia arriba: los niños forman dos filas (se les habrá indicado previamente cuáles serán los primeros).

- Los brazos sobre el pecho: marchar solos, de uno en uno.

- Brazo derecho hacia arriba: marcha una fila.

- Brazo izquierdo hacia arriba: marcha la otra fila.

- Brazos girando sobre el pecho: se forma un círculo, si están libres, o dos círculos, si están andando en dos filas.

VARIANTE: El semáforo.

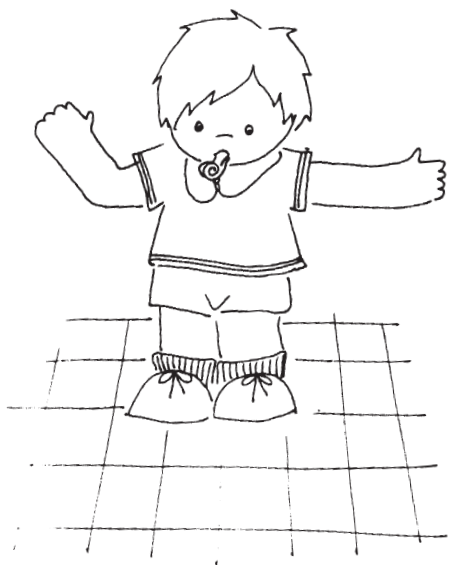
– Ámbar: preparar la marcha en su sitio, es decir, seguir el paso o marcarlo sin avanzar.

– Verde: marchar siguiendo el dinamismo de la música.

– Rojo: detener la marcha.

OBSERVACIÓN

Si el profesor no sabe improvisar al piano, estos ejemplos pueden acompañarse con una música grabada, una música rítmica de tiempo regular o una danza de tiempo también regular, sobre la cual el profesor podrá introducir, si se precisa, los distintos cambios de marcha utilizando el pandero.



Juego de imitaciones

OBJETIVOS: Educación del sentido rítmico - Memoria visual.

EDAD: De cinco a ocho años.

El profesor (o el niño que dirige el juego) camina, corre, salta... unos instantes de cada forma, a su gusto. Los demás niños le imitan, pero siempre con una marcha de retraso.

Ejemplo: El director del juego empieza andando; los demás le observan y permanecen quietos. Al cambiar la marcha (p. e., de rodillas en el suelo), los demás empiezan a andar. Cuando se levanta y corre, los demás se ponen de rodillas en el suelo, y así sucesivamente. Cuando el director del juego se sienta en el suelo se comprende que da por terminado su recorrido.

OBSERVACIÓN

Si el profesor no dirige el juego y acompaña el ejercicio, tiene que mantener una pulsación regular —con música o sin ella—, a la que se adaptarán los distintos tiempos de la marcha, o bien debe ejecutar las dos marchas a la vez.