

Juegos de animación musical ¹

Luis Pescetti

Indicaciones Generales Sobre Los Juegos:

Para que se comprendan las mecánicas de los juegos, vamos a aclarar algunos detalles de notación (muchos ya estarán familiarizados con esta forma pues es la misma que se utiliza en el método Orff):

Ch: Chasquido con los dedos.

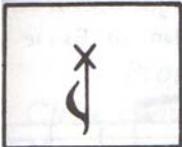
P: Palmas (vale decir: un golpe de palmas dado por una misma persona, si son "palmas con un compañero" se aclara especialmente).

M: Las palmas golpeando en los muslos.

Z: Zapateo (o sea: un golpe de pie en el piso).



Las plicas: Orientadas hacia arriba quiere decir que ese golpe se dará con la derecha (sea mano o pie). La plica hacia abajo indica que es un golpe que se da con la izquierda.



- La plica con una "x" indica algo no melódico sino de percusión corporal, es para que no se la confunda con una nota cuando aparece en un pentagrama.

Importante:

Intencionalmente no se da ninguna sugerencia de edad para ningún juego. En todos los casos depende de cómo se lo enseñe, de hacerlo paso por paso. Lo principal es que a los chicos les guste mucho, les resulte divertido, atractivo. Si es así a ellos no les importará que sea un poco difícil y se equivoquen, ni a nosotros enseñarlo por partes o permitir que lo hagan como mejor les salga. Recuerden que es preferible que un niño participe de modo incompleto de un fenómeno rico, que totalmente de un fenómeno pobre.

La mayoría de estos juegos son anónimos, me los enseñaron maestros de muy distintos lugares con los que intercambiábamos material. Unos pocos fueron inventados por gente que asistió a los talleres y por mí mismo. En todos los casos preferí seguir el consejo de Antonio Machado: dejar que las cosas olviden su autor para que sigan vivas en el recuerdo del pueblo, perteneciendo solamente a quienes las canten y jueguen con felicidad.

¹ del libro: [“Taller de animación musical y juegos”](#) (Luis Pescetti, Libros del Rincón, SEP, Mx, 1996)

Para ver los juegos click acá: <http://www.luispescetti.com/categorias/juegos/>

YO CONOZCO UN JUEGO

The image shows a musical score for the song "Yo conozco un juego". It consists of five staves of music in 2/4 time, with a key signature of one flat (Bb). The lyrics are written below the notes. The first four staves contain the main melody, and the fifth staff is a chorus section marked "Coro" with repeat signs. The lyrics are: "Yo co - noz - co un jue - go que se jue - ga a - sí cuan - do yo di - go Blan - co no - so - tros de - ci - mos ne - gro cuan - do yo di - go ne - gro no - so - tros de - ci - mos Blan - co Es - te jue - go va empe - zar no se va - yan a e - qui - vo - car Blan - co Blan - co Blan - co ne - gro ne - gro ne - gro". There are triplets indicated by a '3' over groups of notes in the second, third, and fourth staves.

- La parte en la que el profesor canta y el grupo contesta lo opuesto (lo que se encuentra entre barras de repetición) puede durar cuanto se quiera.

- Para que la trampa funcione es conveniente que comencemos con algo exageradamente sencillo:

* blanco, blanco, blanco..... (coro canta lo opuesto)

* negro, negro, negro..... (ídem)

- Seguidamente pasaremos a algo sólo un poco más complicado:

* blanco, blanco, negro..... (coro canta lo opuesto)

* negro, negro, blanco..... (ídem)

* Etc.

- Ahí aparecerán algunas dificultades, y con ellas las primeras risas. Luego que permanecemos un rato en esas combinaciones regresamos al comienzo de la canción, al "Yo conozco un juego..."

y pasamos a otros opuestos: **Hola** y **Chau** (o bien: **Hola** y **Adiós**, si se prefiere). Usamos la misma mecánica que con Blanco y Negro.

- Cuando ya probamos varias combinaciones, sorprendemos al grupo mezclando los **Hola - Chau** con los **Blanco - Negro** de antes. Cosa que nadie esperaba y que le da el verdadero sabor al juego. Por ejemplo:

- * Chau, Chau, Blanco.....(coro canta lo opuesto)
- * Negro, Hola, Hola.....(ídem)
- * Chau, Blanco, Hola.....(ídem)
- * Etcétera, con combinaciones cada vez más complejas.

- A esa altura del juego el grupo está bastante mareado y divertido. Nuevamente vamos al comienzo de la canción, para anunciar que pasamos a otros opuestos: **Sucio** y **Limpio**. Empezamos, como siempre, con combinaciones sencillas.

- Luego pasamos a combinaciones dobles, mezclando a veces con **Hola - Chau**, y otras veces con **Negro - Blanco**. La confusión y las risas aumentan juntas.

- Finalmente pasamos a combinaciones triples, o sea mezclando los tres opuestos. Por ejemplo:

- * Sucio, Hola, Negro.....(coro canta lo opuesto)
- * Etcétera.

- El remate del juego, al menos de la primera vez que lo hacemos, se produce cuando le cantamos "Hola, Negro, Limpio" y el Coro nos contesta con un "¡Chau blanco sucio!" que nos ofende.

Observaciones:

Por supuesto que lo anterior es sólo una sugerencia, cada uno encontrará una manera de hacerlo divertido. Así me lo enseñaron y creo que, para jugarlo por primera vez, está bien gracioso. Se puede repetir cambiando los opuestos por otros que sugiera el grupo y que resulten graciosos o difíciles.

Es un juego que se puede hacer entre dos personas solamente, hasta con grupos muy numerosos; o bien en una fiesta con todo el público.

EL SAPITO

The image shows a musical score for the song "El Sapito" in 2/4 time. It consists of three staves of music. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 2/4 time signature. The lyrics are: "a" "m" di - jo un día un sa - pi - to "a". The second staff continues the melody with lyrics: "m" di - jo un día un sa - pi - to "a" "m" di - jo un día un sa -. The third staff concludes the piece with lyrics: - to pa - ra mí los sa - pi - tos di - cen "m" "a" "m" "a". The score includes various musical notations such as notes, rests, and a repeat sign at the end.

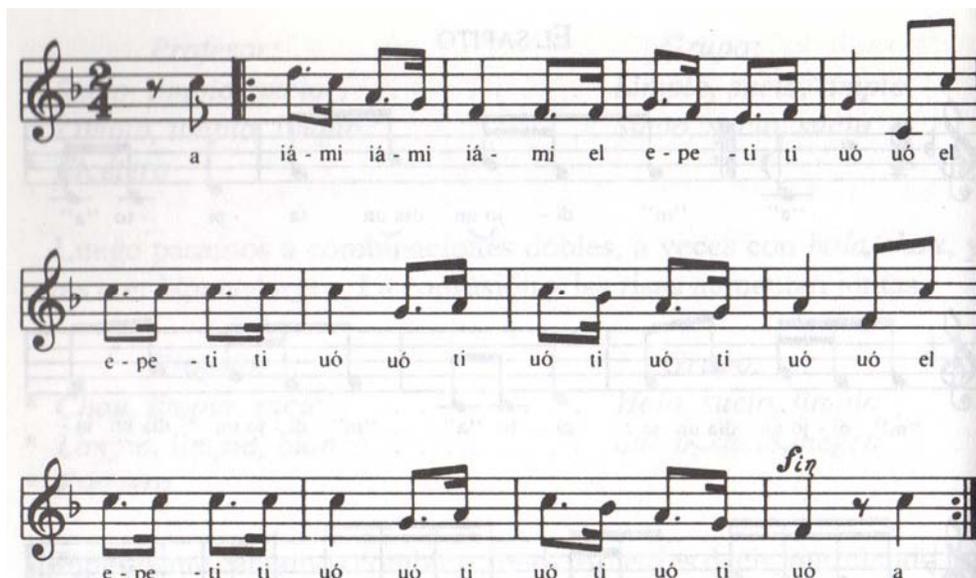
- **"a"** Se debe cantar abriendo mucho la boca y cerrando los ojos.
- **"m"** Se debe cantar cerrando la boca y abriendo mucho los ojos.
- La primera vez se lo cantará lento y al repetirlo se lo irá acelerando. Esto es, obviamente, para volver más graciosos y difíciles los movimientos de la boca y los ojos.

Si bien es un juego para diferentes edades, les fascina a los más pequeños. Si uno se los canta mirándolos a los ojos, bien cerca de su cara, se quedan como hipnotizados (en caso de que lo intenten y esto no ocurra, despierten al niño, o bien, devuelvan este libro).

LOS ENANOS ALEMANES

Este juego tiene cosas inexplicables, como tantos otros. Vaya uno a saber por qué eran enanos, por qué alemanes, pero así es y ya.

- Al grupo le contamos la siguiente historia: "Era un grupo de enanos alemanes que estaban borrachos. Habían tomado mucho y tenían ganas de cantar y bailar". Luego le enseñamos esta canción:



- Una vez que la aprendieron, formamos una rueda y les explicamos que, mientras la cantaban, los enanos alemanes hacían este "baile":

Aiámi iámi iámi el épeti tiuó uó }	Caminando hacia la izquierda
el épeti tiuó uó..... }	-ídem-
tiuó tiuó tiuó uó..... }	Tres saltos en el lugar
El épeti tiuó uó..... }	Caminando hacia la derecha
tiuó tiuó tiuó..... }	Tres saltos en el lugar

Primera vez: El problema es que estaban tan borrachos que se sostenían apoyando sus manos en las cabezas de los compañeros de cada lado.

Segunda vez: Tomándose de los hombros de los compañeros.

Tercera vez: Tomándose de las cinturas.

Cuarta vez: Agarrándose de las rodillas de los compañeros de al lado.

Quinta vez: Agarrándose de los tobillos de los compañeros.

- Luego de cantarla por quinta vez les pedimos que se queden en esa posición: tomados de los tobillos (nosotros también), y preguntamos: "¿Saben cómo terminó la noche?". Responderán que no, entonces al grito de: "¡Todos por el piso!" le pegamos con la cadera al de al lado, haciendo caer a toda la rueda.

SANTA MARTA

San - ta Mar - ta San - ta Mar - ta tie - ne tren San - ta

Mar - ta tie - ne tren pe - ro no tie - ne tran - ví - a San - ta

vi - a si no fue - ra por el tren ¡ ay ca - ram - ba !

San - ta Mar - ta mo - ri ría ¡ ay ca - ram - ba |
San - ta Mar - ta de - sa pa - re - ce - rí - a

- Formamos una ronda, enseñamos la canción, luego pedimos que giren hacia su derecha y se tomen de la cintura del compañero de enfrente.
- Cerramos la rueda aún más, de modo que quedemos bien pegados al de adelante y al de atrás.
- La canción se canta bailando, caminando hacia adelante, sin desarmar la rueda y tomados de la cintura. ¿Por qué? Porque cuando llega la parte de: "Si no fuera por el tren..." debemos sentarnos en las rodillas del compañero de atrás. Entonces queda una silla sin fin, todos sentados en rodillas. Esa parte la cantaremos acompañando con palmas (digo, si no es que todos están cayéndose porque las rodillas del de atrás le quedaron muy lejos, o alguien abrió las piernas, o hay alguien muy gordo o de rodillas pinchudas, etcétera). Nunca hay que dejar de cantar.
- Cuando termina esa parte regresamos al comienzo de la canción parándonos rápidamente, dando la media vuelta y tomando de la cintura al compañero de adelante (que es el que antes nos se tomaba de nuestra cintura, o sea que es el preciado momento de la venganza o el alivio).
- Se repite igual y se puede comenzar cuantas veces se quiera.

BALE PATA ZUM

The image shows a musical score for the song 'BALE PATA ZUM'. It consists of three staves of music in 2/4 time, written in a key with one flat (B-flat). The lyrics are written below the notes. The first staff has the lyrics: 'ba - le ba - le ba - le pa - ta zum zum zum ba - le zum zum'. The second staff has: 'zum pa - ta zum zum zum ba - le ba - le ba - le pa - ta'. The third staff has: 'zum zum zum ba - le zum pa - ta zum ba - le zum de nue - vo'. The word 'rall' is written above the final notes of the third staff.

- Formamos una rueda y enseñamos la canción. Luego explicamos que para cada sílaba hay un movimiento:

* **BALE**: Son dos golpes de palmas (uno para **BA** y otro para **LE**).

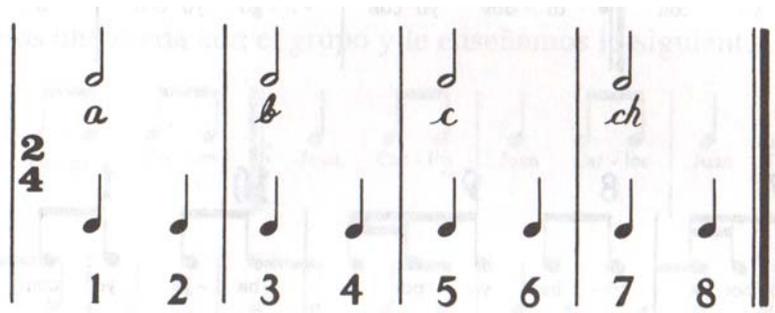
* **PATA**: Son dos patadas al piso (izquierdo: **PA**, derecho: **TA**).

* **ZUM**: Palmas con los compañeros de al lado.

- Lo podemos hacer siempre con el mismo tempo, acelerando, primero cantándolo y después en silencio (sólo las acciones).

EL ABECEDARIO

- El grupo se divide en parejas en las que los compañeros se colocan enfrentados. Recitarán juntos el abecedario, realizando estas acciones (en la línea superior está lo que se recita, en la línea inferior los movimientos):



- 1: Ambos compañeros dan una patada a la derecha (como están enfrentados las piernas no se chocan sino que se cruzan).
- 2: Dan un salto en el lugar.
- 3: Ambos compañeros dan una patada a la izquierda.
- 4: Dan un salto en el lugar.
- 5: Uno abre las piernas y el otro pateo al medio.
- 6: Dan un salto en el lugar.
- 7: Se invierte lo que hicieron antes, el que había abierto las piernas ahora da la patada y viceversa.
- 8: Dan un salto en el lugar.

- Se repite igual hasta terminar el abecedario.

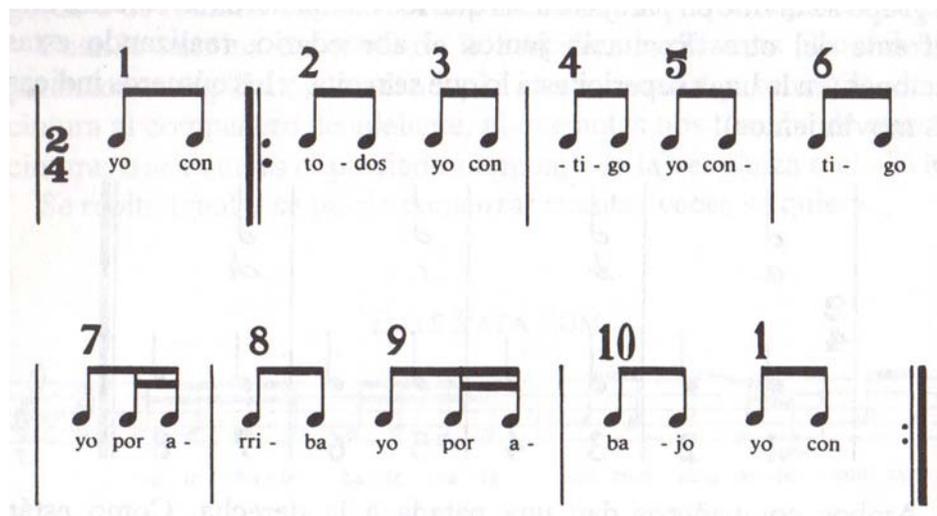
Sugerencias:

- Se pueden tomar de los hombros.

- Puede realizarse conservando un mismo tempo; también haciendo competencias entre parejas, comienzan lento y van acelerando hasta que tienen que salirse porque se equivocan. Gana la pareja que sin cometer errores, termina primero.

YO CON TODOS

- Para realizar este juego de palmas le pediremos al grupo que se junten de a cuatro. Los compañeros, en cada cuarteto, se colocan enfrentados.
- Juntos recitarán el texto al tiempo que hacen estas acciones:



- 1: Palmas.
- 2: Palmas con los compañeros de cada lado (una palma a cada lado).
- 3: Palmas.
- 4: Palmas con uno de los compañeros de al lado (las dos palmas al mismo compañero).
- 5: Palmas.
- 6: Palmas con el otro compañero de al lado (se invierte el N° 4).
- 7: Palmas.
- 8: Palmas con el compañero de enfrente (una pareja va por arriba y otra por abajo).
- 9: Palmas.
- 10: Palmas con el compañero de enfrente (se invierte el N° 8).

Variante más complicada:

La primera vuelta se hace como está indicado arriba; pero al repetirlo se invierten los movimientos. Vale decir: el que, en el N° 4, hizo palmas hacia la derecha ahora las hace hacia la izquierda, y viceversa (por supuesto que el N° 6 también se invierte). Los que, en el N° 8, pasaron por arriba ahora pasan por debajo, y viceversa (también se invierte el N° 10).

En la tercera vez se vuelve a realizarlo como al principio y así siguiendo.

OLGA, CARLOS, JUAN

- Con el grupo formamos una rueda y le enseñamos esto:

2/4 Ol - ga | Ol - ga Car - los || Juan Car - los | Juan Car - los | Juan Ol - ga |
Ol - ga Car - los | Juan | Car - los Ol - ga | Juan y | Fe - de - ri - co |
Fe - de - ri - co | Fe - de - ri - co || 4 Fe - de - ri - co Ol - ga | Ol - ga Car - los || 2/4

- Es un juego donde lo que se canta tiene que coordinar con los movimientos. A cada sílaba le corresponde una acción.

OLGA: Es un paso completo hacia atrás (con **OL** retrocede el pie izquierdo y con **GA** el derecho, completando el paso).

CARLOS: Es un paso completo hacia adelante (con **CAR** avanza el pie izquierdo y con **LOS** el derecho, completando el paso).

JUAN: Un golpe de palmas, en el lugar.

FEDERICO: Son dos pequeños pasos hacia la izquierda (con **FE** se mueve el pie izquierdo, **DE** el derecho, **RI** nuevamente el izquierdo, **CO** el pie derecho completa el segundo paso).

- Se lo puede repetir, haciéndolo seguido sin interrupción, cuantas veces den las ganas.

TU NACISTE COCINERO

- Es el equivalente al **Acitrón** que se juega en México. Pedimos que cada uno tome un objeto que sea fácil de agarrar y pasar. Luego deberán formar una rueda arrodillados, o sentados. Les enseñamos la canción, primero sin acciones.

- Como esta es una versión argentina aclararé dos palabras: **atorrante**, es aquella persona (aquél hermano, aquél novio de la hijita del alma, en fin...) que gusta más de la cama que del trabajo, que se la pasa sin hacer nada productivo. **Pelandrún** es un poco más difícil de explicar, pero si juntan un diez o un veinte por ciento de atorrante, y completan el resto con "bueno-para-nada", sale un pelandrún.

Tú nas - cis - te co - ci - ne - ro a - to - rran - te y
pe - lan - drún y ten - drás que tra - ba - jar - la
con el pi - co con la pa - la con el pí - qui pa - ca pum
T S

- Sugiero enseñarlo por pasos a raíz de mi experiencia de ver cómo se acumulan montañas de objetos al lado de alguien (que mira, al resto, con cara de no haber recibido el manual de instrucciones), o bien ver que alguien mueve, muy decididamente, su brazo en sentido contrario a como lo hacen los demás.

* Todos toman su objeto, sosteniéndolo de su lado izquierdo.

* En el **Tú** golpeamos del lado izquierdo. En el **cis** (de "naciste") lo hacemos del lado derecho. De modo que balancearemos los brazos hacia la derecha en todos los tiempos fuertes, y hacia la izquierda en los débiles. Lo hacemos una vez así, sin soltar los objetos.

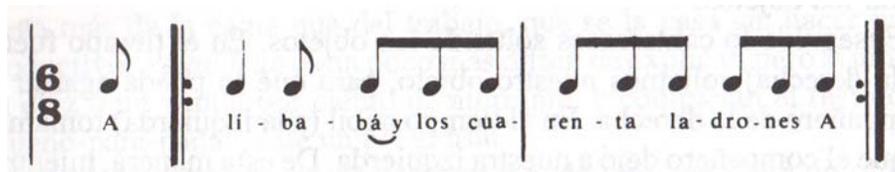
* El paso siguiente es cantarlo soltando los objetos. En el tiempo fuerte (a la derecha) soltamos nuestro objeto, para que lo pueda agarrar el compañero de la derecha. En el tiempo débil (a la izquierda) tomamos el que el compañero dejó a nuestra izquierda. De esta manera, mientras cantamos la canción, los objetos van circulando por toda la ronda (claro si no sucede lo de siempre: alguien que se apura, alguien que va lento o se le escapan las cosas, y se empieza armar un tremendo lío).

* Finalmente enseñamos el último paso, con el se completa el juego. Hasta recién siempre tomábamos y soltábamos los objetos; **pero ahora cuando cantamos "con el..." (de "con el piqui, paca...", ver en la parte la marca: T) agarramos el objeto y no lo soltamos. Seguimos con el balanceo a derecha e izquierda y lo soltamos, a nuestra derecha, cuando cantamos "Púm" (ver en la parte la marca: S).**

- Inmediatamente, sin detenernos, volvemos al principio de la canción y seguimos el juego.

ALÍ BABA Y LOS CUARENTA LADRONES

- El grupo forma una rueda sentándose en el suelo. Es un juego de acciones que se van sumando.
- Les explicamos que nosotros comenzaremos a cantar, repitiendo una y otra vez: "Alí Babá y los cuarenta ladrones". Para cada vez que lo cantemos haremos un movimiento diferente (sacudir los brazos, mover la cabeza o las manos, hacer muecas, cualquier cosa).
- **El compañero que está a nuestra derecha tiene que empezar a cantar repitiendo el movimiento que hemos dejado de hacer, nunca el que estamos haciendo** (como cuando en un canon una voz comienza con lo que la otra voz ya cantó).
- Y así sigue, se van agregando, de uno en uno, recitando el **Alí Babá...** y haciendo el movimiento que el compañero de la izquierda ha dejado de hacer. Siempre atendiendo a ese compañero, pues el movimiento que él está haciendo es el que, luego, tenemos que realizar nosotros.



- Sumándose de uno en uno el juego sigue hasta que se completa la rueda, luego se puede elegir a otro compañero para que sea el que invente los movimientos.
- Parece un muy sencillo pero no lo es. La gente se concentra tanto en el compañero de la izquierda que, por reflejo, comienzan a hacer lo que él está haciendo, al mismo tiempo. O bien, a pesar de estar sentados en sexto lugar, por ejemplo, miran al que inicia los movimientos, con lo cual se pierden y hacen perder.
- La consigna es muy sencilla, podríamos decirla así: "Observe al compañero de su izquierda, sólo a él, y cantando el **Alí Babá...** realice el movimiento que él dejó de hacer". Sin embargo, ya verán lo que ocurre...

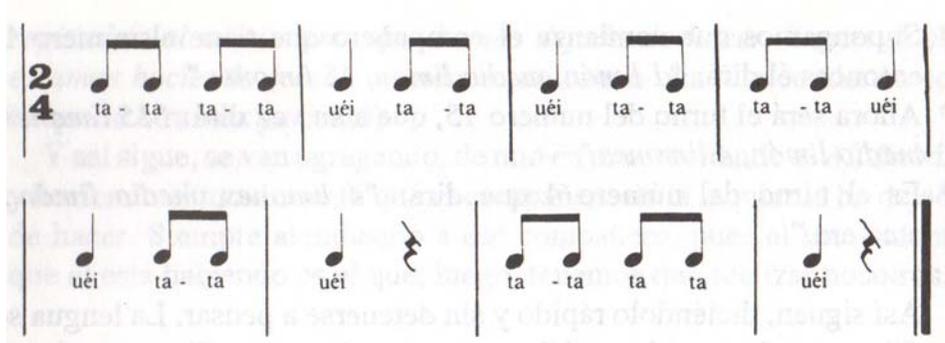
LOS LIMONES

- Formamos una rueda sentados en el piso y nos numeramos.
- Ahora cada uno de nosotros tiene un número, explicamos que esa es la cantidad de limones; el que sea 8, por ejemplo, serán 8 limones.
- Lo enseñaremos gradualmente, primero sin movimientos. En primer lugar hay que decir nuestra cantidad de limones, luego "medio limón" y después la cantidad de limones de otro compañero de la rueda que será el que retome el juego y lo continúe. Veamos el ejemplo:
 - * Supongamos que comienza el N° 1, dirá: "1 Limón, medio limón, 15 limones"
 - * Entonces será el turno del N° 15, que dirá: "15 limones, medio limón, 4 limones"
 - * Ahora le toca al cuatro: "4 limones, medio limón... etcétera"
- Así siguen, diciéndolo rápido y sin detenerse a pensar. La lengua se empieza a trabar y salen *melones* y *millones*, en lugar de limones.
- Una vez que se entendió la mecánica, enseñamos el juego completo que es golpeando las palmas sobre los muslos (llevando el pulso) mientras se dice el recitado, y dando dos chasquidos al aire cuando pasa de una persona a otra. Tal como se indica en la parte que sigue:

The image shows a musical score for the game 'Los Limones'. It consists of two staves: 'Ch' (Clapping) and 'm' (Muscle). The time signature is 6/8. The melody is written on a single line with notes and rests. The lyrics are: 'Un- li - món me - dio li - món vein - te li - mo - nes'. The 'Ch' staff shows clapping patterns: a single clap for 'Un-', two claps for 'li -', a rest for 'món', two claps for 'me -', a rest for 'dio', two claps for 'li -', two claps for 'món', two claps for 'vein -', two claps for 'te', two claps for 'li -', and two claps for 'mo - nes'. The 'm' staff shows muscle movements: a single tap for 'Un-', two taps for 'li -', a rest for 'món', two taps for 'me -', a rest for 'dio', two taps for 'li -', two taps for 'món', two taps for 'vein -', two taps for 'te', two taps for 'li -', and two taps for 'mo - nes'. The score ends with a double bar line and repeat dots.

TATA TATA UÉI

- Enseñamos este recitado, luego explicamos que para cada sílaba corresponde una acción.



- **TATA:** Es un paso completo (un **TA** para cada pie) retrocediendo o avanzando. Nos tenemos que imaginar que estamos con los pies en los vértices superiores de un cuadrado. El primer TATA nos deja en los vértices inferiores, el segundo TATA nos regresa a los vértices superiores (donde habíamos comenzado). Si con un TATA retrocedimos, con el siguiente avanzamos, y viceversa. Siempre nos movemos dentro de ese cuadrado, nunca haremos dos pasos seguidos para atrás o para adelante.

- **UÉI:** Es un salto en el lugar.

LARÁ LA LERO

- Es un juego que fascina a los más chicos y deja medio locos a los adultos que quieren enseñárselo. En la parte que hay que tocarse la nariz y la oreja, cruzando las manos, es bien curioso ver cómo nadie puede encontrar su propia nariz, ni su misma oreja (ahora que tengo que explicarlo por escrito intuyo que más locos quedarán intentando seguir estas intrincadas mezclas de números, letras y acciones, que es esta forma tan práctica y sencilla (?) que he encontrado. Si le resulta un poco confusa, agite con fuerza el libro y es probable que todo quede más claro. De todas maneras ruego no pasar por alto este juego que cuando se lee parece complicado y cuando se practica lo es; pero de un complicado muy divertido).

- En la primera vez que se lo canta se hace el movimiento de los dedos (indicado en números). Al repetirlo viene lo de agarrarse la oreja y la nariz (indicado, abajo, en letras).

la - rá la le - ro la - rá la le - ro la
1 2 3 2 1 1 2 3 2 1 1

1o.
2o.

- rá la le - ro le - ro lá le ro le - ro le - ro lá la
1o. 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 1 1
2o. C B C B C B B C

fin

- Estas son las acciones:

1: Manos a la altura del pecho, cerradas, los dedos índices apuntando hacia arriba.

2: Manos igual, los dedos índices encogidos

3: Manos igual, los dedos índices apuntando hacia el medio (como si los dedos se miraran la cara [espero no confundirlos con esto último])

- Al repetir la melodía:

A: Golpe de palmas en los muslos.

B: Mano izquierda agarra la nariz mientras la derecha agarra la oreja izquierda.

C: Mano derecha agarra la nariz mientras la izquierda agarra la oreja derecha.

No se desanimen, inténtenlo, yo sé que ustedes pueden; en fin... etcétera

LA MOSCA DE VILLA PRIMAVERA

- Se canta esa melodía acompañando con las acciones indicadas más abajo.
- Luego se repite la melodía, cantándola con las vocales: "Ana masca parada an la parad...".
- Al cantarla normal hacemos las acciones indicadas. Pero en las siguientes repeticiones cambiaremos las acciones de los dos últimos golpes (corchea y negra).
- * Con "A": Golpeamos los hombros cruzando los brazos.
- * Con "E": Golpeamos la panza.
- * Con "I": La cara.
- * Con "O": Los costados de las piernas.
- * Con "U": Las nalgas.

The image shows a musical score for the song "LA MOSCA DE VILLA PRIMAVERA". It consists of four staves of music in G major and 2/4 time. The first three staves are vocal lines with lyrics underneath. The first staff starts with a fermata over the first measure. The second and third staves have first and second endings marked with '1' and '2'. The fourth staff is a piano accompaniment starting with a piano (p) dynamic marking. The lyrics are: "u - na mos - ca pa - ra - da en la pa - red en la pa - red en la pa - red u - na red u - na mos - ca u - na mos - ca u - na mos - ca pa - ra - da en la pa - red u - na red a - na".

UN ALDEANO EN LA MONTAÑA

Es una canción acumulativa, al pobre aldeano lo interrumpe primero un pájaro Cu Cú, luego se suman más y más cosas.

- Las acciones indicadas en la parte inferior son las del pájaro Cu Cú. A continuación de esa hay que agregar las cosas que una a una van apareciendo, cuyas acciones se indican más abajo.

- En la melodía sólo se canta lo que aparece como nuevo. O sea que, al repetirla, el Cu Cú es reemplazado por el esquiador; luego el esquiador es reemplazado por una avalancha, etcétera. Pero en las acciones, repitámoslo otra vez, las cosas se van sumando y cada vez hay que hacer la que se agrega más las que ya estaban.

The musical score is written in a single system with five staves. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 3/4 time signature. The lyrics under the first staff are: "un al - dea - no en la mon - ta a ña can - ta con e - mo -". The second staff continues the melody and lyrics: "ción de re - pen - te un cu - cú ú ú in - te - rrum - pe su can -". The third staff includes tempo markings: "rall." above the first measure and "a tempo" above the second measure. The lyrics are: "ción se o í aaa ió le rá le rí - a ió le rá cu - cú cu - cú". The fourth staff continues the melody and lyrics: "ió le rá le rí - a ió le rá cu - cú cu - cú ió le rá le rí - a". The fifth staff concludes the piece with the lyrics: "ió le rá cu - cú cu - cú ió le rá le rí - a ió un al -". The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings like "f" (forte) at the beginning and end.

- Estas son las acciones que acompañan el "Íó lerá lería..." :

The image shows two musical staves. The top staff is in 3/4 time and contains the lyrics "iò lerá leria iò lerá cucú cucú iò lerá leria". The bottom staff is in 1/4 time and contains the lyrics "iò lerá cucú cucú iò lerá leria iò". Both staves use vertical bar lines to separate measures and include dynamic markings like "p" and "m".

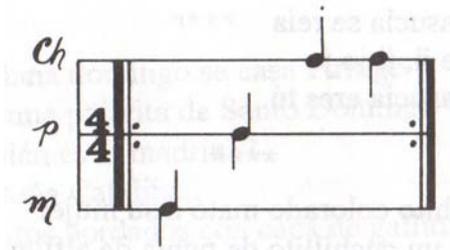
- Estos son los que interrumpen al aldeano:

- 1) **Un Cu Cú:** Su acciones están indicadas en la parte.
- 2) **Un esquiador:** Se hace "Ffss" "Ffss", mientras las manos imitan a un esquiador bajando una montaña.
- 3) **Una avalancha:** Se canta "Bbrruuuummm" mientras las manos y el cuerpo se inclinan hacia adelante, imitando una avalancha.
- 4) **Dos novios:** Se dan dos besos, bien sonoros, al aire, uno a cada lado.
- 5) **Un perrito:** Al oír "perrito" la gente tiende a hacer un tierno "guau guau"; pero este perrito interrumpía al aldeano con otra cosa: hay que hacer "Psss, psss" mientras levantamos una pierna.
- 6) **Un tonto:** Hay que dar un grito bien bobo mientras se pone cara de "pocas luces" y se sacuden las manos y la cabeza de cualquiera manera.

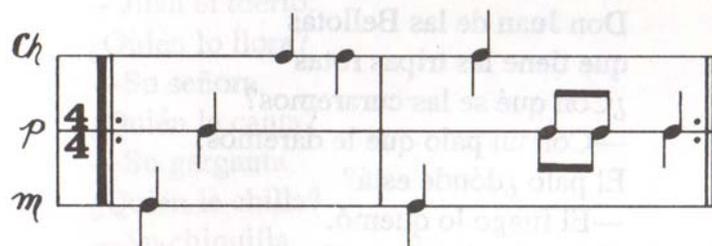
CHASQUIDO SIMPLE Y CHASQUIDO MALDITO

- Nos colocamos en rueda. Luego hay varias posibilidades: podemos utilizar nuestros nombres, numerarnos, tomar nombres de frutas o de países. Lo que importa es que cada uno se identifique con algo, sea número o nombre.

- Con el chasquido de la derecha decimos nuestro nombre o número, y con el de la izquierda el de algún otro compañero de la rueda. Este, a su vez, sin perder el tempo, con el chasquido de la derecha dirá su identificación y con el de la izquierda la de otro compañero de la rueda, y así seguirá el juego.



- El **Chasquido Maldito** (parte de abajo) tiene la misma mecánica: hay que decir el nombre o número propio con el chasquido de la derecha, y el de otro compañero con el de la izquierda. Sólo que acá tenemos un segundo compás que, si bien no se canta nada, complica un poco las cosas.



PALMAS PARA ACOMPAÑAR LAS RIMAS

Primero veamos unas pocas rimas populares, como para ir empezando o para que agreguen a las que ya saben. Luego veremos palmas para acompañar a algunas de ellas:

La naranja se pasea
de la sala al comedor
no me tires con cuchillo
tírame con tenedor.

Patasucia fue a la tienda
a comprar un par de medias
como medias no había
Patasucia se reía
ja je ji, ji jo ju
Patasucia eres tú.

Bichito colorado mató a su mujer
con un cuchillito de punta de alfiler,
le sacó las tripas, las puso a vender:
"¡A veinte! ¡A veinte!
¡Las tripas calientes
de mi mujer!"

Don Juan de las Bellotas
que tiene las tripas rotas
¿Con qué se las curaremos?
- Con un palo que le daremos.
El palo ¿dónde está?
- El fuego lo quemó.
El fuego ¿dónde está?
- El agua lo apagó.
El agua ¿dónde está?
- El viejo se la tomó.
El viejo ¿dónde está?
- El lobo se lo comió
El lobo ¿dónde está?
Debajo tu colchón.

(para cuando escondemos algo en una mano)

Zesta Ballesta, Martín de la cuesta.
Me dijo mi madre que hay un buey
que sabe arar.
Que sí, que no,
¡que en ésta está!

Mañana domingo se casa Piringo
con una pajarita de Santo Domingo
¿Quién es la madrina?
- Doña Catalina,
zapatos bordados con caca de gallina.
¿Quién es el padrino?
- Don Juan Barrigón
que toca la caja con cola de ratón.

¿Quién se ha muerto?
- Juan el tuerto.
¿Quién lo llora?
- Su señora.
¿Quién le canta?
- Su garganta.
¿Quién le chilla?
- Su chiquilla.
¿Quién le grita?
- Doña Rita.
¿Quién lo reta?
- La chancleta.

Don Pepito el verdulero
se cayó dentro un sombrero.
El sombrero era de paja,
se cayó dentro una caja.
La caja era de cartón,
se cayó dentro un cajón.
El cajón era de pino,
se cayó dentro un pepino.
El pepino maduró,
Don Pepito se salvó.

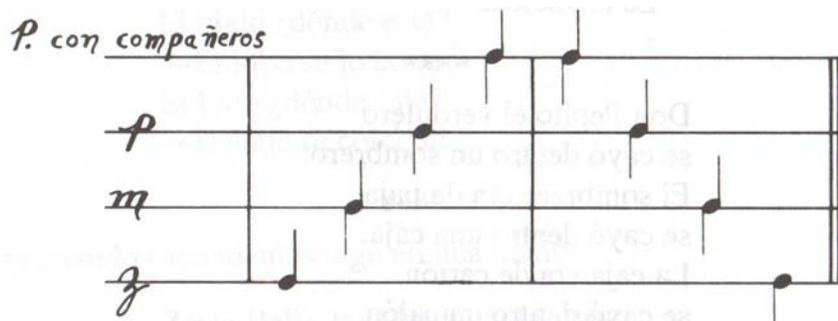
- Las rimas se pueden acompañar con muy diferentes juegos de palmas, aquí mostraremos dos, como ejemplos.

- Esta es una posibilidad. Para hacerla se colocan en parejas, los dos compañeros enfrentados:



- 1: Palmas.
- 2: Golpean sus palmas derechas.
- 3: Palmas.
- 4: Golpean sus palmas izquierdas.
- 5: Palmas.
- 6: Golpean sus dos palmas con las del compañero.
- 7: Igual que el 6 pero colocando las manos inclinadas, la derecha arriba y la izquierda abajo.
- 8: Igual que el 6.

- Esta es otra posibilidad. Para hacerla formaremos una rueda. Recitamos la rima mientras seguimos estas acciones:



- También podemos tomar las acciones de otros juegos para acompañar rimas. De las que figuran en este libro sirven las de:

- * El abecedario.
- * Yo con todos.
- * Chasquido simple y Chasquido maldito.

TA TA - PA PA

- Es muy probable que el nombre no esté relacionado con nada, así que no hay que romperse la cabeza buscando su razón.
- Se colocarán en parejas. Jugaremos sólo con palmadas y patadas en el piso.
- Uno comienza dando una patada o una palmada, el otro debe repetir eso y agregar otro golpe (que puede ser patada o palmada). El primero debe repetir y agregar otro, y así sigue el juego.
- O sea que en el primer golpe siempre estamos obligados a hacer el eco de lo que hizo el compañero. Nuestro segundo golpe es el que él estará obligado a repetir.
- La gracia radica en:
 - * Que sólo se dan dos golpes por vez (uno que es eco y otro para que haga eco)
 - * No hay que perder el pulso.
 - * No habrá silencios.
- Veamos un ejemplo:

Compañero A **Compañero B**

- 1) Palma.....palma-pie
- 2) Pie - palma.....palma - palma
- 3) Palma - pie.....pie - palma
- 4) palma - pie.....pie - pie
- 5) Etcétera.

Sugerencia:

- Jugarlo de a cuatro: una pareja (1 y 2) contra otra (A y B).
 - * **1** hace el eco de **A** y manda a **B**.
 - * **B** hace el eco de **1** y manda a **2**.
 - * **2** hace el eco de **B** y manda a **A**.
 - * **A** hace el eco de **2** y manda a **1**.

SI TU CHANCHO ENGORDA

En Argentina llamamos "chanchó" al puerco o cerdo (y a todos los que se comportan como tales). Este juego les encanta a los más pequeños.

- Formamos una rueda y enseñamos la canción:

Si tu chan-cho en gor - da ha - ced - lo a - del - ga - zar no le
CHI IA IR DA DR

des a - zú - car ni sal - sa ni pan oink oink oink oink oink
IR DA

oink oink oink es un cer - do e - se chan - cho es un
IA IR DA DR

cer - do e - se chan - cho oink oink oink oink oink oink oink
IA IR DA DR

oink si es ta gor - do ha - ced - lo a - del - ga - zar si es ta
IA DA SA SA

gor - do ha - ced - lo a - del - ga - zar oink oink oink
IA DA SA SA

oink oink oink oink oink

- Estas son las acciones:

CH1: Posición Chanco-1. Las manos apoyadas en los muslos, las piernas abiertas, levemente flexionadas (como cuando un portero está por atajar un penal). Les pedimos que pongan caras de chanco.

IA: Pie izquierdo avanza un paso.

IR: Pie izquierdo retrocede un paso.

DA: Pie derecho avanza un paso.

DR: Pie derecho retrocede un paso.

Oink Oink: Los pies en el lugar, giramos el torso hacia un lado y con las manos hacemos como si apretáramos una pelota de goma.

Es: oink oink (hacia la derecha) - palmas (al centro) - oink oink (hacia la izquierda) - palmas (al centro). Se repite.

SA: Salto hacia atrás con los dos pies juntos.

- Cada vez que avanza o retrocede un pie, con él se mueve el cuerpo entero como si fuera un solo bloque, para dar la impresión de algo bien pesado.

SUGERENCIAS GENERALES PARA LOS JUEGOS

Inventen juegos:

Una vez que aprendimos juegos como el **Bale Pata Zum**, **Tata Uéi**, **Olga Carlos Juan**; podemos imitar su mecánica. Separamos al grupo en equipos, cada equipo tendrá que inventar un juego dentro de ese estilo. La única cosa verdaderamente importante es que sean juegos, que funcionen como juegos, no meras complicaciones de coordinación.

Inventen palmas:

Lo mismo podemos hacer cuando ya hemos aprendido palmas del tipo de: **Yo con todos**, **Chasquido simple y maldito**, **El abecedario** (no es juego de palmas pero por su mecánica lo podemos incluir acá), las que se sugieren para acompañar las **rimas**.

Observarán que en la mayoría de los casos son ciclos de 8 o 10 acciones. Señalamos esa característica (pero sólo como una guía, una ayuda, no un modelo rígido que nos haga rechazar cosas diferentes y buenas), dividimos al grupo en equipos. Cada uno deberá inventar un juego de palmas para acompañar una rima, o bien que tenga su propio recitado.

Recopilen juegos:

Una de las tareas será buscar otros juegos de palmas, como quien se dedica a coleccionar estampillas nosotros saldremos a la caza de estos juegos. Podemos preguntar a niños de otros salones, de otras escuelas, del club, a padres, tíos, abuelos, amigos, etcétera.

Difundan los juegos:

Enséñenlos a otros amigos, a niños de otros salones, a familiares; en la escuela, en las plazas. Un día, por ejemplo, podemos organizar una visita en la que niños de ocho años enseñen palmas a niños de cinco, o al revés.

Insistiremos en esto: para todos los juegos, incluidos los de animación, podemos guiarnos con estas cuatro palabras que enriquecerán muchísimo nuestra actividad:

- * **Aprender.**
- * **Recopilar.**
- * **Inventar.**
- * **Enseñar (o: compartir).**

Musicalizar los juegos:

Podemos poner música para hacer los juegos. A los mismos juegos que funcionan con rimas y melodías folklóricas podemos actualizarlos un poco y hacerlos funcionar con jazz, rock o lo que le guste al grupo. Por ejemplo:

* **Tú naciste cocinero.** Cuando el grupo ya lo sabe jugar, me gusta hacerlo con un tema de Peter Gabriel.

* **Los enanos alemanes.** Lo hemos bailado con una canción popular griega. Por supuesto que si algún griego me ve hacer eso quizás se ofendería bastante, pero seguramente respetaría ese impulso de movernos, girar y danzar, que nos contagia su música.

* Todos los juegos de palmas se llevan muy bien con los rag time de Scott Joplin (cuya música tomaron para la película **El golpe**).

No quiero dar más ejemplos porque si no esto va a parecer un Manual-de-qué-música-hay-que-usar- para-tal-juego. Busquen música que les guste y que se adapte a la actividad, pídanle al grupo que lleve, oigan entre todos y elijan. Si esa clase termina en un baile no se preocupe, disfrútelo.

Esta es una actividad, por lo general, muy agitada, como cuando terminamos de jugar a **Las serpientes** o al **Salvavidas**. Yo acostumbro a pedirles que se acuesten en el piso (siempre que las condiciones lo permitan), que respiren tranquilamente, y que oigan esa música que pongo. Entonces descansamos de la actividad oyendo algo que, por lo general, elijo entre lo que difícilmente se oirá por radio o ellos tengan en sus casas. Son temas que me gustan mucho, muy calmos, no muy conocidos.

Esto mismo se puede hacer para acompañar los **Juegos de Animación**. Escojan música que les guste y que se lleve bien con el juego, pónganla mientras éste se desarrolla. Si quedaron agitados relájense mientras escuchan algo tranquilo y que les guste. Verán cómo esta actividad tan sencilla va desarrollando, poco a poco, otra sensibilidad ante la música.

A handwritten signature in black ink that reads "Luis Pescetti". The signature is written in a cursive, flowing style with a long horizontal stroke underneath the name.

para ver los juegos click acá: <http://www.luispescetti.com/categorias/juegos/>

más contenidos de “Taller digital”, click acá: <http://www.luispescetti.com/categorias/taller-digital/>