Guía de juegos tradicionales Prinzapolka

Desata el juego... desata la alegría de la paz

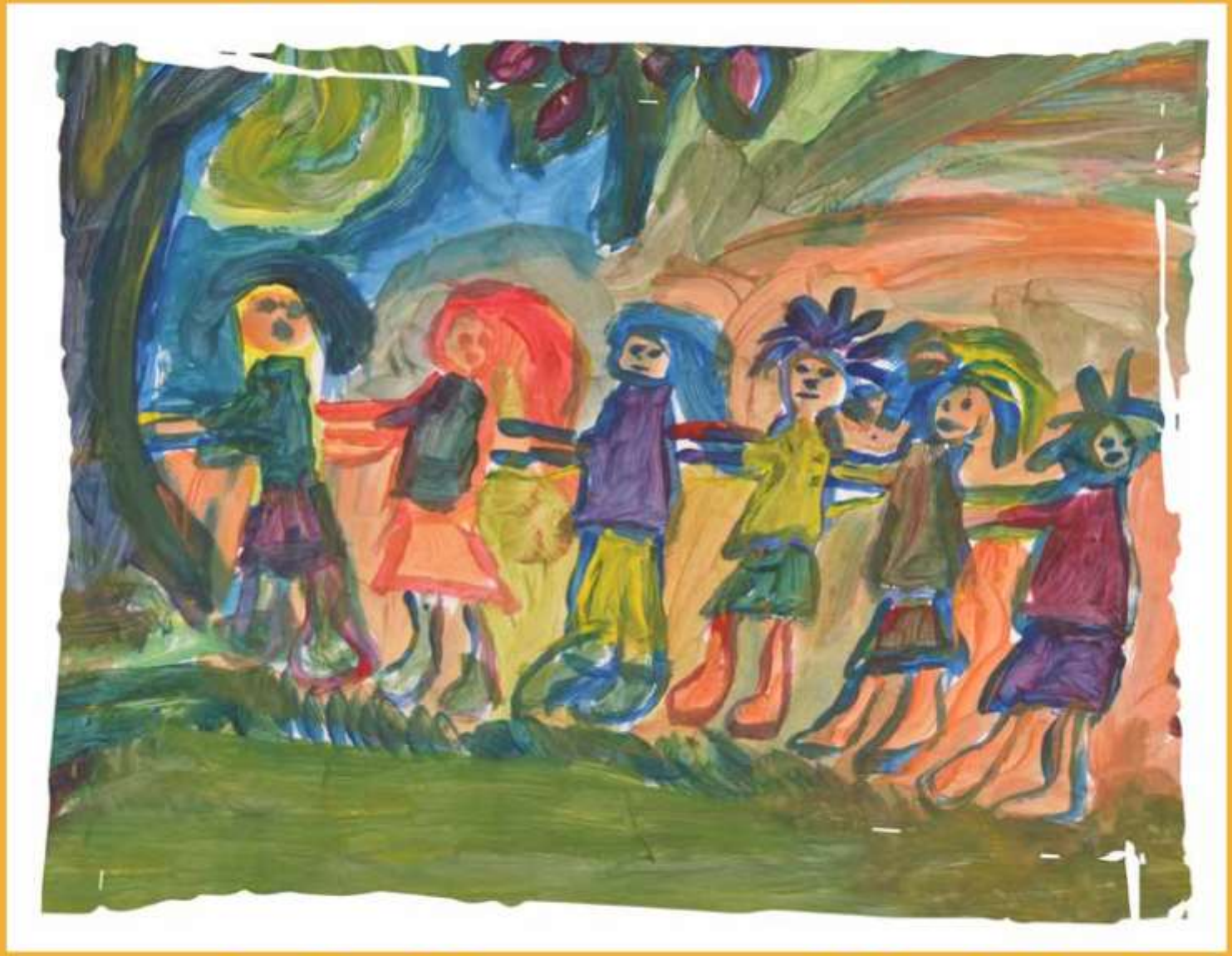


Pulanka nani ba lanhks... Laman laka lilika ba lanhks

Wan natka kat pulanka nani wauhkataya Prinzapolka tasbaia ra

Guía de juegos tradicionales Prinzapolka

Desata el juego... desata la alegría de la paz



Pulanka nani ba lanhks... Laman laka lilika ba lanhks

Wan natka kat pulanka nani wauhkataya Prinzapolka tasbaia ra

Recopiladores de juegos:

1381 niñas y niños de 13 comunidades de Prinzapolka.

Colaboradores:

55 docentes de primaria de 13 comunidades de Prinzapolka

Equipo facilitador y redactor:

Tamara Martínez. Coordinadora del Proyecto

Bayardo Rivera Solís. Promotor

Rosario de Jesús Alanis. Educador

Carlos Ariel Herrera Ponce. Educador

Donaldo Conrado Rivera. Delegado Municipal MINED Prinzapolka

Asesoría y colaboración técnica:

Mercedes González. Miembro del Colectivo ReLaJoNic (Red Latinoamericana de Juego, Nicaragua).

Coordinación General:

Equipo Técnico Proyecto Promoviendo la psicoafectividad y la participación infantil en Prinzapolka.

Anabell García. Directora Ejecutiva FUNARTE

Traducción al miskito:

Donaldo Conrado Rivera. Delegado Municipal MINED Prinzapolka

Bayardo Rivera Solís. Colaborador

Fotos:

Archivo FUNARTE

Diagramación y Diseño Gráfico:

Ricardo Suárez Rodríguez

Katy Escott

Financiado por:
Save the Children

INDICE

I. INTRODUCCIÓN

"Siempre me he sentido alegre cuando jugamos, pero ahora siento que la alegría es más grande porque jugamos buscando estar en paz con todas y todos"

En el patio de sus casas, de la escuela, en la calle; a la orilla y dentro del río, arriba de los árboles, en cualquier rincón de las comunidades de Prinzapolka, niñas y niños ríen, sudan, corren, saltan de alegría. Con sus cuerpos y respiración agitados, trabajan en equipo, inventan, deciden, están alertas, están listos y listas para dar todo lo mejor de sí mismos: ¡Están Jugando!

Por un período de 8 meses a lo largo del año 2013, educadoras y educadores de FUNARTE, 6 asesores pedagógicos del Ministerio de Educación, 55 docentes de escuelas y 1381 niñas y niños de Prinzapolka, nos dedicamos a recopilar juegos tradicionales de esta comunidad. El resultado es esta guía: **"DESATA EL JUEGO… DESATA LA ALEGRIA DE LA PAZ" JUGANDO Y TRANSFORMANDO JUEGOS TRADICIONALES.**

¿Cómo lo logramos? Pues de la única forma posible: jugando y viviendo juntas y juntos la experiencia para, desde "adentro", sentir y comprender ¡qué pasa en el juego!, ¿qué dinámica interna desarrollan niñas y niños cuando juegan?, ¿qué acuerdos toman?, ¿qué tensiones desatan?, ¿qué tipo de relaciones establecen?, ¿qué valores y anti valores expresan en el juego y cómo estos podrían relacionarse con la vida cotidiana?.

Después de haber jugado realizamos sesiones de reflexión sobre lo vivido con preguntas como: ¿qué sentís cuando jugás este o aquel

I. TA KRIKANKA

"Yua bani yang pulisna pyuara kasak lilia daihra walisna, sakuna nawas daihra walisna lilikana kau tara pali sa, kan pulanka nani ba laman laka alkaia pliki pulisna upla sut wal.

Ai watla latkara, kul watlara, yabal nani ra; awala nani un ra bara awala bilara ,dus nani purara , Prinzapolka tawanka sirpí nani kum ra kabia sin, tuktan mairin bara tuktan waitna nani baLilia kikisa, ai laptika sakisa, plapi bangwisa, ai Lilia sin pali puli bangwisa. Ai wina nani bara ai bahkia nani kira, asla wark takisa, diara nani ban luki sakisa, aslakisa au wisa, dia takbia sut ra ridi palisa, ridi bangwisa kumi bani diara sut ba pain daukaia: ¡Puli bangwisa!

Laih pali 8 kati bilara, 2013, Skul smasmalkra nani bara FUNARTE wal wark taki nani smasmalkra nani ba, 6 smasmalkra nani Skul pura kaikaika apiska ra wark taki nani ba, 55 smasmalkra nani skul watla ra nani babara 1,381 skul tuktika nani Prinzapolka putka bilara ba, yawan baha nani sut wal wark daukansa wan natka kat pulanka nani ba wahbi sakaia wan tawanka nani bila wina. Naha wauhkataya las dukia alkan ba: **PULANKA NANI BA LANHKS… LAMAN LAKA LILIKA BA LANHKS: PULIKIRA WAN NATKA KAT PULANKA NANI BA SAT WALA DAUKAIA**

¿Nahki dauki alkaia? Diara natka kumi pali sip ba lika: Pulaia bara asla kira iwaia bara asla kira sin tanka briaia baku lika, "bila dimi", tanka briaia bara nukaia sin ¡dia takisa pulanka bara!, ¿dia sat pulanka nani daukisa tuktan nani ba asla taki puli pyuara?, ¿dia sat lukanka nani ba asla taki au wisa?, ¿anira nani dukia ba sin uba yamni kaikras bangwisa?, ¿dia sat dukia nani ba tila wina bal takisa pulisa taim?, ¿puli pyuara ani nani ba pain sa ai rayaka mapara bara

ani nani ba juego? ¿Qué logran cuando juegan juntas y juntos? ¿Qué te gusta y qué no? ¿Quiénes son los que se quedan fuera del juego y por qué sucede así?. Sus respuestas fueron muchas: "nos gusta jugar en grupo, estar juntas y juntos", "lo que más me gusta es correr, saltar", "reímos mucho, me siento feliz, se me olvida todo, aquí nadie me obliga"... "no me gusta que me maltraten, hay juegos que son violentos, me dan miedo", "me gusta pegar, soy el más fuerte, siempre gano".

Observamos también que lograron reconocer que la mayoría de juegos tenían características de violencia y exclusión por lo que les preguntamos: ¿qué podemos hacer con estos juegos para que todas y todos se sientan bien sin sentirse violentados? Y de las muchas respuestas surgieron aportes y variantes para que estos se volvieran juegos encaminados a la promoción de una cultura de diálogo, cooperación y paz para la vida.

Aunque sabemos que hay muchas guías y manuales para juegos, esta tiene varias condiciones que la hacen única: han sido seleccionados, descritos y transformados por las niñas y niños que los juegan y de quienes los aprendimos; es el primero de Prinzapolka; es bilingüe español-miskitu, ya que dos integrantes del equipo redactor son originarios de la zona.

En esta guía también compartimos un bloque de juegos para la paz[1] elegidos por el equipo autoras y autores con el propósito de ampliar el repertorio de lo que la niñez juega.

sin uba yamni apia ai rayakara bara ani pulanka nani ba sin sip sa wal praki kaikaia wan rayaka bila ra?.

Puli luan ninkaramakabi walanka nani dauki muni luki kaikaia dia wan dara walan pulikan taim bara makabi walanka nani na naku kabia: ¿Nahki damra walisma naha pulanka na apia kaka pulanka wala kata ba? ¿Asla taki puli taim dia pain briaia sip sa? ¿Dia ba laik sma an dia laik apia sma? ¿Ya nani ba pulras latara takaskisa an dia muni baku takaskisa?. Sip kabia ai bila baikra win ka nani ba ailal kabia: "Yang nani laiksna asla taki pulaia, bara asla sin kaia", "kau laiksna ba lika plapaia, an pali pulaia", "uba pali kiki bangwisna, Lilia pali daira walisna, baha mihta diara sut aiya tikisa, upla kumi naha taibi ai munras sa"... "laik apia sna Saura ai munbia, pulanka nani kum kum ba uba Saura sa latwan yabisa, sibrin ai daukisa", "laiksna aiklabaia, yang kau karna sna, pyua bani ra yang win takisna".

Yawan kaikan sa pulanka nani ba aihkika ba latwan yabaia pulanka sa (rau sauhkan) bara baku sin wala nani ba upla ul pulras sa baha mihta naku nai natkara makabi walansa: ¿Dia daukaia sip sa naha pulanka nani wal bara baku lika upla sut ba paina i dara walbia an rau sauhkanka apu sin kabia? Bila baikra ailal pali bal takan kan nitkan naha pulanka nani ba yamni takbia rau sauhkan apukira bara baku lika ta tukbi bri waia yabal yamni ku aisi kaiki, asla taki yamni bara pri lakara iwaia wan rayakara.

Yawan nu sa naha sat wauhkatay a bamanas pali barasa, ban sakuna naha na sat wala sa baha mihta kumi palisa: kan mahbi sakan sa, bara sat wala sin daukan sa kan sim tuktika nani daukan sa kan witin nani ba pulisa an witin nani wina sin lan takisa; naha wauhka taya baku na pas trip pali daukisa Prinzapolka putka bila ra; bila sat wal

[1] Extraídos del Módulo de Juegos Cooperativos para la paz de Frans Limpens. EDHUCA, México. s/f

El propósito es pues que juntas y juntos niñas, niños y personas adultas, podamos vivir una experiencia similar: jugarlos a tope, reír, compartir en libertad para que, desde el disfrute, analizar la realidad que reflejan, los valores y anti valores que los constituyen y poder reinventarlos desde la mirada y el sentir de niñas y niños. Y así vayamos poco a poco aprendiendo a proponer juegos desde una perspectiva que contribuya al desarrollo integral de los seres humanos y por ende también sus prácticas.

¡Esperamos la disfruten!!!
ulbansa miskitu–Ispail kan naha wauhka taya ulbi sakan ba tilara upla wal wark takan sa kust yabra tanira iwi uplika nani palisa.

Naha wauhka taya nara pri lakara pulanka nani kum kum mankan sa[2] wahki sakansa wauhka taya paskan uplika uplika nani ba mihta kan tuktan nani ba pulbia dukiara.

Wan bapanka ba sika yawan sut tuktan nani, bara almuk aikuki asla taki sim sat diara lan takaia sa wan iwankara: aitani pali kat pulaia, kikaia, dia bri ba pana pana drap drap yus munaia ,liliakira ra, laki kaikaia rait dia palisa, pulanka nani ba dia sat yamni ka brih balsa tuktan nani mapara. Baku sip kabia tawa tawa lan taki waia bara pulanka nani sin mankaia tuktan nani ba ai kanra pawi wabia dukiara bara baku sin kau praptis muni waia.

¡Bila kaikisa laik takma!!!

II. CÓMO SE USA ESTA GUÍA

La guía **"DESATA EL JUEGO... DESATA LA ALEGRIA DE LA PAZ" JUGANDO Y TRANSFORMANDO JUEGOS TRADICIONALES**, se organiza de la siguiente manera: después de este punto "cómo se usa esta guía", ofrece un marco conceptual que le llamamos: " ideas y conceptos en juego", que explica lo siguiente: uno, lo que para FUNARTE significa el juego y su importancia para niñas y niños; dos, lo que comprendemos como juegos tradicionales, sus virtudes y los retos a los que nos enfrentan cuando son violentos y tres; qué comprendemos como juegos para la paz y su importancia.

Posteriormente están dos bloques de juegos: los tradicionales de Prinzapolka y para la paz. En los tradicionales encontrarás juegos de ronda, canto, baile y juegos de campo libre. Algunos de ellos quizás se jueguen en otras partes de Nicaragua y el mundo, pero han llegado a esa región para quedarse en la cultura y se volvieron propios. Otros son únicos. En los juegos para la paz encontrarás de comunicación, de confianza y de cooperación. Fueron elegidos por las autoras, los autores y validados con los niñas y las niños.

La estructura para cada juego es la misma para todos y es la siguiente:

- **Jugando lograremos.** Acá destacamos los alcances y lo que niñas y niños pueden lograr y desarrollar jugando cada juego.

- **Para qué edades.** Se sugiere las edades mínimas y máximas recomendadas para quienes lo jueguen.

- **Número de participantes.** Recomendación de un mínimo y un máximo de jugadoras y jugadores para que el juego logre la energía deseada.

[2] Sakan sa asla taki pulanka wauhkataya piska kum wina Frans Limpens. EDHUCA, México. s/f

II. NAHKI YUS MUNAIA NAHA WAUHKA TAYA NA

Naha wauhkataya **PULANKA NANI BA LANHKS... LAMAN LAKA LILIKA BA LANHKS: PULIKIRA WAN NATKA KAT PULANKA NANI BA SAT WALA DAUKAIA,** naku natkara alki daukisa: naha piska ba ninkara" Nahki yus munaia naha wauhka taya", mahrikisa lalka tara kum bara nina ba naku wisa: "lukanka nani an pulanka ba dia sa ", naku natkara wisa: kumi, FUNARTE mapara pulanka nani ba dia sa an tuktan nani ra dia yamni ka yabisa ; wal, wan natka kat pulanka nani ba yawan nahki kaiki,yamni ka nanibara trabilka nani briba kan pulanka nani ba rau sauhkan ka nani bri taim an yumhpika, pri laka pulanka nani ba nahki kaikisa an yamni ka nani.

Ninkara pulanka baiki sakanka walsa:Prinzapolka ra wan natka kat pulankaan pri lakara pulanka. Wan natka kat pulanka bara kaikm raun dauki pulanka ,lawana nani bara dans nani ba wina plis para an tara ra pulanka sin. Bankra naha pulanka nani kum kum ba Nicaragua pliska wala nani ra puli kaia sip sa bara tasba wala nani ra sin, ban sakuna sip sa balan kaia naha tasbaia piska nara sin bara ai natka kat sin daukan sa. Wala nani lika kumi sa sat wala apu. Pri laka pulanka nani bara sipsma prawaia wan walka wal nahki aisi lan takaia pulanka, rait luki pulanka bara asla pulanka sin. Wauhkataya paskan uplika nai bui wahbi sakan sa bara, bara tuktan nani ba mihta sin au pain sa win kata.

Pulanka ka nani natka ba sut ba sim sat sa an nakusa:

- **Puli muni yawan nu takbia.**Naha yawan wisa pulanka nani ba wal tuktan nani ba dia lan takbia.
- **Dia mankabri tuktika nani.** Ban makabisa manka nani ba laki kaikaia ya pulaia nani ba.
- **Materiales.** Se detallan los recursos necesarios.
- **Cómo se juega.** En el primer párrafo se expone una síntesis del sentido del juego y sus retos. Luego las reglas del mismo.
- **Jugando reflexionaremos.** Acá se sugieren posibles preguntas para que las niñas y niños, con sus docentes y/o educadoras y educadores puedan reflexionar y aprender juntas y juntos en torno a las experiencias vividas cuando se juega, aprender sobre los valores y antivalores que se recrean en cada juego y, sobre cómo hacer el abordaje cuando alguno de estos les resulte violento, con el fin de la que violencia no se asuma como "normal".

Son cualidades del juego la alegría y la libertad. Estas se pierden cuando convertimos los juegos en "tareas" y ejercicios de pretexto para la reflexión. Sugerimos pues, para evitar hacer eso, jugarlos libremente y después de haber jugado varios juegos seguidos, invitar a niñas y niños a reflexionar. Para ello, primero, podríamos hacer un listado de los juegos realizados, para después, abrir la reflexión formulando las preguntas sugeridas a continuación (aunque pueden ser otras a criterio de cada educadora o educador pero sin que parezca interrogatorio):

- ¿Cómo se sienten cuando jugamos estos juegos?
- ¿Hay alguno que les gustó más que otro? ¿Quieren compartir porqué?

- ¿Qué fue lo que más les gustó y qué fue lo que menos le gustó de cada juego?

- **Upla an pulaia ba.** Ban wisa pulanka nani bara an upla sip sa sapa pulaia, baku lika sipsa dia lihki ba kan pulan kaia.

- **Dia dukia nani nit ba.** naha wisa dia tulska nani nit ba.

- **Nahki pulisa.** Pas ulbanka piska bara wisa dia sat pulanka an bapanka nani. Ba ninkara laka nani sin.

- **Puli bara luki kaikaia.** Naha wisa makabanka nani nahki daukaia ba kan tuktan nani ba ai smasmalkrika aikuki luki kaikbia bara aikuki sin lan takbia bahki natkara pulan ba, bara pulanka ba wina yamni ka nani bara kau diara yamni apia nani baan, nahki daukaia bankra pulanka nani kum ra rau sauhkan takbia kaka, Kan rau sauhkan ba kau pawi wabia apia dukiara.

Lilia laka bara silp wahbi saki dia sat pulaia ba sip sa. Pulanka ba wark baku tuktan nani ra yabi taim diara sat wala takisa. Baha mihta yawan wisa an kupia sin kraukisa pulaia ba tuktan nani mihta ra swiaia dia sat pulanka wat ba silp saki bangbia, ailal puli lubia taim asla dauki muni lukia kaia pulanka ba dia sat sapa. Baha daukaia kaka nit sa dia pulaia ba ulbi sakan kaia sa, bara ninkara makabi walanka nani daukaia bara sip sa sin naha nani sat kaia(Sip sa sin sat wala kaia smasmalkra dia sat wat sa kaka ban sakuna blistusa makabanka kaia):

- ¿Nahki damra wali bangwisma pulanka nani ba pulisa taim?

- ¿kum kau laik takram ki sut ba tila wina? ¿Wat sma ki wala nani ra wiaia?

- ¿Dia ba kau laik takram an ani kau laik apia takram?

- Ese juego que no les gustó ¿Creen que se parece en algo a la vida real? ¿Podrían explicarlo?

- Vi que en algunos juegos algunos se quedaron fuera, no los jugaron. ¿Por qué será que sucedió así? ¿Se fijaron quienes se quedaron fuera? ¿Qué sienten las y los que se quedan fuera? ¿Qué sienten las y los que se quedan dentro? ¿Creen que es justo que algunos juegos excluyan a ciertos niñas y niños?

- ¿Qué podemos hacer para que todas y todos nos sintamos bien y participemos por igual?

- ¿Qué aprendimos hoy con esta reflexión?

Jugando diferente hacemos la paz.

En este punto se ofrecen variantes del juego ya sea para volver los juegos tradicionales más participativos, inclusivos y/o no violentos u otras posibilidades de ser jugado en el caso de los juegos para la paz.

- Baha pulanka laik apia takram ba ¿Wan raya ka wal prakbia kaka talia sa ki? ¿sip sma wan wiaia?

- Kaikri pulan taim kum kum ba pulras kan. ¿Dia muni baku takan? ¿Man kaikram ya nani pulras kan? ¿Dia sata i dara wailsa pulras kan nani ba? ¿Dia sata i dara wailsa puli nani

ba? ¿Yamni kaikisma pulanka kum kum tuktan nani kum kum pulras latara takasbia?

- ¿Dia daukaia sip sa yawan sut ba pain wal dara walbia bara sut sin pulaia sip sa?

- ¿Dia lan takan naiwa baha luki kaikan bara?

Sat wala pulisa pyuara yawan pri laka daukisa.

Baha mihta naha pulanka sat sat mankisa kan yamni daukaia dukiara bara ban sin sip sa wan natka kat pulanka kaia bara rau sauhkan pulanka sin kabia apia ban sakuna sip sa Lilia laka ra pulanka kaia sin sip sa.

III. IDEAS Y CONCEPTOS EN JUEGO

Qué es el juego y su importancia en niñas y niños.

Es común escuchar a madres y padres de familia, a docentes, en foros y textos educativos, que el juego es muy importante para niñas y niños, que el aprender se debería hacer jugando, etc. Pero la realidad nos muestra que las y los adultos ofrecen muy pocos espacios para el juego y muchas veces no ven su importancia real o lo ven como "pérdida de tiempo".

Tanto en Prinzapolka, como en muchos lugares de Nicaragua, muchas personas tienen poquísimas oportunidades de jugar. Afortunadamente, las niñas y niños siempre o casi siempre encuentran algún momento para jugar, porque jugar les es inherente, es SU lenguaje.

Para FUNARTE el juego es parte de nuestra manera de hacer, de nuestra metodología de trabajo. Sin juego no hay libertad, no hay arte. Y compartimos el concepto de juego aprendido con Save the Children en los talleres de metodología para la participación infantil ciudadana[3]:

"...es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura".
(Johan Huizinga)[4]

III. LUKANKA NANI BARA PULANKA BA DIA NANI SA

Dia ba pulanka nani sa an dia sa tuktan nani mapara.

Pyua bani ra yawan walisa yapti bara Aisa nanira, kul smasmalkra nani, aisi kaikanka tara bri pyua ra an wauhtaya ulbanka skul watla yus muni nani ba tilara, Wisa pulanka nani ba tuktan nani mapara diara tara palisa, diara lan takaia ba lika puli lan takisa, ban ban. Ban sakuna upla almuk nani tuktan nani ra pulaia ba uba taim sirpi pali yabisa, kan baha ba lukisa taim tikisa.

[3] Zunino, Melissa; González, Mercedes; Calvi, Andrea. Guía 1. Las metodologías lúdicas: Una alternativa para promover la participación ciudadana de niñas, niños, adolescentes y jóvenes. Save the Children, Nicaragua. 2013. Página 10. (Versión no impresa)

[4] Op. Cit. Johan Huizinga es autor del libro Homoludens. Citado por Jiménez, Carlos A., y Dinello, R. (2000) Lúdica y Recreación. Aula Alegre. Ed Magisterio, p. 79.

Prinzapolka ra baku, Nicaragua tasbaya piska manas ba tuktan nani taim uba aitani apusa pulaia dukia ra. Ban sakuna tuktan nani ba pyua bani ra plikisa taim sirpi kabia sin nahki natkara pulaia ba, kan pulaia ba witin nani ai mapara diara kum tara palisa.

FUNARTE mapara pulaia ba tuktan nani ai raitka palisa, yawan upla nani mapara nitka tara palisa. Kan baha yawan wan warka palisa an wan natka sa wan warka nani ba tilara. Pulras taim pri laka apu an diara nani sin sip kau lan takras.

Mai wisna pulaia ba dia dukia sa kan baha ba Tuktan swaki sasakra nani wal (Save the Children) smalkan ka nani dauki wal lan takkri sa baha purkara sin tuktan nani ba nahki wan tila ra dinkaia ba sin aisisa[5]:

"...silp warka kum sa apia kaka kupia wina daukankakum, taim ka nani kum bilkara bara plis kum ra, la sirpinani kum kum mangki, bapanka kum sin brisa tnatara, bara ai lamara ban trabil sirpi nani sin bara sa ban sakuna Lilia laka sin, bara upla sinska ra sin sat wala lukaia dinkisa wan rayaka bilara rait pali iwi ba wal. Pulaia ba yawan El juego surge de la libertad individual, no puede ser obligatorio. Es un fenómeno natural y profundamente humano. Es una acción ficticia, ejecutada y sentida como si estuviera ocurriendo fuera de la vida corriente, y que sin embargo, puede absorber por completo a la jugadora o jugador. No lleva en sí misma ningún interés material ni se obtiene de ella provecho alguno. Se ejecuta en un tiempo determinado (tiene un principio y un final) y en un ámbito fuera del mundo habitual (entre la realidad y la fantasía), y conforme a ciertas reglas aceptadas libremente por quienes juegan.

En el espacio del juego, los seres humanos alteran la realidad porque se dan permiso de hacer, creer y decir lo que en otros ámbitos no se permite, entonces se transforman en otros seres: héroes, ogros, princesas, duendes, animales, monstruos, árboles y hasta objetos. La mesa se convierte en un avión, una tela es una alfombra mágica. Los objetos pierden sus cualidades reales para convertirse en cualquier cosa. El tiempo se altera, en cuestión de minutos pueden pasar años y hasta siglos. Es un espacio de caos aceptado gozosamente. De eso se trata el juego.

También el metabolismo "juega" cuando jugamos, pues produce una enorme cantidad de endorfinas y otras sustancias que nos hacen sentir éxtasis, vértigo, entusiasmo, pasión, alegría y a veces, hasta miedo.

Cuando juegan niñas y niños están como en un estado muy alto de presencia, están en el aquí y ahora. Ese espacio de juego se vuelve un laboratorio de posibilidades muchas veces ambigua ya que por un lado, pueden re elaborar y transformar situaciones de la vida real cambiando reglas, funciones de los objetos o cambiando lo que pasa en la vida: los que mueren, no mueren, re viven y siguen jugando. O wan daukanka, aisanka bara wan natka nani sut ba ta krikan ka sa" (Johan Huizinga)[6].

Pulaia ba ta kriki sa upla bani brinka ba wal, sip taibi munras pali sa. Diara kum rait palisa upla nani dukia palisa. Pulaia ba diara kum rait palisa kan yawan nani mihta daukisa ban sakuna pyua kum kum ban sin lukisa baha ba diara wan rayaka wina laiuh ra praiska, ban sakuna puluya taim sip sa nu takaia. Pulaia ba ai taim nani sin brisa (Ta krikanka brisa bara tnata prakanka sin brisa) ban wibia sa kaka natka

[5] Zunino, Melissa; González, Mercedes; Calvi, Andrea. Wauhtaya 1.Natka nani dia kat daukaia ba: Bilka kum bara sa nikbanka daukaia tuktan nani sin wan tilara dimi ai lukanka nani yabia. Tuktan swaki sasakra (Save the Children), Nicaragua. 2013. Wahia 10. (Versión no impresa)

[6] Op. Cit. Johan Huizinga es autor del libro Homoludens. Citado por Jiménez, Carlos A., y Dinello, R. (2000)Lúdica y Recreación. Aula Alegre. Ed Magisterio,p. 79.

wala lakbia kaka pulaia ba sip sa (Rait aihwa taki ba bara wan sinska bilara luki ba wal prakanka), ya puli nani ba mihta ban la nani kum kum mankisa.

Pulisa pyuara upla nani ba diara rait ba daukisa kan sip sa dia ai brinka ba daukaia, kasak lukaia bara sip sa aisaia dia luki ba, bara witin ya pali ba wina upla walara tawisa (tnata luki baku): waitna karna, upla saura, Kuin mairin, duhindu, daiwan, daiwan saura, dus nani an diara wala satkara sin. Tibil ba plin daukisa, kuala nani ba wapaia pliska pain kira daukisa. Diara nani kum kum ba diara sat wala daukisa. Taim nani ba sat wala daukisa, minit kum bila mani nani luisa. Diara kum sip tanka pain briras ban sakuna baku Lilia kira daukisa. Pulaia ba lika bakusa[7].

Wan wina tara bila wan piska nani sut ba pulisa yawan pulisa taim, ba purkara wan wina tara ba pain wark takisa bara pain sin wan dara walisa, Lilia, painkira, uba yamni bara sam taim sibrin sut wan daukisa.

por el otro, la competencia inherente a muchos juegos tradicionales, genera violencia y ésta a su vez, risa y a veces se convierte en el código de las o los más fuertes, de las y los ganadores, por lo que se va aceptando como costumbre, como algo normal.

Vemos pues que en el juego sucede lo que las y los jugadores deciden. Para Gabriela Scheines[8], el juego como tal "es el despliegue de la libertad condicionada por las reglas del juego... en el juego ellos (niñas y niños) inventan un mundo a su dimensión, allí son poderosos, son libres, ponen, sacan, nadie les está indicando lo que tienen que hacer y lo que no tienen que hacer. Si nosotros nos metemos en el contenido de sus juegos generamos un drama terrible. Porque no les dejamos ningún espacio de libertad ni de poder donde puedan elaborar esta cosa tan terrible, tan enajenante que es el mundo de los adultos".

¿Entonces cómo le hacemos?. En FUNARTE creemos que las y los adultos NO deberíamos meternos en el juego sino, reflexionar con las niñas y niños después de que se ha jugado pero sin volver esta sesión una clase o una tarea, sino un diálogo relajado, libre. Es esa nuestra propuesta: jugar en libertad y luego, cuando lo acordemos con las propias niñas y niños, reflexionar, platicar más bien, sobre lo jugado para aprender de lo vivido, para cuestionar sin forzar y entonces, poder posibilitar nuevas miradas para transformar los juegos y los aspectos violentos de la vida que se reflejan en ellos.

¿Por qué entonces el juego es importante para niñas y niños?. Porque es una necesidad y un derecho humano.

Tuktan nani ba pulisa pyuara witin nani ba laih pali ra wisa an baha minitka ba witin ai lukanka aiska pali wal minitka bara an baha ra. Baha bilka ba sip sa yabal nani ailal kaia sakuna tani wala ra lakbia kaka, sip sa wan rayakara iwanka ba sat wala daukaia la wala nani mangki, samplika nani: prui nani ,pruras sa, kli rawisa bara kli pulisa. Sat wala ra wibia kaka, sam taim pulanka nani ba sat wala takisa an rau sauhkanka nani sin bal takisa pulisa pyuara bara lawaska kikaia laka sin, pura winanka laka, baku wiaia wat sa ya ba kau sip sa sapa, ya win takbia sapa. Aiklabi lus tiwaia o win takaia, sip sa baha nani

[7] Zunino, M; González, M; Calvi, A. "Wauhkataya N. 1. Natka nani dia kat daukaia ba: Bilka kum bara sa nikbanka daukaia tuktan nani sin wan tilara dimi ai lukanka nani yabia. Tuktan swaki sasakra s". Save the Children. Nicaragua. 2013.(wahia. 9). (kau yabalra sa latara sakaia dukia ra)

[8] Scheines, Graciela. Juegos inocentes, juegos terribles. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Y organizada por al Area Interdisciplinaria de Estudios del Deporte. Abril 10 de 1999.

laka alki waia wan natka baku apia diara sin pain kum baku kaikaia sip sa.

Yawan kaikisa puli uplika nani dia wat ba daukisa. Gabriela Scheines[9], mapara pulaia ba wiaia sip sa pri laka ban sakuna laka nani kum kum mankansa... tuktan nani ba pulisa pyuara diara ailal ai lal wina sakisa (tuktan mairin bara waitna) , witin nani ba karna takisa, pri bangwisa, mankisa, sakisa, upla kumi sin bui dia daukaia ba sip wiras. Yawan nani witin nani pul iba tilara dimbia kaka Saura ai dara walisa.

¿Bara ,nahki daukbia?. FUNARTE ra yawan luki sa yawan pat almuk nani ba sip tuktan dia pulaia brinka ba tilara dimras ban sakuna, hilp munia sa puli lubia taim dia pulan ba luki kaikbia dukia ra, kuna baha kul baku daukaia apia sa an wark kum baku sin kaikaia apia, kuna aisi kaikanka kum baku daukaia pri lakara, laman laka dukiara. Baha ba yawan wan bapanka sa: pri lakara pulaia, makabi walaia tuktan nani ra kan witin nani wina lan takaia dukia ra dia pulan ba.

¿Ban sa kaka dia muni diara tara tuktan nani mapara pulaia ba?. Kan nitka kum sa an upla nani sut raitka sa.

Porque según nos informa la neurociencia[10], se ha comprobado que cuando se juega libremente como lo hacen las niñas y niños, el cerebro se encuentra en su máximo estado de conexiones neuronales y va tejiendo una red de memorias lúdicas ampliando así, su repertorio de respuestas. Por eso el juego es la antesala de la creatividad.

Cuando las niñas y niños juegan, activan todo su ser: cuerpo, mente, espíritu y capacidad de relacionarse y tomar decisiones en colectivo.

Cuando juegan en libertad el juego se convierte en un momento de desarrollo personal, porque es elegido por la persona y así pone espontáneamente en acción todas sus potencialidades personales en el plano físico, comunicativo, emocional, moral, social, y en todos los demás aspectos que condicionan y definen la personalidad.

Porque genera alegría, placer, gozo, ganas de explorar, inventar, arriesgarse y porque al ser un ejercicio individual y colectivo de libertad, propicia el autoconocimiento, la auto realización y auto regulación.

Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales pertenecen a la cultura y al ser parte de ésta, acarrean posibilidades, vicios y dificultades. Son un resumen de lo real y no son ajenos a las ideologías, ni a las formas de ejercer el poder de cada cultura. Surgen de todo esa realidad cargada de aspectos positivos y negativos para unos y otros, de relaciones justas e injustas, de los sistemas y formas de ejercer el poder, de las Wan sinsika stadi munanka ba wan wisa pri lakara pulisa taim sim tuktan nani dauki ba baku, wan sinska wakia nani ba pana pana dihbi alkisa wan sinska ba wark daukisa. Baha mihta pulaia ba painkira kan kasak pali hilp munisa diara nani manas luki kaikaia an daukaia sin. Tuktan nani ba pulisa taim, ai wina tara aiska ba wark takisa: wina, sinska, spirit ka an sip sin upla wala wal pain iwaia sin lan kaia bara sip sa sin diara ailal silp au wiaia.

[9] Scheines, Graciela. Pulanka wan tanka briras, pulanka uba saura. Aisi kaikanka tara daukan kata Facultad de Filosofía y Letras pliska wiba ra , Universidad de Buenos Aires. Asla daukan kata pulanka nani stadi munka ba wina. Lapta kati 10 de 1999.

[10] Jiménez, C. A. (ed.) (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la neuropedagogía.* Colección Aula Abierta. Ed Magisterio. Colombia.

Pri laka ra puli taim ba wan pulanka painkira takisa bara sin hilp wan munisa wan wina tara pawankara, kan silp dawan ka mihta wahbi sakan ba mihta ai wina tara aiska mankisa, aisisa, liliakisa, aisinska aiska bara upla sut walm sin pain sa sa.

Ai wina tara ba kau karna takisa, Lilia sa, kau sin diara nani kakaira taki waia watsa, ai sinska wina kau diara nani saki waia wat sa, diara nani sin kau plikaia wat sa.

Wan natka kat pulanka nani

Wan natka kat pulanka nani ba yawan wan daukanka bara iwanka kat natka nani sa, sim ba mihta, brih balsa diara sat sat, trabil nani bara yamni ka nani sin bara sa.Wahbi asla daukanka kum sa an diara rait palisa an baha sut ba wan lukanka nani wina laiuhra pali apia sa, bara sin wan natka nani alki dauki ba wina sin. Bal takan sa wan iwanka nani ba wina pain bara Saura wina sin yawan kumi bani dukia, nahki natkara wan walka nani wal iwisa, an pyua nani ba sim wal daukansa (pulanka nani bal takan sa yawan upla nani dia wan iwanka iwi nani ba wal an baha wal sin yawan wan sturka nani ba paskisa); wan warka nani, stadi taki nani, wan kasak ka lukan sat sat, dia lawanka sat laik nani ba, bara kaikisa dia pain an dia Saura nani ba, ban ban.

formas en que los seres humanos nos relacionamos, según la época o situación que vivimos. Nacen de éticas y estéticas que tienen su asiento en la vida de mujeres y hombres que a diario hacen historia; que trabajan, estudian, sostienen relaciones de poder, opciones religiosas, gustos musicales, ideas sobre lo bueno y lo malo, etc.

Según FUNLIBRE de Colombia[11], "los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado. Cada juego, tradicional está compuesto por "partículas de realidad" en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad; por ello no es gratuito que un juego en diferentes espacios geográficos, tenga letras distintas, y al igual que las ideas y las prácticas culturales cambian, también lo hacen los juegos tradicionales, en la medida que las condiciones y exigencias sociales cambian".

Cuidar, respetar y fomentar la cultura, para comprender y asentar las raíces propias es vital para FUNARTE. Pero anclarse a la tradición, entendida ésta como un conjunto de sistemas de vida apropiados por una determinada comunidad, puede en ocasiones, mantenernos estáticos en prácticas que afectan el desarrollo y las relaciones humanas. Es en estos casos que la reflexión conjunta sobre estas prácticas, sobre el origen de las mismas y sus consecuencias puede llevar a que también juntas y juntos, podamos transformarlas honrando aún más los orígenes y la vida misma. Se trata pues de crear nuevos imaginarios que contribuyan a una cultura mucho más rica y respetuosa de la vida.

FUNLIBRE Colombia[12], wina "pulanka wan natka kat nani ba bal takan sa wan iwanka nani ba wina; diara rait palisa an wan iwanka sa an pyua kum bara ahkia bal takan ba.pulanka nani bani ba daukansa "diara rait ba wal" an baha wal yawan kaikaia sip sa tawan

[11] http://www.funlibre.org/

[12] http://www.funlibre.org/

iwanka natka nani ba; ban sakuna pulanka nani ba sip sa sat wala takaia wan natka nani ba sin sat wala taki baku".

FUNARTE mapara wan natka bara wan iwanka main kaikaia bara nikbi taura brih waia diara tara kum kaikisa. Kuna pyua kum kum ra wan natka nani ba kat wan wilkbia sa kaka sam taim sin sip sa trabil nani takia, kan pulanka nani kum kum ba rau sauhkan ka laka nani bar asa, an yawan sip baha wan natka wisi sip ban bri kapras naku natkara kan sip sa tuktan mapara Saura kaia bara ai kan ra ai iwan kara sip sa Saura kaia.Baha mihta asla taki muni laki kaikaia bara luki sin kaikaia sa, bara laki sin kaikaia ani wina bal takan ba pulanka nani ba, baku dia trabilka takaia sip ba, an trai muni pulanka nani ba rau sauhkan pulanka ka sa kaka taki muni sat wala daukaia wan iwanka nani ba kat. Wibia sa kaka trai munaia wan iwanka ba kau taura paki waia diara kau pain nani ra bara luki sin kaikaia kau diara pain nani ba bara kulkanka tara sin yabaia wan iwanka ra.

Los juegos para la paz

Los juegos para la paz están pensados para contribuir a construir una cultura de respeto, aprecio y defensa de los derechos humanos y de la vida. Según Frans Limpens[13], implica vencer resistencias e introducir cambios reales. Se trata de enseñar valores (libertad, justicia, igualdad) y habilidades personales (fuerza, resistencia, escucha activa) y sociales (lucha no violenta, toma colectiva de decisiones) tomando partido por la dignidad humana promoviendo cambios personales, grupales y estructurales.

Son de carácter plenamente vivencial y cooperativo que desarrollan conductas, actitudes, habilidades y conocimientos congruentes con los derechos humanos y la paz y que conservan las características de los juegos: la alegría, la energía, la libertad.

Enrique Pérez Oliveras Profesor de Educación Física (Uruguay)[14]. ha dicho que los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Asimismo señala que el ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a si mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser

Laman laka pulanka nani

Laman laka pulanka nani ba ai bapanka brisa diara yamni nani daukaia,kulkanka laka yabaia, bara upla rait ka sin yabaia. Frans Limpens[15], mapara sip sa dinkaia wisa diara sat wala nani. Baha lika wat sa witin diara yamni nani smalkaia (silp lakara, wapni laka, wal sim sat kaia laka) wan wina tara kat daukanka (karna, swapras ba, pain walaia) upla wal nahki iwaia ba (unsaban apu, asla diara au

[13] Frans Limpens, "Más que hablar bonito". Modulo de juegos cooperativos para la paz. EDHUCA, México. 2010.

[14] Citado por Cuadernos de trabajo para el educador. Juegos cooperativos y juegos de paz. Unidad de investigación. Fundación Comparte. Argentina. s/f. http://educapaz.org/prensa/juegos.pdf

[15] Limpens, Frans. "Kau pain aisaia purkara". Pulanka nani asla taki pri laka dukiara. EDHUCA, México. 2010.

wiaia) upla ra kulkanka yabaia ba nikbi taura brih waia, sat wala daukaia dukiara ai wina kat, an wala nani tilara sin.

Kau pali ba lika upla nani wal asla taki pulanka ka sa an hilp wan munisa wan sinska ba paki waia, wan daukanka, wan raitka nani ba pri laka wal bara baku sin pulanka nani ba ban brikabia ai daukanka yamni nani ba :Lilia laka, wan karnika, pyua banira ridi, silp diara nani daukaia sip ba.

Enrique Pérez Oliveras Profesor skul smasmalkra (Uruguay)[16]. Witin win sa asla taki pulanka lika plikisa pulanka nani tilara rau sauhka bara sauhki tikaia dukia ra, smalkanka nani wal, asla takaia, aisi kaikaia an pana pana sin hilp munaia. Hilp wan munisa upla wala nani asla takaia an diara wala nani wan lamara ba wal sin. Plikisa upla nani sut ba tilara dimbia. Upla nani ba upla wal wal ´pulisa kuna mapara lika pulras; pulisa bapanka nani alkaia an upla wala nani ba pura luwaia lika apia. Baku sin witin wisa upla nani sip´sa ai daukanka sat sat briaia: sip diara yamni daukaia an sip sa sin sauhki tikaia, witin ai wina kat lika apia sakuna sip sa ai walka nani ra sin an ai lamara dia bara nani ba sut. Wan daukanka ba yawan brisa an lan takisa sin nahki nahki natkara wan smalki aula kau sirpi wina, upla wala nani wina sin lan takisa, ban sin nahki natka ra wan competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

Según Carlos Velázquez Callado[17], la educación para la paz se basa en un conjunto de principios que guían su acción: es un proceso continuo y permanente, educa en valores, emplea medios acordes con los fines a los que tiende, es una educación desde la acción y para la acción.

taim nani manki ba winsa sin lan takisa apia kaka upla nani wina diara daukuya mana diara nani wanki ba wina sin kau wan karnika wankisa wan taura waia diara pain o Saura nani dauki.

Carlos Velázquez Callado[18], mapara sins laka ba pri laka sa kau pali ba bapanka nani baku brih wan ta brisa diara nani dauki waia: yabalka kum ai kanra an ban bara sa, diara yamni nani smalkaia, diara yamni nani yus munaia bilka nani pain bakku, smalkanka yabaia bara alki sin daukaia sa.

[16] Mankansa smasmalkra nani wauhkataya. Pulanka nani asla taki pri laka dukiara. Wahbi pliki saki ba pliska. Asla takanka Comparte.Argentina. s/f. http://educapaz.org/prensa/juegos.pdf

[17] Citado por Frans Limpens. Op cit. (Velázquez Callado, Carlos. Principios de la educación para la paz. 2012).

[18] Citado por Frans Limpens. Op cit. (Velázquez Callado, Carlos. Skul smalkanka ta trikanka pri laka dukia ra. 2012).

IV. JUEGOS TRADICIONALES DE PRINZAPOLKA

Juegos de rondas, cantos y canciones

IV. PULANKA NANI WAN NATKA KAT PRINZAPOLKA RA

Raun dauki, lawana nani bara dans nani



El gato y el ratón
Mini bara matis wal

1. El gato y el ratón

Jugando lograremos:

Alegría, dinamismo, desarrollo de habilidades motoras, astucia, cooperación para la protección, estrategias para el escape.

Para qué edades: Desde 6 años a más

Número de participantes:Más de 12

Materiales: Ninguno **¿Cómo se juega?**

Se trata de recrear el juego de la sobrevivencia: de la caza y el escape. Del cazador y la presa, del débil contra el fuerte.

Se realiza una ronda con más de doce niñas y niños unidos por sus manos. Una persona voluntaria hace de gato, otra de ratón. El gato se ubica en la parte de afuera de la ronda, el ratón en la parte del centro de la ronda. Se trata de que el ratón huya entrando y saliendo de la ronda y que el gato no pueda entrar en ella, aunque puede lograrlo a la fuerza.

El gato le hace pregunta al ratón:

¿Ratoncito, ratoncito que comés? Pan, responde el ratón.

El gato vuelve a preguntar ¿me das?. No, responde el ratón. Entonces el gato dice: entonces te lo quito. Y comienza a perseguir al ratoncito.

1. Mini bara matis wal

Puli muni alkbia:

Lilia laka, wan win nikbanka, wan sinska ba pawisa, bawan laka, asla bara pana main kaikaia, nahki wan bliki alkaia apia natka nani.

Dia sat manka nani: 6 wina ai kanra

An upla: 12 upla wina kau **Dia dukia nani nitsa:** kumi sin nit apia **¿Nahki pulisa?**

Pulanka ba wiaia wat sa nahki natkara raya iwaia ba: alki piaia bara nahki yaka alkaia apia ba. ya alkai ba an yaura piai bamihta bliki, ya kau karna ba an ya sip apia ba.

Raun kum daukisa tukta nani 12 aikuki ai mihta alki kumi bani. Upla kum ba ai lukanka silp wal mini takisa, wala ba matis takisa. Mini kaba raun kaba wina lata tanira takaski sa, matis kaba lika raun ka bila midil bara takaskisa. Matis kaba sip sa bila wina plapi takaia an kli bila ra dimaia ban sakuna mini kaba lika sip bila ra dimras, ban sip sa ai karnika wal dimaia.

Mini kaba makabi walisa matis ra:

¿Matis lupia, matis lupia dia pisma? Matis mihta wisa Brit pisna.

Mini mihta kli wisa ¿ai kaisma?.Bara matis bila apia. Bara mini ka mihta wisa: mihtam dakbaisna. Bara ninka ra matis kara blikisa.

El grupo organizado en ronda dice a coro: ¡puerta libre, puerta libre, puerta libre, puerta libre! para que el ratón pueda entrar y salir del círculo y escapar del gato. La idea es que el gato no logre entrar al círculo, pero el gato puede intentar entrar a la fuerza queriendo atrapar al ratón. Cuando el gato consigue cazar al ratón se acaba el juego y se vuelve a jugar con la selección de otras dos niñas y niños.

Jugando diferente hacemos la paz

- Este mismo juego podemos hacerlo solo tocando a la persona que hace de ratón sin golpear, sin jalar.

- El gato tiene que respetar la casa del ratón que es el círculo evitando entrar violentamente. El ratón solo puede permanecer hasta contar del 1 al 5 dentro del círculo.

- Ronda con relevos. Cualquiera, gato o ratón, después de más o menos 5 minutos de juego sin que el gato atrape al ratón, ambos podrán tocar a alguien para ser relevados.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

Ai mihta alki uplika nani ba bila baikra kumi wisa: ¡Dur param sa, dur param sa, dur param sa, dur param sa! Matis kaba dimi an kli taki kabia dukia ra bila ba wina an mini wina plapbia dukiara. Kan wan ba sika mini ka sip bila dimaia apia, kuna sip sa mini kaba ai karnika aiska wal traimunaia bila bara dimaia matis kaba ra alkaia dukia ra. Mini kaba mitsa ra alkuya taim pulanka ba dat takisa, kuna sip sa kli pulaia tuktan wala wal wahbi saki.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Naha pulanka sip sa sat wala pulaia sip sa latwan yabraskira ya matis taki bara kanbaia baman aubi batakaia apia.

- Mini kaba kulkanka yabaia sa matis watla ba baha raunka bila ba.Mini ba sip sa raun ka bila bara takaskaia 1 wina 5 kat kulkbia taim.

- Upla wala sin pulaia sa raunka bara.5 minit lubia taim matis kaba apia kaka mini kabia sin sip sa upla wala kum ra bangbaia an yaura kangbuya ba bila ra dimi pulan kabia.


Jikup up

2. Jikup up

Jugando lograremos:

Alegría, arriesgarnos, cooperación para la protección, desarrollo del sentido auditivo, astucia, concentración. **Para qué edades:** Desde 8 años a más

Número de participantes: De 10 a más

Materiales: Pañuelos

¿Cómose juega?

Es un juego con los ojos vendados. Dos personas juegan a ciegas, uno atrapa al otro.

En un círculo de al menos diez niñas y niños se seleccionan a dos, quienes pasarán al centro del círculo con los ojos vendados. Uno tratará de atrapar al otro al son de un grito que harán ambos. Quien atrapa dice "jikup" con el fin de que el otro le responda con el grito "up", intentando escaparse para no ser atrapado.

Los demás estarán bien agarrados de las manos con el fin de que ninguno se salga del círculo y para que no se lastimen ni estén en peligro. El círculo puede desplazarse con las y los jugadores al centro.

Opcionalmente los del círculo pueden remedar los gritos para confundir y hacer más divertido el juego.

2. Jikup up

Puli muni alkbia:

Lilia laka, trabil nani, asla bara pana main kaikaia, wan kiama wal walaia ba, bawan laka, pain wan lal bapi briaia.

Dia sat manka nani: 8 mani wina ai kanra

An upla: 10 upla an kau sin sip sa

Dia dukia nani nitsa: Ansar

¿Nahkipulisa?

Wan nakra wilki pulisa. Upla wal pulisa ai nakra baiwan baku, plikisa nahki wala bara alkaia.

Raun kum daukisa tuktan 10 baku aikuki ba wina wal ba bilara dimi bara nakra sin wilkisa. Kum ba mihta wala bara blikisa alkaia winanka kum wal. Ya mihta alki ba "jikup"wisa an wala ba mapara wini "up",wisabara trai muni nahki witin ra alkbia apia dukiara.

Wala nani ba pana pana ai mihta karna alki bangwisa kan wat apia wal ba wina kumi sin raun kaba bila wina takbia, an latwan sin bri bangbia apia dukiara. Raun k aba midil bara kaia puli uplika nani ba.

Sip sa uplika nani ai mihta alki raun dauki nani ba winanka dauki ba tnata lukaia sinska warbi lakaia dukiara an baku lika pulanka ba kau Lilia kabia dukiara.

Jugando diferente hacemos la paz

- Brindando seguridad a las personas que están vendados sus ojos.

- Nombrar a un "lazarillo" del juego y que este pueda sacar a jikup o a up del círculo y cuidar de su seguridad y después volverlos a meter.

- Agregando parejas dentro del círculo.. dos son jikup y dos up y deben encontrarse con su correspondiente pareja reconociendo el timbre de voz.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Kan kaikaia ai nakra wilkan nani ba.

- Upla kum swiaia witin bui hilp munbia jikup ra apia kaka up ra sin raun ka wina sakaia an kli dinkaia.

- Upla wala wal sin minitkara raun ka bila bara dinkaia, jikup wal an up sin wal, bara witin nani ai pana ba pliki sakaia sa karma binka ba wal.



Zopilote mujer
Usus mairin

3. Zopilote mujer

Jugando lograremos:

Alegría, dinamismo, trabajo colectivo, aprender cantos representativos de las comunidades miskitus, habilidades musicales y psicomotoras.

Para qué edades: Desde 6 años

Número de participantes: De 8 a más

Materiales: Pañuelos **¿Cómo**

se juega?

Es un juego que recrea una danza ritual de dos zopilotes hembras por atrapar a su presa: las tripas de una vaca muerta.

El grupo hace un círculo. Dos niñas o niños pasan al centro. En medio del círculo hay un pañuelo limpio en el centro que representa la presa.

Los del círculo cantaran un canto muy popular en mískitu que habla de todas las acciones que hacen las o los zopilotes: el zopilote saltando en un pie, el zopilote secando sus alas, el zopilote moviendo su cabeza, el zopilote come las tripas de una vaca muerta.

Las o los dos del centro del círculo bailarán y dramatizarán las acciones de los zopilotes mencionadas en el canto. La última parte del canto dice que el zopilote come las tripas de la vaca muerta, entonces lucharán por tomar el pañuelo (la tripa de la vaca) con el pico (la boca), sin usar las manos, llevando el ritmo de la canción.

3. Usus mairin

Puli muni alkbia:

Puli muni alkbia: Lilia laka, wan win nikbanka, asla warka, miskitu lawanka nani tawan sirpi nani yus muni nani ba lan takaia, lawana nani lan takaia lihki kaia.

Dia sat manka nani: 6 mani wina

An upla: 8 wina kau upla **Dia sat**

dukia nani nit sa: Ansar nani **¿Nahki**

puli sa?

Pulanka kum sa wan natka almuk pali, usus mairin wal danska pulanka kan watsa bip pruan ba biara piaia.

Asla taki raun kum daukisa.Upla wal silp ai likanka wal bila bara dimi sa usus mairin takisa (sip sa marin an waitna kaia). Raun kaba midil ka kat ansar kiln kum mankisa baha bip ka pruan biara.

Raun dauki uplika nani ba Miskitu lawan ka kakaira kum ba ai wanbia an lawanka ba usus dia dauki sut ba aiwanisa aisisa, usus mairin ba dia dauki ba: usus mairin minam kumi, sus mairin tnamwa laki, usus mairin lamla nikbi, usus mairin bip kam biara drubi piram.

Uplika wal raunka bila ba dans pulan kabia lawanka ra dia aisi ba wal. Lawanka las piska bara wisa sus mairin bipkam biara drubi piram, baha wi taim trai munaia sa ansar kaba alkaia ai bila wal ai mihta alkras kira lawan ka dia aisi ba wal.

Cuando uno logre tomar el pañuelo, el otro lo buscará para arrebatárselo tal como lo hacen los zopilotes (jalándose la presa con el pico) hasta que el otro se lo quite. No se vale usar las manos. Quien logre quedarse con el pañuelo después de un rato de juego, gana.

El canto es:

Zopilota, zopilota, en una pata, en una pata.

Zopilota, zopilota, seca tus alas, seca tus alas.

Zopilota, zopilota, mueve la cabeza, mueve la cabeza.

Zopilota, zopilota, come la tripa, come la tripa,

Zopilota, zopilota come la tripa, come la tripa.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

Uplika kum ba alkbia taim wala mihta trai munbia ansar kaba mihta dakbaia sim sus nani dia dauki ba baku(ai pata ba ai kakma wal aubisa) mihta dakbia kat. Ai mihta sip yus munras. Ya ansar ka wal takasbia ba win takisa.

Lawanka:

Usus mairin, usus mairin,
Minam kumi minamkumi.

Usus mairin usus mairin, Tnamwa laki, tnamwa laki.

Usus mairin, usus mairin, Lamla nikbi, lamla nikbi.

Usus mairin, usus mairin,
Bip kam biara drubi piram,

Usus mairin, usus mairin
Bip kam biara drubi piram.

Jugando diferente hacemos la paz

- Variante de la letra de la canción:

  Usus mairin usus mairin (2V) abri tus alas como chompipe.

  Usus mairin, usus mairin (2V) bailen juntos.

- Todas y todos hacen de zopilotes formando parejas mixtas al azar. Hay un pañuelo limpio por cada pareja. Las parejas todas jugarán a la vez.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Lawanka ulbanka sat wala:

Usus mairin usus mairin (2V)
Sumpipi baku, sumpipi baku.

Usus mairin, usus mairin (2V) Asla
taki dans kam pulram.

- Upla sut ba usus takisa ai pana wal wal. Ansar kum panika bani dukia. Wan taim asla pulaia.


Esconde esconde
Yukuki pulaia

4. Esconde esconde

Jugando lograremos:

Alegría, responsabilidad, agilidad, concentración, emoción, recreación, paciencia.

Para qué edades: De 6 años a más

Número de participantes: Más de 10

Materiales: Pañuelos **¿Cómo se juega?**

Se trata de tomar un pañuelo que alguien deja a los pies cuando se está con los ojos cerrados y alcanzar a quien lo dejó ahí, antes de que este logre regresar a su lugar.

Se pide a una o un voluntario, los demás hacen un círculo. La voluntaria o el voluntario orientan que los demás se pongan de rodillas y que con la frente toquen el suelo cerrando los ojos.

Una vez que todas y todos estén en esta posición y con los ojos cerrados, la voluntaria o el voluntario corriendo o caminando rápido, dará vueltas alrededor del círculo cantando: ¡esconde, esconde, esconde la faja; esconde, esconde, esconde la faja! (originalmente se usaba una faja, ahora usan una camiseta, pañuelo o trapo, es decir que el juego ha evolucionado, aunque la letra de la canción sigue diciendo: esconde la faja).

La voluntaria o el voluntario repite el canto las veces que sea necesario. En ese lapso deja el pañuelo a los pies de alguien del

4. Yukuki pulaia

Puli muni alkbia:

Lilia laka, bawan laka, wan wina isti, pain wan lal bapi briaia, kupia alki takaskaia.

Dia sat manka nani: 6 mani wina ai kanra

An upla: 10 upla wina kau **Dia sat dukia nani nitsa:** ansar nani **¿Nahki pulisa?**

Upla kum ba ai nakra prakras ansar kum swisa upla ai nakra praki nani ba minara, bara ninkara ai nakra praki nani kuam taim ya minara ansar ka swin ba ansar ka brih muni ninara blikisa alkaia dukiara ya uplika mihta ansar ka swin bara kau ai pliska ra waras bara blistusa kangbaia.

Upla kum ra makabisa bila ra dimbia. Wala nani bar aun kum daukisa. Ya nani raun dauki nani ba ai lula krikisa bara ai mawan ba tasba kat brih wisa an ai nakra sin praki sa.

Upla sut ba ridi sa taim,uplika wala dukia yukukai ba uplika nani nina bak wapi apia kaka plapi tawi naku ai wanisa: ¡ yukuki, yukuki, yukuki sa bilk ba! ¡yukuki, yukuki, yukuki sa bilk ba! (yus munisa ansar an bilk apia)

Ya uplika ansar ka bri ba sip sa lawankaba ai wanaia dia praiska wat ba kat bara minit kum bilara ai wani ba tilara sip sa raun ra bangwi ba kum ninara swiaia kuna ai tanka briras kaka. Manka ansar ka círculo y cuando lo desee dice la última frase del canto: !Y escondí la faja!.

Entonces, todos los del círculo tienen que voltear a ver rápidamente si la faja está detrás suyo.

Quien encuentre la faja detrás suyo va a tratar de perseguir y alcanzar a quien dejó la faja a sus pies. Si lo logra, entonces, quien dejó la faja tendrá que volver a hacerlo una vez más. Si no lo logra, a ella o él le toca esconder la faja (el pañuelo).

Siempre tienen que correr alrededor del círculo, por fuera hasta dar la vuelta y llegar al lugar desocupado.

Jugando diferente hacemos la paz

- Este mismo juego ya tiene una variante incorporada por niñas y niños: la sustitución de un pañuelo por una faja. Proponemos que en la canción en vez de esconde, esconde la faja, usen entonces, esconde, esconde el pañuelo; que es lo que realmente usan.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

swiai taim lawanka las piska ka ai wani sa:! ansar ka pat tiwan!. Bara uplika nani sut ai nakra kauki bangwisa an minitkara ai mina ra tawi kaiki sa ansar k aba swin sapa an ya mina ra swin sa kaka ansar ka brih, ai pliska anira swih muni blikisa uplika bara. Uplika kaba isti pali pliska bilan man swin bara wabia kaka ya ansar ka yukuki kan ba kli yukukaia kabia. Kuna kau pliska ra waras ra alkbia kaka uplika ba ansar ba yukukaia kabia dia taura daukan baku.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Naha pulanka na pat sat wala kum daukan sa tuktan nani ba bui: biks ba swiaia bara ansar yus munaia. Yawan wisa lawanka ba sat wala kabia yukuki, yukuki sa bilk ba mankara, yus munbia, yukuki, yukuki sa ansar ba.


Las estacas de Martín son
Martín ba naku nikras kira buwi sa

5. Las estacas de Martín son

Jugando lograremos:

Concentración, equilibrio, paciencia, autocontrol, observación colectiva, ritmo y optimización del tiempo. **Para qué edades:** De 6 años a más

Número de participantes: Más de 10

Materiales: Reloj

¿Cómo se juega?

Es un juego donde el reto es permanecer sin moverse en una posición incómoda.

Se realiza una ronda con más de diez niñas y niños. Estos cantan el siguiente coro: las estacas de Martín son aquí, son allá, 1, 2, 3 ya. Al terminar el canto, las niñas y niños buscan diferentes posiciones corporales difíciles y quedan congelados, estáticos.

Una vez que todas y todos quedan estáticos o congelados, el mismo grupo sirve como moderador y se dan 10 segundos o más, para que mantengan esa misma posición sin moverse. La primera o el primero que se mueve sale del grupo y continúa el juego cantando la canción y poniéndose estáticos hasta que todas y todos sean eliminados. Luego se vuelve a formar el grupo si desean seguir jugando.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

5. Martín ba naku nikras kira buwi sa

Puli muni alkbia:

Pain wan lal bapi briaia, wan wina ba pain alki briaia, wan kupia alki takaskaia, wan wina tara kat yus munaia, asla laki kaiaia, taimka kaba pain brih waia.

Dia sat manka nani: 6 mani wina ai kanra

An upla: 10 upla wina ai kanra

Dia sat dukia nani nit sa: wats

¿Nahkipulisa?

Pulanka bapanka ba lika pliks kum uba yamni apia buwaia nikras kira.

Raun kum daukaia tuktan 10wal apia kaka sip sa kau ailal kaia sin. Bara naku bila baikra kumi ra aiwanisa:

Martín ba naku buwi sanaha ra, an bukra, 1, 2, 3 ¡ya!.

Lawanka ba aiwani dant takuya taim, tuktan nani ai wina daukanka sat sat ra takaskisa bara buwan kat nikras karna takaski sa.

Alsut karna takasbia ninkara kumi sin nikwaia apia 1 wina 10 kat kulkaia asla taki. Naha pulanka nara Uplika nani sut ba wihta sa (Juez). Ya ba ai wina nikbia sa kaka tila (pulanka) wina takisa ban sakuna pulanka ba ai taura wisa alsut dant takbia kat.

Jugando diferente hacemos la paz

- Nuevo grupo de árbitros: Una propuesta es que las niñas y niños que van saliendo del círculo no salgan del juego sino que formen parte del grupo de árbitros.

- También se puede nombrar a una moderadora o moderador en el juego para que este se encargue de llevar el tiempo justo.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Asla takanka raya kum: wala kum ba lika sip sa tuktan nani raunka wina taki nani ba pulanka tila wina takbia apia asla tankanka wala kum pasbia baha nani wihta baku kabia pulanka ba pura kaikbia.

- Tuktan kum pulankika ba wina taki ba wala takuya taim sip kabia kli dimi pulaia taki auya ba mankara praiska.


JUEGOS DE CAMPO LIBRE
LATARA PULANKA NANI



Saltar con la cuerda
Rup wal pali pulaia

1. Saltar con la cuerda

Jugando lograremos:

Alegría, risas, energía, expresión de emociones, fuerza física y agilidad, resistencia, coordinación psicomotora, concentración, superación de retos individuales y colectivos, cooperación.

Para que edades: 6 años a más

Número de participantes: 3 ó más

Materiales: Mecate **¿Cómo**

se juega?

Dos participantes agarran una cuerda o un mecate largo por cada uno de los extremos y le dan vuelta (lo hacen girar), mientras otras y otros entran a saltar la cuerda.

Para entrar al espacio de "saltar la cuerda" se puede hacer de varias maneras: al mismo tiempo que la cuerda empieza a dar vueltas o bien esperar a que la cuerda gire primero para luego entrar corriendo sin enredarse.

Quien salta solicita a qué velocidad quiere saltar usando dos posibles palabras: "chilito" que significa lento o, "chile picante", que significa veloz. Quien se enreda y detiene la cuerda, sale y pasa a dar vueltas a la cuerda.

Este juego se puede hacer en lugares planos para que las niñas y niños no corran riesgos de lastimarse al momento de saltar.

1. Rup wal pali pulaia

Puli muni alkbia:

Lilia laka, kikaia, sturi yamni nani aisaia, wan wina karna an isti kaia, swapras kira, wan lal pain bapi briaia, yankan pura luwaia an asla.

Dia sat manka nani: 6 wina kau ai kanra

An upla: 3 wina sip sa kau kaia

Dia sat dukia nani nit sa: Rup

¿Nahkipulisa?

Upla wal rup kum tawa tawa alki wauhi sa, wala nani ba bila ra dimi pali bangwisa.

Bila bara dimi "palaia kaka" sat sat daukaia sip sa: wauhi lakuia minit kara dimi pulaia sip sa apia kaka bila kaikaia wauhi lakbia taim dimi palaia.

Ya dimi pali ba wisa dia sat wat ba isti apia kaka tawa kuna yus muni bila baikra wal: "chilito" baha wiaia wat sa TAWA "chile picante", baha wiaia watsa isti. Ya rup ka bara ai blakwi ba taki muni rup k aba wauhwaia sa.

Naha pulankana daukaia sa plis kum il apu kaka ra kan tuktan nani ba latwan bribia apia dukia ra.

Jugando diferente hacemos la paz

- Cuidando a las niñas y niños pequeños: jugar por grupos de edades para que las y los más pequeños estén seguros ya que las y los grandes los "chocan" (atropellan).

- Cuidándose entre todas y todos: Jugar mezclando personas de todas las edades para que las y los más grandes aprendan a cuidar de los más pequeños siempre y cuando se haya hablado previamente con ellos. Primero entran a jugar los más pequeños y luego los más grandes, hasta que aprendamos a jugar al mismo tiempo cuidándonos entre todas y todos.

- Brindando más oportunidades: Podemos crear como regla que las niñas y niños que están aprendiendo a saltar, tengan un turno y de esa manera salten más tiempo y aprendan más. Para evitar que pasen a dar vuelta cada vez que se enreden.

- En una fila: Las y los participantes se ordenan en fila, uno detrás de la otra. Las dos personas encargadas, empiezan a girar la cuerda sin nadie dentro del espacio para saltar. El reto es que entre todas y todos, logren el mayor número de entradas y salidas rápidas sin que la cuerda pare. Entra la o el primero de la fila da un salto y sale. Sigue el segundo, da un salto y sale. Luego el tercero y así sucesivamente sin que la cuerda pare.

- Pasar sin tocar la cuerda: Mientras la cuerda gira deben atravesar corriendo (sin saltar) el campo de salto y sin tocar la cuerda y sin que esta pare.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

Sat wala puli pri laka daukaia

- Tuktan kau sirpi nani ba main kaikaia:manka nani wal pulaia kan tuktan kau sirpi nani ba kan kahbaia dukiara kau tara nani ba mihta latwan yabaia apia dukiara "bataki taibaia apia".

- Pana pana mainka kaikaia:tuktan bara kau almuk nani wal asla dauki pulaia kan kau almuk nani ba lan takbia kau sirpi nani main kaiki, ban sakuna blistu aisi kaikaia sa aku pulras kan ra. Pas taura sirpi nani pas dimi pulbia ninkara kau sirpi nani ba, ani taim lan takbia kat pana pana wan mainka kaiki.

- Sans kau ailal nani yabaia: La kum mangkaia tuktan nani namika pali lan taki nani dukiara, witin nanira kau sans ailal yabaia kau pali lan takbia dukiara, baku daukaiasa witin nani kau tara nani wal baku bila kaiki kabia apia dukiara pat pat dingki kaia.

- Lain kumra buwaia: Pulaia uplika nani ba lain kum ra buwisa ai nina kat. Upla wal ba up kaba wahwi lakisa baha minitkara upla kumi bila ra apusa. Bapanka ba baha minitkara upla sut ba wan taim bila ra dimi palbia, sip ailal diamaia baha minitkara kli isti bal takaia an rup k aba takas kras kaia.Lainka taura pas ba dimi taim ku pali an taki wisa. Ninka ra wala ba dimi wisa taim kum pali an taki wisa. Ninkara yuhpika dimi wisa ba wina wala wala an rup kaba takas kras.

- Luwi waia rup kara kanbras: Rup wahwi laki bara dimi luwi waia (palras kira) an rup kara sin kanbras an takras kaia.

- En contra del movimiento de la cuerda: Entran al espacio de saltar en sentido contrario al movimiento del mecate y cuando va hacia abajo.

- Saltando al mismo tiempo: Entra una primera persona y salta, luego se suma la segunda, luego la tercera y así sucesivamente, hasta lograr el mayor número de participantes saltando a la vez.

- Dos a cuatro cuerdas a la vez: Se juega con dos a cuatro cuerdas. Todas girando a la vez pero unas lo suficientemente distantes de las otras para no enredarse y permitir la libre circulación. Dos personas por cada cuerda la hacen girar y las demás personas circulan saltando las veces que deseen y como deseen por todas las cuerdas. Cuando alguien dice "CAMBIO", otros toman el turno de girar las cuerdas y el juego continúa. El grupo se puede ir poniendo retos diferentes.

- Vaivén y de la cuerda: Dos participantes mueven la cuerda de un lado a otro sin hacerla girar (con movimiento suave de hamaca), el reto es que las y los jugadores, de uno en uno o en grupos, brinquen de un lado al otro la mayor cantidad de veces sin enredarse o caerse.

- Rup ka wahwi ba mapa tanira dimi waia: Rup ka wahwi ba mapa tanira dimi waia wauhwi rup k aba maia tanira iwi auya taim.

- Minitkara upla ailal dimi palaia: Upla pas kum dimi palisa, ninkara upla wala dimisa, ninkara upla wala an baku ban, upla ailal pali dimi pulbia kata asla aikuki.

- Rup wal apia kaka walhwal sim minitka: Rup wal apia kaka walhwal. Wan taim sut wauhwaia sim taimkara kunaria laiuhra kaia kan walara kanbia apia dukiara an upla sut ba sip kabia pain palaia. Rup bani upla wal wauhwisa an wala nani ba dimi palisa an rup kara dimi palaia kaka ai mihtara. Upla kum tila wina wibia" WALA", ba taim upla wala nani rup k aba brih wahwisa.

- Rup ka wal ai mapara nikbisa: Upla wal ba rup kaba pana pana ai mapara nikbisa wahwi lakras (sim silmika tawa wahwi baku), wat sa puli uplika nani kumi bani apia kaka aslakira dimi palbia un wina un walara an taim palaia wat ba kat kuna rupka kanbras kira.



Encostalado
Bik bilara dimi palaia

2. Encostalado

Jugando lograremos:

Alegría, risas, energía, expresión de emociones, destreza física, rapidez, agilidad, coordinación psicomotora, equilibrio, concentración, superación de retos individuales y colectivos, cooperación.

Para que edades: 6 años o más

Número de participantes:2 o más, preferiblemente no más de 8 a la vez **Materiales:** Sacos **¿Cómose juega?**

Este juego se trata de saltar metidos en unos sacos y llegar a una meta.

Las niñas y niños se introducen dentro de los sacos y los sostienen con las manos por el borde a la altura de la cintura. Cuando quienes juegan son pequeños, se achican los sacos enrollándolos hasta alcanzar la altura de la cintura para que les sea más fácil agarrarlos.

Quienes juegan deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse, hasta alcanzar la meta. Se puede marcar una raya de salida y poner una raya de meta donde darán la vuelta para regresar a la raya de salida.

2. Bik bilara dimi palaia

Puli muni alkbia:

Lilia laka, kikaia, wan wina karnika, Lilia bika baikra, wan wina isti, wan sinska wal wark takaia,wan wina ba pain alki briaia, wan lal pain bapi briaia, yakan pura luwaia an aslakira sin. **Dia sat manka:** 6 mani wina ai kanra

An upla: 2 wina aikanra kuna 8 wina kau ailal lika apia

Dia sat dukia nani nit sa: Bik nani

¿Nahkipulisa?

Naha pulanka ba bik ra dimi pulisa an ai bapanka kum brisa mark munanka bara waia.

Tuktan nani ba bik bila dimi sa bara bik un ba ai maisa kat brih wih alkisa. Kau una tuktan sirpi taim bik k aba sin kau sirpi daukisa kan ai mapara pain kabia an sip kabia pain alkaia dukiara.

Ya puli nani ba pali waia sa mark ka tnata ba kat bik ka bila wina takaia apia an kahwaia sin apia. Ani wina taki waiba bara mark kum daukaia an ani kat wai bara sin mark kum daukaia kan bah wih bal tawaisa.

Jugando diferente hacemos la paz

- Cuidar las distancias: Cuidar que la distancia entre quienes saltan sea de por lo menos un metro y medio entre un participante y el otro para evitar que se lastimen.

- Hacer carreras por grupos de edades para evitar que los más chiquitos sean golpeados por los más grandes.

- Hacer carreras con relevos: Para transferir el turno de saltar, una persona toca la mano de la otra y así sucesivamente hasta que juntos logren alcanzar la meta.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

Sat wala puli pri laka daukaia

- Ani kat waia pain laki kaikaia: main kaikaia ya palai nani ba ria aliuhra kabia kan pana pana latwan bribia apia dukiara.

- Pali pulaia asla taki kuna manka nani wal sakaia: sirpi nani ba latwan bribia apia dukia ra manka sakaia.

- Pali pulaia kuna upla wala sin bara kaia mankara taki waia: Upla wala sin dimi pulbia dukiara wala nai ridi kaia, bal wihtara kanbia taim wala ba sip taki waia baku asla kira mark kaba pura luwaia dukiara.



Arranca yuca
Yauhra daikaia

3. Arranca Yuca

Jugando lograremos:

Alegría, risas, energía, expresión de emociones, sorpresa, fuerza física, resistencia, pensar estratégicamente, compromiso, trabajo en equipo.

Para que edades: 6 años o más

Número de participantes:6 o más

Materiales: Árbol vivo, o una base sólida sostenida firmemente al suelo

¿Cómose juega?

Este juego imita las actividades agrícolas de la zona. Una niña o niño hace de agricultora o agricultor, otra u otro de trabajador que arranca la yuca.

Se selecciona una o un integrante del grupo, quien hará el papel de agricultora o agricultor y se selecciona a otra u otro que hará el rol de alguien que llega a pedir yuca a la agricultora o agricultor.

Este último, le pregunta a la agricultora o agricultor: "¿me regalás yuca?". Este le responde: "arrancá lo que podás, pero limpiá un poco la zona de la cosecha".

Por otro lado, una niña o niño está sentado en el suelo abrazado a un tronco de árbol. Detrás tiene una fila de niñas y niños participantes, abrazados entre sí por la cintura (bien pegaditos) simulando como si "fueran la mata de yuca". Si no se cuenta con el tronco, se pueden agarrar unos de otras haciendo la mayor fuerza posible.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

3. Yauhra daikaia

Puli muni alkbia:

Lilia laka, kikaia, wan wina karnika, bila baikra liliakira, uba isti swapras ba, natka an smatka nani, pramas nani, asla wark takaia.

Dia sat manka: 6 mani wina aikanra

An upla: 6 upla wina ai kanra

Dia sat dukia nani nit sa: Dus pawan kum, apia kaka tasba ra bapan karna kum kaia **¿Nahki pulisa?**

Naha pulanka ba wiaia wat sa unta warka dauki ba wan tasbaia piska tanira. Tuktan kum ba insla mamankra baku takisa, wala ba wark tatakra kum yauhra daiki lan sa.

Tila wina kum wahbi sakisa witin ba wark tatakra apia kaka insla dawanka kum saan wala ba lika wark uplika kum sa an yauhra makabaia wisa insla dawankara.

Wih insla dawankara makabi walisa: "¿yauhra aikaia sip sma?".Bara witin wisa: " dia sip sma ba daiks, kuna watsna ria klin daukma lama piska ba".

Tuktan wala kum tasbara iwi dus playa kum ra alkisa.Witin ninara tuktan wala nani puli nani ba bara sa ai maisa wina karna alkisa(lama kat dimi alkisa) “sim yauhra dusa baku”. Dus playa ku apusa kaka, sip sa pana pana ninawina karna pali alkaia.

La niña o niño que pidió la yuca simula que limpia las cercanías de “la mata de yuca”. Luego de haber limpiado, trata de arrancar la yuca jalando de uno en uno a las y los participantes que hacen de “mata de yuca” hasta que se suelten de forma voluntaria o a la fuerza.

El juego se termina hasta que se arranque la última yuca (al último participante). Luego se vuelve a repetir y se selecciona a otra persona que arranque y a otra u otro que haga de agricultora o agricultor.

Jugando diferente hacemos la paz

- Otras estrategias en vez de arrancar a la fuerza: en vez de arrancar a la fuerza, cada quien tiene que buscar la manera de arrancar sin violencia. Dependerá de su creatividad. Puede hacer cosquillas suaves, tratar de convencerlo con palabras cariñosas, darle un masaje, etc. Quien es arrancado decidirá si cede cuando se sienta convencida o convencido.
- Arranca el último que llegue y lo agrega a su equipo. Decidir un lugar donde jugarán, luego alejarse a una distancia considerada y al conteo de 3 todas y todos corren a ubicarse al lugar uno detrás de otro, el último en ubicarse será a quien le toca arrancar. Quien va siendo arrancado, colabora con quien arranca.

Yauhra makaban uplikaba daukisa sim yauhka pliska ba klin muni baku“ yaurka playa ba”: klin muni luan ninkara, tari munisa yaurka ba mahka daikaia, kumi banira alki aubisa uplika nani yaurhka playa taki nani ba ahkia kat daikbia kat kumi bani apia kaka silp swibia kat.

Pulanka ba tnata bali sa ahkia kat last sut daikbia taim kat. Ninkara sip sa kli pulaia upla wala nani manki muni insla dawanka bara wark uplika.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Sat ka walara daikaia karnika wal alki daikaia mankara: karnika wal alki daikaia mankara ,kumi bani plikbia rau suahkan apukira. Kumi bani ai lukanka wal. Sip sa tawa maisara kitiliki munaia, sip sa maisanihkaia sturi painki aisi muni, taia siapi munaia ,ban ban. Yaura daiki ba swibia daikbia wat sa kaka.

- Las ra daikuia ba al asla takankara dinskisa. Anira pulaia pliska ba pliki briaia, ninkara ria laiuhra taki waia ba ninkara kumu wina y yumhpa kat kulbia taim plapi wih nina kat kat buwaia, bara ya las wabia ba yaurhka daikaia. Yaura daiki nani ba hilp munisa yaurhka daikaia.



Escondite
Yukwi pulaia

4. El Escondite

Jugando lograremos:

Alegría, risas, energía, auto regulación, expresión de emociones, sorpresa, pensar estratégicamente, compromiso, creatividad, imaginación, rapidez.

Para que edades: 4 años o más

Número de participantes:3 a más

Materiales: Ninguno **¿Cómo se juega?**

El juego consiste en esconderse y encontrarse. Se elige a una persona que será la encargada de buscar a todas y todos los demás: la buscadora o buscador cierra sus ojos con la cabeza hacia abajo, o se tapa los ojos con un pañuelo. En ese lapso, los demás participantes buscan un escondite y cuando estén listas y listos gritarán: "¡Ya! ¡Ya! ¡Ahora!" En ese momento, comienza la búsqueda con el fin de encontrar a todas y a todos.

El juego acaba cuando se encuentra a todas y todos. El próximo encargado de buscar será aquel participante a quien encontraron primero. El ganador será quien sea encontrada o encontrado de último.

Jugando diferente hacemos la paz

- Sumando números al conteo: el grupo acuerda hasta qué número contará la buscadora o buscador cantando una canción

4. Yukwi pulaia

Puli muni alkbia:

Lilia laka, kikaia, wina tara karnika, Lilia bila baikra, sorpresa, natka nani ba luki kaikaia, pramas, diara wala nani luki kaikaia, luki kaikaia, wan wina istira.

Dia sat manka: 4mani wina ai kanra

An upla: 3 wina kau **Dia sat dukia**

nani nit sa: nit apia **¿Nahki pulisa?**

Yukuwaia bara pliki sakaia. Kumi wa hbi sakisa baha uplika ba blistusa wala nani an yukuya sut pliki sakaia: plaplikra. Uplka ba ai nakra praki ai lal ba mayara ikisa api asa kaka ansar kum wal nakra wilkisa. Baha minitkara wala nani ba plapi plis plikisa anira yukwaia, ba wina sut ridi taim wini wisa: " ¡nanara! ¡nanara! ¡ridi!"baha minitkara mahka taki plikisa an sut ra sakaia sa.

Pulanka ba danh takisa ul ra pliki sakuya taim. Ya pas pliki sakan ba ai nakra wilkaia sa kan witin ba plikaia sa.Ya las sakbia ba win takisa.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Kau numba ailal mankaia kulki bara:uplika nani ba wibia an kat kulkaia ba ya uplika plikaiba lawana kum aiwanikira apia kaka pulanka kum dauki an sip sa naku kaia: uplika ka kum tila wina ai mihta ilingki ya plikaia ba pahpayaia ra kangbia bara sin ai wanbia: " Maistru Prindilicio ba ulbaika pliska ba dikan kuna kau

  y haciendo un juego previo que es el siguiente: una o uno de los participantes hará suaves toques con la palma de la mano abierta en la espalda de la jugadora o jugador “buscador” y cantando a la vez: "El Profesor Prindilicio borró la pizarra y dejó un puntito, adivina con qué dedito." Cuando se pronuncia la palabra “dedito” presiona la espalda solo con un dedo de una de las manos (cualquiera). El “buscador” debe adivinar al final de la frase con qué dedo fue presionado. Si adivina a la primera deberá contar hasta 10 para darle tiempo al resto de esconderse. Si por el contrario se equivoca, aumentará 10 números, contando hasta 20. Por cada error se sumarán 10 números. Una vez que adivine se sumarán los montos por error. Este será el número total de conteo para dar espacio a que se escondan las y los jugadores.

- Poner una base: Cuando la persona que busca ve a una o un jugador escondido, ambos emprenden una carrera para ver quién llega primero a la base. Si la o el que se ha escondido llega de último a la base pasará a formar parte del equipo del buscador. Si por el contrario, el escondido llega primero, se queda en la base manteniendo contacto con ella. Desde esa posición, ayuda a otras y otros a alcanzarla extendiendo su mano o pie para que accedan más rápido a la base a través de ella o él. Y así, se van sumando integrantes a ambos equipos y acuerdan estrategias para aumentar su número.

- Me escondo con vos: una persona se esconde y los demás buscan. Cuando alguien ve a la persona escondida, se esconden con ella.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

pis kum swin, ai wis ani mihta lupia wal." ” Mihta lupia wibia taim” pahpaia ra taibaia wan mihta ta kum wal . “plapikra ”uplika ba blistu wiaia ani mihta wal kanban. Pas trip wal sakbia kaka kulkaia sa 10 kat kan taim yabia. Kuna sip sakras munbia kaka kau 10 kulkaia kabia baha wiaia wat sa 20 kat. An taim lus tiuya bani kau 10 kulkaia. Ahkia kat luki sakbia taim lus tiwan nani sut kulki pura prakaia. Baha sut kulkan kabia wala nani ba wih yukuaia dukiaran.

- Plis kum mankaia.Ya uplika pliki ba yukwi nani ba kum kaikbia taim witin an uplika ba sin taki plapisa pliska mankan bara, ya pas wabia sapa pliska bara. Yukwi kan uplika las ra pliska bara wabia kaka witin sin plikaia hilp munisa. Apia witin pas wabia kaka ,pliska bara alki takaskisa. Baha wina wala nani ra hilp munisa pliska bara alkia ai mihta yuki apia kaka ai mina. Baku natkara aslika takanka wal sut kau ai uplika ailal saki auya.

- Man wal yukwaisna: Upla kum ba yukwisa wala nani ba plikisa. Upla yukwi ba ra kaikuya taim witin wal yukwisa.


Landa

5. Landa

Jugando lograremos:

Alegría, risas, energía, expresión de emociones, pensar estratégicamente, toma de decisiones, estrategias de organización colectiva, cálculo espacial, compromiso, rapidez, astucia, destreza física, equilibrio, agilidad.

Para que edades: 6 años o más

Número de participantes:3 ó más

Materiales: Ninguno

¿Cómose juega?

Se juega dentro o fuera del agua. Se trata de perseguir y ser perseguido.

El juego se puede hacer en diferentes espacios, en la Costa Atlántica los lugares donde más lo suelen jugar niñas y niños es en ríos, caños, el mar, encima de un árbol o en estructuras de casas en construcción (ejemplo vigas del tambo). Entre las y los participantes determinan varias cosas:

Primero: seleccionan a una persona quien será "landa". Esta comenzará a perseguir a las y los demás del grupo una vez que se alejen a más de un metro de distancia. Entonces tratará de tocarlos en alguna parte del cuerpo que previamente ha sido decidida por ellas y ellos mismos.

5. Landa

Puli muni alkbia:

Lilia laka, kikaia, wan wina karnika, bila baikra Lilia kira, natka nani luki kaikaia, diara alki daukaia, asla takaia smatka nani, pliska laki kaikaia, pramas, isti, bawan laka.

Dia sat manka: 6 mani wina kau

An upla: 3 wina kau

Dia sat dukia nani nit sa: kumi sin apia

¿Nahkipulisa?

Li bila apia kaka latara sin pulkisa. Nina blikaia an wan nina blikisa.

Sip sa pulaia plis sat ka banira, Kust Atlantik tasbaya bilara naha pulanka ba kau pali ba pulisa tuktan nani ba awala nanira, li karma nani ra, dus nani purara an utla kau paski nani ba bin ka nani ra sin (bin ka nani ra). Puli uplika nani ba diara ailal aisi kaikisa:

Kumi ka: wahbi sakisa ya upli kaba "landa" kabia ba. Baha uplika ba wala nanira blikaia kabia witin bara ba wina laiuhra taki bangbia taim. Wina piska kum ra kangban kabia, kuna anira ra kangbaia ba pat taura aisi swin kabia asla aikuki.

Wal ka: ani wina piskara kangbaia wibia ba blistusa nu kaia sin dia sat pliska ra pulaiba, sampla kum, awala ra puli taim ba lal ra

kangbisa kuna blistusa lal ba li wina takan kaia. Tasba purara puli taim, sip sa kangbaia plis sut.Yaura kangbuya ba baha uplika ba "landa" taskisa.

Segundo: la parte del cuerpo que decidan tocar difiere de acuerdo al lugar en la cual estén jugando, por ejemplo, en un río se decide tocar la cabeza cuando está fuera del agua. Cuando es en tierra firme, se puede tocar cualquier otra parte. Una vez que "landa" toca a alguien esta persona se convertirá en "landa".

Tercero: definen una base que será el lugar seguro donde nadie podrá ser tocado por "landa".

Cuarto: determinan los límites del espacio válido para el juego.

Jugando diferente hacemos la paz

- Te alcanzo y te doy una muestra cariñosa: quien "landa" alcanzará a las y a los participantes y al hacerlo dará una muestra de afecto respetuosa. ejemplo: un abrazo.

- Juntos landamos: cuando quien "landa" toca a alguien, lo suma a su bando uniéndose de las manos y juntos, con las manos de sus extremos libres, alcanzan al resto. Los que van siendo alcanzados se van sumando a la cadena sin soltarse.

- Dos o más "landas": "landa" pueden ser una o dos personas y congelan a quienes alcancen. Las y los congelados quedan de pie con las piernas abiertas. Pueden ser liberados de muchas maneras acordadas previamente por el grupo. Por ejemplo: pasando entre las piernas del congelado, cargándolo.

Yumhpi ka: plis kum bara kabia ya bah ara sa kaka sip "landa" mihta kangbras kabia. **walhwal:** lain nani klakan sa ani kat wina sip taki waia apia ba.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Mai bliki mai alki tamia siapamna: ya "landa"ba uplika nani ra bliki alkbia taim taya siapan la kum yabia: taya siapan, lawana lupia kum, mihta karna taibaia, minit lupia kum twilkaia, ban ban.Naha pulanka ba kau tuktan sirpi nani dukia sa.

- Asla landa daukaia: ya "landa" upla wala ra kangbuya taim, witin ai uplika nani tilara brih bal sa ai mihta wal alki, bara ai mihta wala ba wal wala nani ra kang bisa. Ya nani alki auya ba ai tila ra brih bal sa ai mihta nani ba swiras kira ya nani las ra nani ba baman sip sa ai mihta wal kang baia witin nani ai tila brih balaia dukia ra.

- "Landa" ba wal apia kaka sin kau kaia sipsa: sip sa wal apia kaka kau kaia an karna daukisa alkuya taim. Karna daukan nani ba ai minara bui takaskisa ai kabila kuaki. Sip sa ba wina langwi takaia an satka manas sin baba sa, ban sakuna pat aisi swin kaia sa baha natka nani ba. sampla kum: ya karna takan nani saka bila ku luwi waia, upla wal taki tuilki brih waia pliska bara, taia siapaia, ban ban.


Papalote

6. Papalote

Jugando lograremos:

Creatividad, pensamiento matemático (cálculo y proporciones para la construcción), análisis de tiempo, destreza manual, trabajo en grupo.

Para que edades: 6 años o más

Número de participantes: 1 ó más

Materiales: Varillas de bambú o de coco, plásticos usados o papel, nailon o hilo.

¿Cómo se juega?

Se trata de construir un papalote[19] y hacerlo volar muy alto. Se juega en Prinzapolka en los meses donde hay más viento (como en noviembre y diciembre). Se realiza en grupos o de forma individual.

Las niñas y niños más grandes enseñan a las y los más pequeños a construir su propio papalote, siempre ha sido así en Prinzapolka. La estructura del papalote es un rombo que se construye con varillas de bambú o de coco y se forra con plástico o papel preferiblemente vistoso. Se le agrega la cola y alas. Entre más largas, mejor se elevará y desplazará. Entre más colores, más creatividad y más fácil identificarla del resto cuando esté en el aire.

Se eleva con cualquier hilo y se va dejando ir a través del aire hasta alcanzar la mayor altitud. Las niñas y niños decidirán si dejan ir o no la papalote al cielo para que se pierda en el espacio.

6. Papalote

Puli muni alkbia:

Diara sat sat daukaia, kulkaia sinska briaia (diara paskaia lainkara), taimka nani luki kaikaia, diara paskaia, asla warka.

Dia sat manka: 6mani wina ai kanra

An upla: 1apia kaka kau

Dia sat dukia nani nit sa: VarillasKauhru dusa apia kaka kuku nina dusa, plastik nani apia kaka wauhtaya, trik nani sin.

¿Nahki pulisa?

Papalote paskaia[20] an pura pali ra sunaia. Prinzapolka ra pulisa pasa ailal bara taim kat ka nani ra (Yahbra an Krismis kati). Asla taki daukisa an yakan sin daukaia sip sa.

Tuktan kau tara nani ba bui kau sirpi nani ra smalkisa, Prinzapolka ra pyua bani ra bakusa. Papalote natka paski ba ilka sat sat sa kauhru bara kuku dusa sin yus munisa ba wina plastik apia kaka wauhtaya nani wal sin sip sa paskaia. Tnawa an waika sin mankisa. Waika ba lari taim kau purara uliwisa.kalat ailal bri taim kau pain sa an laih wina kaikisa.

[19] Hay muchos lugares en internet donde puedes encontrar direcciones de cómo construir un papalote con varillas de bambú. Acá te proporcionamos una que encontramos: http://ellibrogordodepetete.wordpress.com/2008/08/24/%C2%BFcomo-hacer-una-cometa/

[20] Plis ailal bara sa internet ra sin baha sip sa prawaia nahki paskaia ba kauhru dusa nani wal. Naha kum maikisna anira prawaia ba: http://ellibrogordodepetete.wordpress.com/2008/08/24/%C2%BFcomo-hacer-una-cometa/

Sip sa trit sat bani yus munaia an pasa wal yan uliwisa sip sa laih pura pali ra uliwaia.Tuktan nani ba wat sa kaka sip sa swiaia bara laih pali purara wih tiwaia.

Jugando diferente hacemos la paz

- Grupos mixtos: en vez de jugar de manera individual, hacerlo en grupos mixtos (niñas y niños). Entre todas y todos elaboran un sólo papalote de manera cooperativa. Se pueden elaborar con diferentes formas y diseños, por ejemplo los gemelos que son dos triángulos juntos, el zopilote, la serpiente emplumada, etc. Existen también los papalotes "doble comando", lo podés buscar en internet[21].

- Enviando mensajes al cielo: escribir frases bonitas en papel que se enrollan en el hilo una vez que el papalote está siendo elevado, para que éste corra a través del hilo hasta llegar al papalote. El hoyito al centro del papel.

- Adiós papalote, que te vaya bien: cuando el papalote esté elevado lo más alto posible, dejarlo ir (opcional). Si además, el papalote lleva un mensaje como se sugiere en líneas anteriores, puede ser que alguien en otro lugar lo encuentre y se lleve una sorpresa al leer algo bonito que vino desde el cielo.

- **Tips para hacer volar mejor tu papalote:**

  - ✓ En caso que no haya viento, estirar el hilo como 4 mts. y correr para que se alce el papalote.
  - ✓ Se hace en pareja. Cuando hay viento, estirar el hilo como 4 mts, una persona sostiene el papalote en su mano, la otra sostiene el hilo y corre para alzar el papalote.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

Sat wala puli pri laka daukaia

- Asla taki waitna an mairin: yakan pulaia mankara, asla takaia (tuktan mairin an tuktan waitna). Sut asla taki kum paskaia. sip sa paskaia sat ka banira, sampla kum sutki nani ba tnaya yuhmpa ba sim sat brisa asla kira, usus talia ba, piuta talia ba tnawa sut brisa, ban ban.Sat wala nani sin kau bara sa, sip sa internet ra plikaia[22].

- Kasbrika ra wauhtaya blikaia: bila baikra painkira nani ulbaia wauhtaya piska nanira ninkara trit ka bara blakaia bara suni auya trit bakku paplote uli wabia bara. Unta lupia kum daukaia wauhkataya midil bara.

- Aisabi papalote, kaiki was: papalote kaba aitani purara kabia taim swika waia (watsa kaka). Paplote kaba struri pain kum brih auya, sip sa upla wala nani plis wala sakaia an Lilia yakaia aisi kaikbia taima an lukbia baha ba hiven wina balan.

- **Diadaukaia ba papalote ka ba aku pain uli wabia dukia ra:**

[21] Cometas de doble comando. Podes ver en esta dirección cómo se construye:http://www.taringa.net/posts/juegos/3857160/Barrilete-Acrobatico-Doble-Comando---Planos. Podes ver en esta dirección cómo se construye.

[22] Plis ailal bara sa internet ra sin baha sip sa prawaia nahki paskaia ba kauhru dusa nani wal. Naha kum maikisna anira prawaia ba: http://ellibrogordodepetete.wordpress.com/2008/08/24/%C2%BFcomo-hacer-una-cometa/

- ✓ Pasa apu sa kaka, tritka ba prahni alki muni brih plapaia papalote ka ba uli wabia dukia ra.

- ✓ Upla wal taki. Pasa bara taim, tritka ba prahni dauki, upla kum ba papalote kaba alki bribia, uplika wala ba trit kaba alki brih plapisa papalote ka uli wabia dukia ra.

- ✓ Cuando el papalote está en el aire, agarrar el hilo y jalarlo hacia el cuerpo y soltarlo a intervalos cortos (jalar y soltar, jalar y soltar varias veces).

- ✓ Una vez el papalote en el aire, es posible jugar con las direcciones del movimiento. Con la mano que se sostiene el hilo, jalar el hilo hasta el suelo usando la mano como timón para hacerlo girar a la derecha o izquierda.

- ✓ Papalote kaba pasa ra taim, trit ka bara alki muni aubaya wan wina tani bara an kli swiaia (aubaya an kli swiaia an kli aubaya an swiaia taim ailal daukaia).

- ✓ Papalote ka ba pasa kabia taim, sip sa pulaia anira nik wi tawi ba wal. Trit ka alki ba mihta ba wal, aubaya basta kat wan mihta sim wakaika ka dukia laki baku, wahwi lakaia dukia smih an aih tanira.


Klaki pulaia

7. Klaki Pulaia

Jugando lograremos:

Trabajo en equipo, fuerza, astucia, rapidez.

Para que edades: 6 años o más

Número de participantes: 12 ó más

Materiales: Pañuelo **¿Cómo se juega?**

Se trata de competir en dos bandos por llevarse el pañuelo.

Se juega formando dos equipos con igual cantidad de integrantes, uno frente al otro ubicados a unos 8 a 10 mts. de distancia. Se hacen dos rayas y cada equipo se pone detrás de la suya.

Cada equipo se enumera en secreto desde el número 1 al número máximo de participantes dentro de su grupo y se entremezclan entre sí para que el otro equipo no sepa qué número lleva cada quien.

En medio de los dos grupos se coloca un pañuelo y se asigna a una persona la tarea de árbitro, quien tendrá la tarea de decir en voz alta un número que esté entre el 1 y el número máximo de participantes por equipo.

Cuando el árbitro diga el número que desea en voz alta, las y los jugadores correspondientes por cada equipo corren e intentan agarrar el pañuelo. La persona que logre agarrarlo deberá

7. Klaki Pulaia

Puli muni alkbia:

Asla warka, Karnika, bawikira, wan wina isti.

Dia sat manka: 6 mani wina ai kanra

An upla: 12 wina kau **Dia dukia nani nit sa:** Ansar nani **¿Nahki pulisa?**

Baiki sakan ka wal bara sa pana pana ris mankisa ya pas ansar ba brih wabia sapa.

Upla asla takanka wal bara sa baiki sakanka wal sut ba sim sat upla bara sa, pana pana ai mawan ra buwisa ria laiuhra 8 an 10 mita prais. Klakan ka wal daukisa bara asla takanka wal ba klakanka wal nina tanira kabia.

Asla lika banira bara ai bila baikra sirpi kumi banira numba kum yabisa an upla bara ba wal an ba wina miks muni witin nani ai tila ba kat kan wat apia aslika takan wala ba un takbia apia ya ani numbika brisa.

Asla takanka wal ba midil kaba kat ansar kumi swisa an upla kum ba swisa wihta baku witin ba ai warka kabia winaia al bila baikrab tara wal numba kum upla an ba kat munbika nani wal.

Ya wihta baku swin ba ai bila baikra karna wal numbika ba winbia taim, asla takanka wal wina uplika puli nani ba plapi bal tari muni sa regresar corriendo a su equipo sin que el contrario lo atrape. Si lo

toca o atrapa no hay punto para ningún equipo. En cambio, si quien lo agarra logra regresar a su lugar de origen pasando la línea de su equipo sin que el contrincante lo toque, gana un punto.

Cada vez que alguien agarra el pañuelo y consigue llegar a su campo sin ser atrapado, ganará un punto para su equipo.

También el árbitro tiene la opción de decir dos números o más al mismo tiempo, para lo cual deberán salir todos los números mencionados. En este caso, los miembros de cada equipo elaboran estrategias de cooperación para agarrar el pañuelo.

Una de las pistas de este juego es NO agarrar el pañuelo inmediatamente, sino que los contrincantes jueguen a tentarse (provocarse haciendo amagos de que lo agarran y no lo hacen para finalmente, alguno lo toma de sorpresa).

Este es un juego que se acaba cuando el grupo lo decide.

Jugando diferente hacemos la paz

- Tiempo de conteo: Mientras las o los contrincantes juegan a tentarse, se puede estipular un tiempo de conteo hasta 5 para que alguien decida tomar el pañuelo. Si ninguno lo hace en ese lapso, ambos pierden.

- Rotando por todos los equipos: La variante que describimos a continuación, ha sido creada por el equipo de autoras y autores de esta guía y validada con estudiantes y docentes. Se trata de

ansar ka bara alkaia. Ya ansar ka alkuya ba isti plapi ai uplika nani ra bal tawaia sa ai waihla ba mihta kangbaia apia sa. Ya ansar ka ba alki plapi ai putka kaba lubia kaka win takisa.

An wihtika ba sip sa numba wal wiaia sim taimkara, bara ani numbika nani wibia ba sut pali takaia waia sa.

Naha pulanka ba minit kara sip ansar kaba alkras blistusa wala bara kunin munaia sa (wala bara kunin munaia sa).

Naha pilanka ba dant takisa alsut dant pulaia wat apia taim.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Taimka nani kulkaia:puli nani ba traika kaiki taim, sip sa kat kulkaia an blistusa ba taim ansar kaba alkaia. Kumi sin baha taimkara ansar kaba alkras sa kaka wal sut lus tiwisa.

- Aslika wala nani bara dimaia:ninkara pulankika ulbaiba lika naha wauhkataya paskan uplika nani bui daukan sa, ninkara tuktan nani bara smasmalkra nani ra mahrikansa. Puli uplika nani ba sip asla takanka wala nani bara dimaia. Upla kumi sin lus taiuras, kuna win lika takisa.

Pulaika pliska ba16 mita skuer kabia. 4 aslatakanka bara kabiaan sut ba sim sat upla bara kabia.Kumi bani nina kat buaia sainka daukan ba ninara. Ninkara kumi nabira numba kum yabaia wan bila baikra sirpi ra kan wala nani ba un takaia apia.

Midil ba kat andar kum swisa. Bapanka ba lika ansar kaba isti brih balaia wala mihta sin kabaia apia. Ya brih balbia kaka, baha uplika que las y los participantes roten por todos los grupos la mayor cantidad

de veces. No hay perdedoras ni perdedores, pero sí triunfadoras y triunfadores.

El espacio de juego será de 16 metros cuadrados, espacio en que se traza un cuadro. Se forman 4 equipos con la misma cantidad de participantes. Cada equipo se coloca en fila detrás de una de las rayas del cuadrado. Posteriormente cada equipo se enumera en secreto de acuerdo a la cantidad máxima de participantes.

En el centro del espacio de juego se coloca un pañuelo. El reto es ganar agarrando el pañuelo sin ser atrapado antes de regresar a su equipo. Quien lo logre, se irá al equipo que sigue según el sentido de las manecillas del reloj. Quienes no lo logren quedan en su equipo.

En cada ronda, los integrantes de cada grupo se volverán a enumerar. Habrá grupos con 4 integrantes y otros quizás con 6. Entonces el de 4 integrantes, podrá enumerarse como desee del 1 al 6 omitiendo dos números. El árbitro dirá cualquier número según la mayor cantidad de integrantes de algún grupo.

sip sa asla takan wala bara dimaia.Ya sip daukras ba ban kabia ai aslikara.

Puli bani taim uplika nani ba numba wala yabaia. Asla takanka walhwal bara kabia an sip sa siks bara kaia. Upla walhwal ba sip sa numbika yabaia kumi win siks kat numba wal yukukaia. Wihta ba sip wiaia dia numbika wiaia wat ba.



Put lukaia

8. Put Lukaia

Jugando lograremos:

Agilidad, rapidez, astucia, fuerza física, comunicación, trabajo en equipo.

Para qué edades: 6 años o más

Número de participantes:6 ó más. (Entre más integrantes, mejor).

Materiales: Ninguno **¿Cómo**

se juega?

Se forman dos equipos con la misma cantidad de personas en cada uno.

Dos grupos formados en fila, uno frente al otro, con igual cantidad de integrantes. Cada fila agarrándose fuertemente los unos a los otros. Se dibuja una raya en medio de los dos grupos. Los dos primeros integrantes de cada fila se toman fuertemente por los brazos sin tocar la raya. Se cuenta 1...2...3 ¡Ya! Y empezarán a jalar con el objetivo de atraer al contrario a su campo.

Cada persona del equipo contrario que pase la línea, pasará a formar parte del equipo más fuerte.

Jugando diferente hacemos la paz

- Jalar la cuerda: El mismo juego se puede hacer usando una cuerda. Todos la sujetan y jalan con el objetivo de traer al equipo contrario a su campo.

8. Put Lukaia

Puli muni alkbia:isti, bawan laka, wan wina karna, aisi

kaikaia, asla wark takaia

Dia sat manka: 6 mani wina aikanra

An upla: 6 wina kau. upla ailal sa kaka kau pain.

Dia sat dukia nani nit sa: kumi sin apia

¿Nahkipulisa?

Asla takanka wal dauki sa an wal sut ba sim sat upla brikaia.

Asla takanka wal bara uplika nani ba ainina kat bui sa bara aslika takan wal ai mawan kat buwisa. Pana pana ai mihta alkisa karna pali.Mark kum daukisa midil ba ra. Taura wal ba ai mihta wal pana pana karna pali alkisa kuna mark kaba kangbras kira. kulkisa1...2....3 ¡danh! Ninkara mahka aubisa mark kaba nina wala lukaia dukia ra.

Ya brih luya ba aslika taka wala bara diman kabia.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Rup kaba aubaia: sim pulanka kuna sip sa rup kum yus munaia. Alsut rup ka bara alki aubisa.

- Las waika ra:upla kum asla takanka wala bara auya taim, pulanka ba ria alki takaskisa, pas taura kan nani ba las waika ra wisa an kli ta krikisa.

- A la cola: Cuando una persona de cualquier equipo pase al lado del contrario, se detiene el juego, los primeros van a la cola y se vuelve a empezar.

- En parejas: Parejas una frente a la otra jalan. La mayor cantidad de parejas que quede de un lado o del otro, gana. Luego se puede hacer un cambio de parejas.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

- Upla wal:wal pana pana ai mawan kat bui aubisa. Ya kau ailal lukbia kaka baha win takisa. Panika wala yabaia.


Reynaldo
Bal sabi pulaia

8. Reynaldo

Jugando lograremos:

Audacia, fuerza física, velocidad, agilidad, trabajo en equipo, concentración, precisión.

Para que edades: 6 años o más

Número de participantes: 5 ó más

Materiales: Pelota de hule **¿Cómo se juega?**

Dos personas lanzan la pelota para darle con ella a otras que se desplazan al centro del espacio. Quien es tocado, sale del juego. Este juego es conocido en el Pacífico como "Macho Parado".

Dos voluntarias o voluntarios se ubican uno frente a otro dejando entre ellos un espacio de distancia de más o menos 10 metros. Ellas y ellos son los únicos que pueden agarrar la pelota con sus manos y lanzarla. En el espacio de distancia se ubican las y los demás jugadores. Las personas con la pelota se la lanzan entre sí tratando de pegar con ella a quienes están al centro. En el centro intentan "capearla" corriendo de un lado al otro siempre en el centro del espacio. No se vale irse hacia los costados.

Quien es tocada o tocado por la pelota, va saliendo y espera fuera. Cuando todas y todos los jugadores hayan salido, se empieza de nuevo el juego sorteando u ofreciéndose como voluntarios para lanzar la pelota.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

8. Bal sabi pulaia (Rainaldo)

Puli muni alkbia:

wan wina karnika, isti, smat, asla warka , wan lal bapi briaia.

Dia sat manka: 6 mani wina ai kanra

An upla: 5 wina kau **Dia sat dukia nit sa:** bal nani **¿Nahki pulisa?**

Upla wal ba bal ka lulkisa sabaia ya bila ra plapi nani bara.Yaura sabi ba taki wisa. Naha pulanka ba pacific ra nina ba naku wisa "Macho Parado".

Upla wal buisa ai mawan ai mawan bara pliska ba tara swisa 10 mita praiska.Witin nani baman sip sa balka ba alkaia ai mihta wal an lulkaia. Midilka bara upla nani ba dimisa. Balka ba wal lulkisa sabaia ya bila plapi nani bara. Ya bilara plapi nani ba trai muni sa sabia apia dukia ra plapi plis wala wala tawisa.

Yaura sabi ba taki sa bila wina an latara bila kaikisa. Uplika nani ba sut dant takbia taim sip sa kli tawi na pulaia.

Jugando diferente hacemos la paz

- Pelota que no duele: Jugar con pelota de esponja o inflable para evitar los golpes.

- Relevo: Quien es tocado sale y le toca tirar la pelota.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Bal latwan apu kaka: bal swapni nani wal pulaia latwan briaia apia dukia ra.

- Manka ra upla wala:yaura sabi ba takisa an witin balka lulkaia sa.



La rayuela
Tasbara baks nani paski pulaia

9. La Rayuela

Jugando lograremos:

Dinamismo, superación de retos, cálculo mental, coordinación psicomotora, equilibrio, precisión. **Para qué edades:**
6 años o más

Número de participantes: 2 a 6

Materiales: Tiza, piedritas pequeñas o bolsas con arena o monedas.

¿Cómose juega?

Se trata de un juego muy antiguo con varias versiones sobre su origen. Sobre un esquema de cuadros del 1 al 10, se salta poniendo y quitando obstáculos hasta llegar a una meta. El número 1 representa a la Tierra y el 10 representa el Cielo. Sugiere la ruta de la vida y del crecimiento personal.

Se dibuja el esquema de la rayuela en el piso. Primero una columna vertical con tres cuadrados uno sobre otro, el primero con el número 1 dentro, luego el siguiente con el 2 y el otro con el 3. En el cuarto piso de la rayuela se pintan dos casillas pegadas (gemelas) una con el número 4 y la de su lado con el 5. La casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números 7 y 8. Luego encima de estas, una con el número 9 y sobre ésta y al final de toda la rayuela, un círculo grande con el número 10.

El juego comienza cuando la o el primer jugador tira una piedra pequeña en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a

9. Tasbara baks nani paski pulaia

Puli muni alkbia:

Wan wina nikban ba, pura luwaia, wan sinska ra kulkaia, wan sinska wal asla daukaia.

Dia sat manka: 6 wina aikanra

An upla: 2 wina 6 kat

Dia sat dukia nani nit sa: Tiza, walpa sirpi apia kaka diara watla kum ra auhya mankaia apia kaka sip sa lahla ma sin sipsa.

¿Nahkipulaia?

Naha ba pulanka kum almuk palisa nahki bal takan ba dukia ra sin aisinka sat kara bara sa. Tasbara paskisa pulaika pliska ba,pali pulisa an blistusa tnata ba kat waia. numba 1 ba tasba mahrikisa an10 ba hivin. Wan rayaka wankisa an nahki pawaia ba sin.

Tasba ra paskisa pulaika pliska ba.pas piska kum ba paskisa tri skuir brisa an kumi bani ba numba kum brisa. Walhwal ka bara tnaya tnaya bara kum kum pasikisa numbika nani balika kum ba 4 an wala ba lika 5. Kau purara ba 6 ba wina wala wal 7 an 8. Baha ninkara wal ba 9 an las k aba lika 10.

Mahka ta krikisa pas ba walpa lupia kum lulki muni ta krikisa baks ka pas bara an blistusa baks bila ba kat lulki mankaia sa. Mahka

pulisa ai mina kumi pali pulisa kuna ani baks kara walpa bara bara lika sip wan mina taibras,baks ka walhwal kat wabia ra. Bahara ai mina wal taibi sa. Ban ai kanra auya sa ai mina kumi pali ai mina taibisa baks ka 7 an 8 bara, ninkara 9 a10 ai mina kumi palisa.

recorrer la rayuela saltando en un pie sin pisar el cuadro ocupado con la piedra ni las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas. Ahí se apoyan los dos pies. Se sigue avanzando hacia el número 6 saltando en un pie y nuevamente en el 7 y el 8 apoyando los dos, y luego el 9 y el 10 saltando en un pie. A partir de ahí, hay que regresar al número 1 en la misma lógica, donde se recogerá la piedra sin apoyar el otro pie.

Si no se ha pisado ninguna raya, se continúa el juego ahora lanzando la piedra a la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera en la casilla número 2 o tocara raya, pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en las demás casillas sucesivamente.

Si hay casillas ocupadas por piedras, no se pueden pisar, hay que saltarlas hasta lograr llegar a la casilla mas cercana en orden ascendente. Si pisa raya. Pierde el turno.

Quien acabe antes llegando hasta el 10 gana.

Jugando diferente hacemos la paz:

- Inventando trazos diferentes: Las y los participantes pueden hacer diferentes formas (dibujos) de rayuela. Se puede hacer circular, con los números colocados en forma de espiral. Se puede variar el tamaño y la forma de los cuadrados, haciendo algunos más pequeños para que la gente tenga que colocarse de puntillas. Incluso se puede hacer algunos con flechas para indicar la dirección en la cual la persona debe colocarse.

- Palabras en vez de números: pueden hacerla sin numeración y sustituirla por frases o palabras vinculadas con la paz.

Baha ninkara kli tawi balaia sa dia wan ba baku ba wina walpika ba wahbaia.

Un ra taibras sa kaka ai kan ban puli wisa , walpika ba baks ka yumhpika mangkaia an sim sat daukaia. Walpika ba un ra kangbia kaka apia kaka baks wala wabia kaka upla wala pulisa. Bapanka ba sika walpika lulki waia baks wala nani ra sin.

Baks nani bara walpa bara sa kaka sip wan mina taibras, ya taibia kaka lus tiwisa.

Ya pas 10 bara auya kaka baha win takisa.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Sat wala nani daukia:ya puli nani ba sip sa sat wala nani paskaia palaika pliska ba(dibujos) .Sip raun sin paskaia, kuna numbika nani sin mangkaia. Wina ba sin sip sa kau tara apia kaka kau sirpi sin paskaia. Sip sa sin kum kum ba trisbaia(flecha) sut mangkaia an anira palaia ba wiaia dukia ra.

- Numba mankara sturi ulbaia:Sip sa sturi painkira nani ulbaia.



10. Killman

Jugando lograremos:

Risas, energía, trabajo en equipo, astucia, agilidad, fuerza, precisión, velocidad, capacidad de lidiar con el caos y orden.

Para que edades: 6 años o más

Número de participantes:5 ó más

Materiales: Pelota **¿Cómo**

se juega?

El juego consiste en la competencia entre dos equipos por meter la mayor cantidad de carreras y a la vez mantener el turno de pateo para tener más opciones de ganar. Las reglas son una mezcla entre kickball y Reynaldo. Se juega en un campo como de baseball, con cuatro bases: homeplay, 1ra, 2da y 3era.

Las niñas y niños deben preparar previamente el cambio ubicando las bases, las distancias entre una base a otra dependerán de lo que decidan las jugadoras y los jugadores.

Se hacen dos equipos de 5 hasta 20 jugadoras y jugadores dependiendo del campo en el que jueguen.

Se debe de rifar para ver qué equipo sale al campo y que equipo patea de primero la pelota.

El equipo A patea. Designa una o un pateador que llamaremos killman. Y todo su equipo está detrás de ella o él.

10. Killman

Puli muni alkbia:

Kikaia, wan karnika, asla warka, smat laka, wan wina isti, trabilka pura luwaia natka nani, wapni briaia.

Dia sat manka: 6 mani wina aikanra

An upla: 5 wina kau **Dia sat**

dukia nani nit sa: Bal **¿Nahki**

pulisa?

Asla takanka wal ris mankisa ya win takbia sapa. Plis bila tara ra pulisa, sin bal aihwa puli baku bes walhwal brisa: home, pas, sekant bara bes yumhpika.

Kau ta krikras ra tuktan nani ba ai putka ba pat mankan kaia sa, put wala wina wihkika ba ya puli nani ba bui wibia nahki wat sa sapa.

Asla takanka wal daukisa upla 5 wina sip sa 20 kat bara kaia asla takanka banira.

Pulikaia lahla ma wal ya pas prukaisa apia kaka ya nani pas taaki waisa.

Asla takanka A ba pas prukisa. Upla kum sakisa baha pas prukaia an baha nina ba lika killman. Ai uplika ul ba witin ai ninara sa.

El equipo B se ubica en el cuadro. Una persona hace de pitcher y los demás cubren las bases y todo el perímetro de juego con el fin de agarrar el balón cuando sea pateado. Su reto es evitar la carrera y ganar lo más rápido posible el turno de pateo el que se puede ganar haciendo los tres out o bloqueando al killman con un pelotazo.

El pitcher del equipo B lanza la pelota rondándola por el suelo al jugador de turno. Killman patea y su meta es enviar la pelota lo más lejos posible y correr por las tres bases de una vez para llegar de nuevo a homeplay. Si lo logra meten carrera y su equipo A mantiene el turno de pateo designando a otra persona, un nuevo killman. Si el equipo B atrapa la pelota en el aire es out. Sigue pateando el equipo A hasta lograr tres out.

Bloquear al killman. El equipo B puede bloquear al killman antes de que llegue a la base tanto para hacerle out como para arrebatar el turno de pateo sin necesidad de haber alcanzado los tres out. Esto se logra combinando acciones de la siguiente manera:

Primero: alguien del equipo B que está en el campo atrapa la pelota antes de que killman llegue a la primera base y una vez que la atrapa, se la lanza al killman para intentar pegarle en el cuerpo. Si no le pega, killman se queda en primera base y su equipo A sigue pateando y el equipo B sigue cubriendo.

Segundo: al mismo tiempo que alguien del equipo B intenta pegarle con la pelota al killman, todos los integrantes del equipo B intentarán a su vez, llegar al home play corriendo velozmente. Acá la lucha es quien llega primero al homeplay para ganar el lugar de pateo. Si killman llega primero, su equipo sigue pateando sin anotar ra. Bapanka balika win takaia, tri aut daukisa apia kaka killman ra bal wal sabia taim.

Ya bal ulki b ata krikisa balka ba tasbakku kararbi blikisa ya ai minta pata wal prukai ba uplikara. Killman ba balka ba prukisa an blistusa laih palira blikaia an plapaya sa putka yumhpa sut ku homeplay kat. Kum dimbia kaka upla wala wipaia sa.Aslika takan B ba balka ba pasa akbia kaka baha aut.

killman ra kan dakbaia. Aslika takan B ba sip sakillman ra kan dakbaia kau putka bara waras balka wipbia taim alki sabaia kau tri aut apia kabia sin bakat aslika takan wala nani sip sa balka wipaia. Naku natka sip alkaia naha dukia nani dauki:

Pas ba, aslika takanka B tila wina upla kum sip sa balka ba prukbia taim alki killman ra sabaia kau putka bara waras kaka baku daukbia kaka baha aut sa, an wala sip sa bal kaba wipaia. Sakbras sa kaka, killman ba pas putka bara takas kisa an aslika takan A ba kau balka wipisa an B ba pil ra sa.

Wal ka, sim minitka ra aslika takan B wina uplika kum sip sa balka ba alki muni killman ra sabaia, sabia sa kaka B aslika takan uplika nani ul ba isti plapaia home play ra kan ba api asa kaka sip sa kli bal ka alki witin nani ra sabaia.Ya pas homeplay ra wabia kaka baha nani ba balka wipaisa.killman pas wabia kaka witin nani balka ba prukisa. Apia B nani pas wabia kaka witin nani taim ka kabia balka wipaia tri aut apia kabia sip sa.

Yuhmpi ka, killman ra sabia sa kaka witin balka alki muni sip sa B uplika nani kum ra sabaia, kau homeplay ra waras kaka. Sabia sa kaka B uplika nani ba kli balka alki sip sa killman ra kli sabaia. Baha carrera. Si el equipo B llega primero, le arrebata al equipo A el turno de pateo sin necesidad de haber hecho los tres out.

Tercero: si le pegan al killman, éste podrá agarrar la pelota y lanzarla para pegarle a cualquier integrante del equipo B antes de que lleguen al home play. Si lo logra, los del equipo B podrán agarrar la pelota y devolvérsela intentando pegarle otra vez al killman. En este momento, cualquiera del equipo A ó B pueden lanzarse la pelota para pegarse los unos a los otros tratando unos de evitar que el killman llegue a home play y los otros tratando de apoyar a su jugador para que sí llegue. Todo esto ocurre velozmente en el lapso de juego en que el killman intenta regresar al homeplay. Esta disputa acaba según quien llegue primero al home play: el killman o el equipo B.

Jugando diferente hacemos la paz

- Disputa cooperativa del turno de pateo: La o el pateador patea y corre queriendo llegar a home play. Si el equipo contrario agarra al aire es out. Si no agarra al aire, forman una fila y se pasan la pelota de adelante hacia atrás por encima de las cabezas sin que caiga y si ésta llega al final antes de que la o el bateador llegue a home play, entonces es out. Lo contrario es carrera para el equipo pateador.

minitka A o B sip sa balka ba alki pana pana sabia kau homeplay ra waras kaka.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Wal pana mapa buwisa ai taimka dukia ra:ya pruki ba pruki dant plapisahome play ra waia dukiara. Asla takanka wala nani ba bal ka pasa alkbia kaka aut. Pasa alkras kaka aalin kum daukisa ai nina kat bui ba wina bal ka ai lal ku laki sa an balka ba kahwaia apia an ya balka prukan ba kau homeplay ra waras sa kaka baha aut. Baku api asa kaka win takisa.



11. La gallina ciega

Jugando lograremos:

Sentido del tacto y auditivo, astucia, agilidad, confianza, seguridad.

Para qué edades: 6 años o más

Número de participantes:3 ó más

Materiales: Un Pañuelo **¿Cómo se juega?**

Se trata de que una persona con los ojos vendados atrape a quienes caminan alrededor.

Se elige por sorteo a una o un participante y se le nombra "la gallina ciega". Se le pondrá un pañuelo cubriéndole los ojos. Se le dará tres vueltas con el objetivo de marearlo un poco. Posteriormente la gallina ciega atrapará al menos a un participante, adivinará quién es y dirá su nombre. Si lo logra, el atrapado pasará a ser la gallina ciega. Y si no lo logra, seguirá siendo gallina ciega o bien hasta que se canse y ceda el turno a otra persona.

Jugando diferente hacemos la paz

- Jugando con círculo protector: este juego se puede realizar haciendo un círculo y el que hace el papel de la gallina se ubica en el centro. El círculo funcionará como una burbuja para evitar que quien hace de gallina ciega se lastime. Por su parte, la gallina ciega intentará tocar a uno del grupo para que la sustituya. No

11 Kalila nakra blain

Puli muni alkbia:

Kanbaia an walaia, bawikira ,istia, kasak lukaia, rait lukaias.

Dia sat manka: 6 wina kau

An upla: 3 wina aku **Dia sat dukia**

nani nit sa: ansar kum **¿Nahki pulisa?**

Upla kum ai nakra win sa kuna witin trai muni sa ailamara upla nani bara alkaia.

Upla kum wahbi sakisa tila ba wina bara witin nina ba makisa" kalila blain". Ansar kum wal nakra ba wilkisa. Ba wina uplika bara balki wahwi lakisa bla daukaia dukiara. Ninkara kalilka ba mas upla kum ra pan alkbia, luki sakbia ya sapa an ainina sin wibia. Alkbia kaka ya uplika kara alkanba witin kalila blain takbia. Apia sa kaka uplika ba ban kabia kalila blain api asa kaka swapbia taim upla wala mangbia.

Sat wala puli pri laka daukaia

- Raun kum daukaia:sip sa pulaia raun kum dauki muni an ya kalila ba midil bara dimisa. Raun kaba daukisa kan ya kalila taki ba latwan bribia apia dukiara. Ban sakuna kalilka blain trai munbia uplika nani kum bara kangbaia baha ninkara yaura kangbuya ba kalila blain takbia witin mankara. Nit api asa ya ba wiaia dis kangbaia baman.

es necesario adivinar quién es, solo con tocar o agarrar a alguien la puede sustituir.

- Jugando con canto: Se canta mientras la gallina ciega da vueltas. Cuando para la canción la gallina ciega empieza a buscar.

  Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el río?
  Un cayuco lleno de cocos
  Da tres vueltas y la encontrarás

- Lawana aiwani pulaia:aiwanisa kalilka blain ba wilbi laki taim. Lawanka ba aiwani dant takuya taim mahka plikisa.

  Kalila lupia, kalila lupia ¿dia dukiam tiwan awala bilar?
  Duri kum kuku ailal bilara wal
  Tri taim wilwi taus ba sakma


PRI LAKA PULANKA NANI


Director de orquesta
Ya ba aiwananka ta brisa

Juegos de Comunicación[23]

1. Director de orquesta

Jugando lograremos:

Risas, alegría, desarrollo del sentido musical, coordinación y cooperación en todo el grupo, comunicación no verbal, concentración.

Para qué edades: 6 años o más

Número de participantes:Más de 10

Materiales: Ninguno **¿Cómo**

se juega?

Una persona sale del salón. Las y los demás, sentadas y sentados en círculo, designan a una o un dirigente de orquesta quien iniciará cada vez nuevos movimientos rítmicos (por ejemplo: aplaudir, tronar los dedos, mover la cabeza), que todas y todos imitarán inmediatamente. Ninguna otra persona del grupo puede cambiar los movimientos. Se trata de encubrir lo más que se pueda a la persona dirigente. Regresa la persona de afuera y observa al grupo para adivinar quién inicia los movimientos.

Variantes

- Se puede imitar el manejo de instrumentos de música (tambor, flauta, guitarra, violín, triángulo, etc.).

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

Aisi kaikaia pulanka nani

ba aiwananka ta brisa

Puli muni alkbia:

Kikaia, lilia, lawana nani laik, asla warka aisi kaiki muni, wan lal pain bapi briaia.

Dia sat manka: 6 mani wina aikanra

An upla: 10 wina kau

Dia sat dukia nani nit sa: Kumi sin nit apia

¿Nahkipulisa?

Upla kum ba bila ba taki wisa.Wala nani ba iwi bangwisa, tila ba kum wahbi saki bah aba lalka kabia an witin bata krikisa, witin dia sat aiwina daukuya wala nani sin witin tnata lukisa(sampla kum: wan mihta prukaia, wan mihta krikaia, wan lal nikbaia). Ya ta briba baman naha daukaia sa upla wala nani ba lika apia.Uplika latara wata ba bila baldimisa bara ninkara tari munisa un takaia ya uplika b ata krikisa.

[23] Limpens, Frans (compilador). Modulo de juegos cooperativos para la paz. EDHUCA, México. 2010.
[24] Limpens, Frans (compilador). Pri laka pulanka nani EDHUCA, México. 2010.

Satka wala nani

- Sip sa yus muni lan baku daukaia naha dukia nani ba (tambor, flauta, guitarra,violín, triángulo, etc.).

- En vez de sonidos, se dirigen movimientos creando una danza colectiva. Se coloca el grupo en círculo. Cada grupo crea su movimiento con desplazamiento. La directora o director de orquesta dirige.

- Se pueden crear de uno a tres movimientos y quien dirige va diciendo números a cada grupo. Cada número significa un tipo de movimiento.

- Binka daukaia mankara sip sa, dans baku asla taki pulaia.Uplika nani bar aun kum dauki iwi bangwisa. Aslika takan bani ba ai natka kat nikwi bagwisa. Kumi ba ta brisa.

- Sip ai wina nikban ka sat yumhpa daukaia, an ya ta briba numba kum wisa an numba bani ba ai wina nikbanka sat kum.



Escándalo
Blahwan laka tara kum

2. Escándalo

Jugando lograremos:

Risas, creatividad, reflexión y análisis de algunos aspectos de la comunicación (mensaje, impacto, ruido, retroalimentación) en un juego divertido.

Para qué edades: A partir de 6 años

Número de participantes:16 ó más

Materiales: Ninguno **¿Cómo se juega?**

El grupo se divide en dos partes. La mitad del grupo se queda en la parte central de un patio o espacio amplio. La otra mitad del grupo se vuelve a dividir en dos partes y se coloca a ambos lados del equipo en medio. El equipo de en medio tiene que hacer mucho escándalo desde unos 5 segundos antes de empezar el juego. El reto para los otros dos equipos es: tratar de transmitir y hacer entender un mensaje de por lo menos 6 palabras al equipo del otro lado. El mensaje no puede ser un dicho o un refrán fijos, sino una frase creada por el grupo. Empieza un equipo como "emisor" y el otro como "receptor" y luego se cambian los roles. Terminando de adivinar correctamente los dos mensajes se cambian las posiciones: los dos equipos de los lados van al centro y la otra mitad del grupo se divide en dos equipos para ocupar los lados y convertirse en "emisores" y "receptores".

2. Blahwan laka tara kum

Puli muni alkbia:

kikaia, diara sat sat luki sakaia, luki kaikaia aisanka nani kum kum dukiara (sturi nani, sainka kumi, binka nani, kli tawi lan takaia) pulanka painkira kum.

Dia sat manka: 6 mani wina ai kanra

An upla: 16 wina kau

Dia sat dukia nani nit sa: kumi sin nit apia

¿Nahkipulisa?

Baiki sakanka wal daukisa. Ap prais ba takaskisa lata tara kum midilka ba kat. Baiki sakanka kata wina kli wala baiki sakisa ba wina tnaya wala tna wala bui sa. Aslika takan bila ra ba bin tara daukaia sa kau pulanka ta krikras bara 5 minit kau kainara. Naha bapanka ba lika tnaya wala wina wala bara struri wiaia sa an binka tila bak wala nani ba blistusa dia wiba walaia. Sturka ba uplika nani ba bui sakan kaia sa. Aslika takan kum sturi wisa an wala nani ba lika walisa ninkara sins munisa. Dia win ba pain waluia taim ai pliska ba sins muni sa.

Variantes

Puede hacerse con trozo de canciones. Mientras los del centro cantan muchas canciones para interferir el mensaje. El grupo del otro lado, cuando adivine la canción, tendrá que seguirla cantando hasta lograr que los grupos de los extremos, juntos, logren mayor fuerza que los del centro.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

Pulanka sat wala

Lawana piska nani wal sip sa daukaia. Bila ra nani ba lawana ai wani bin daukisa, sturka wi ba walbia apia dukiara. Aslika takan tnaya ra dia wiba waluia taim aikuki asla taki lawanka ba aiwanisa.



Hinchazón reventazón
Puskanka baiwanka

3. Hinchazón reventazón

Jugando lograremos:

Risas, alegría, coordinación y cooperación en todo el grupo, velocidad, concentración, comunicación verbal, desarrollo psicomotor.

Para qué edades: a partir de 8 años

Número de participantes: 8 ó más

Materiales: Sillas

¿Cómo se juega?

Para empezar se deben colocar sillas en pareja en el espacio de juego. Las parejas serán de acuerdo a la cantidad de participantes. Las sillas deberán estar separadas entre 3 y 4 metros de distancia y colocadas de espalda hacia las demás parejas de sillas. También se formarán parejas entre los participantes y se deja a una o un participante sólo, el cual se escogerá a suerte.

Las parejas deberán sentarse en las sillas tomadas por las manos, mientras el jugador que está solo quedará de pie. Este último tendrá el papel de hacer dos gritos de acción. Estos gritos serán "hinchazón" y "reventazón".

Cuando sea "hinchazón", las parejas que están en las sillas deberán intercambiar de silla con las otras parejas, para lo cual tendrán que correr y hacerlo lo más rápido posible sin soltarse de las manos.

3. Puskanka Baiwanka

Puli muni alkbia:

kikaia, Lilia , asla pana pana hilp munaia, wina isti, wal lal bapi luki kaikaia, wala wal aisaia.

Dia sat manka: 8 mani wina ai kanra

An upla: 8 wina kau **Dia sat**

dukia nani nit sa: sir nani **¿Nahki**

pulisa?

Sir nani mangkaia sa anira pulai bara. Sir ka nani ba laihura ikaia mibi 3 mita apia kaka 4 mita praiska an nina tanira ikaia sa. Ai pana wal wal takisa kuna kum ba lika yakan takaskisa, witin ba luk brisa sapa.

Uplika nani ba sir ka nani bara iwaia sa ai mihta alki kira, ya yakan ba lika buwi takaskisa. Ya yakan ba winisa ai bila baikra karna wal naku natkara" Puskisa" an " Baiwisa".

"Puskisa", wibia taim ya iwi nani ba bui plis wala waia an upla wala wal, mihta wina alki brih isti plapi sir wala ra wih iwaia sa.

"Baiwisa", wibia taim ai mihta nani swih isti plis wala ra waia sa.

Ya ta bri ba sin sip sa plis kum briai trai munaia, witin pas wabia kaka ya las ra auya ba ta briaia kabia.

Cuando sea "reventazón", las parejas se soltarán de las manos e intercambiarán las sillas muy rápido, todas y todos tienen que cambiar el lugar.

El papel de la o el jugador que se encuentra dando las acciones es intentar tomar el lugar de cualquiera de los participantes, mientras que los otros están cambiando de lugar, si este llega primero antes de que una o un participante tome la silla, el que llega de último será quien diga las acciones y así sucesivamente.



Pescar con la mano
Van mihta wal mishaia

Juegso de Confianza

Pescar con la mano

Jugando lograremos:

Construir la confianza y la aceptación en el grupo. Favorecer el contacto físico espontáneo y la cooperación.

Para qué edades: 6 años o más.

Número de participantes: 6 a más

Materiales: Pañuelos **¿Cómo se juega?**

Se trabaja en un espacio muy amplio y libre de peligros. Dos personas estarán al pendiente de posibles choques. Todas las demás personas caminan por el espacio con los ojos vendados y en silencio. Se puede poner una música suave de fondo (suele ayudar mucho). Cuando una persona encuentra la mano de otra, la agarra y se forma una pareja. Caminan juntas hasta encontrar a una tercera persona. La persona que encuentra la tercera se suelta de su pareja y forma una pareja con la nueva persona. Así se van formando nuevas parejas todo el tiempo. Algunas personas pueden quedarse solas por algún tiempo hasta encontrarse con otras.

[25] Limpens, Frans. Op.cit

Variantes

Se quitan anillos y relojes. Los guardan. Todas y todos vendados se desplazan y tocan las manos de unos y otros con suavidad. Después

Kasak lukaia pulanka nani[26]

Wan mihta wal miskaia

Puli muni alkbia:

Kasak lukia aslika ba tila ra. Upla wal wan wina kat prawi ba pain sapa nukaia an hilp sin muni sapa wala bara asla wark kara.

Dia sat manka: 6 wina ai kanra.

An upla: 6 wina kau **Dia sat dukia nani nit sa:** ansar nani **¿Nahki pulisa?**

Plis kum tara ra daukisa an trabil sin apu kabia pliska ba. upla wal bara kabia main kaikaia latwan bribia apia dukiara. Uplika nani sut ba ainakra wilki pawi tauki bangwis. Sip sa lawana kum mangkaia(sip sa kasak hilp munaia). Pliki upla wala sakbia kaka baha wal ai pana takisa. Wal wapi taukaia sa upla wala wal praubia kat. Upla yumhpa wal prauia taim kum ba swisi wala ba wal ai pana takisa. Baku ai pana raya paski wisa .sip sa kum kum aihwa ra ai pana sakaia.

[26] Limpens, Frans. Op.cit

Satka wala

Wats an matadinka nani brisa kaka sut daiki plis kum ra swisa. Sut ai nakra wilki wapi tauki bangwisa pana pana kangbi. Ninkara ya ta briba mihta wisa kumi bani ba ai pana kum saki bribia an baha wal takaskaia sa. Naha pulanka blisku pana wal pulan kaia sa. Ya laiuhra tiwi tauki nani ba hilp muni sa wala nani mihta ai pana pliki sakbia de haber explorado varias, la facilitadora o facilitador orienta que cada quien elija un par de manos con la que quedarse. Esto obliga a jugar en parejas. Se ayuda a los que están perdidos y se les acerca al grupo para que encuentren pareja. Si una persona no encuentra manos, se acerca a otra que tampoco tiene. En parejas se exploran las manos tratando de reconocerlas a través del tacto. Después de unos minutos (3 ó 4) de exploración, se les pide soltarse y mezclarse unos entre otros. Luego, la facilitadora orienta buscar al par de manos que habían elegido.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia

dukiara. Kum sip sakras sa kaka wala yakan bara brih wi yabisa. Asla taki mihta nani trai munisa ya sapa un takaia. 3 minit lubia taim mihta nani ba swiaia ba wina wala wal miks munaia.Ninka ra ta brih uplika ba makabisa pliki sakbia pas taura brikan uplika.



Canto de sirenas

Liwa mairin lawanka

2. Canto de sirenas

Jugando lograremos:

Favorecer la confianza en sí mismo y en otras personas y el contacto físico espontáneo. Estimular la percepción auditiva y la cooperación en el grupo.

Para qué edades: A partir de 5 años

Número de participantes:6 ó más

Materiales: Pañuelos **¿Cómo**

se juega?

En la mitología griega las sirenas atraen a los navegantes con sus cantos hasta hundir sus barcos. En el juego hay una o dos "sirenas", y el resto son "navegantes" que van por un mar tranquilo, apenas sin viento, por lo que sus movimientos son muy lentos, sin poder correr ni caminar normalmente (como en cámara lenta). También están rodeados de una intensa neblina, por lo que deben ir con los ojos vendados. Para escapar de la neblina, los navegantes deben buscar a la sirena, las que intermitentemente y cambiando de lugar hacen sonar tibiamente sus cantos o sonidos. No pueden dejar de hacer este sonido. Los navegantes no pueden hablar, se guían únicamente con el oído. El juego termina cuando logran encontrar a una sirena. Se puede jugar varias veces, cambiando de roles.

- Un elemento importante para atrapar a las sirenas es la cooperación entre muchos navegantes para lograr atrapar a una sirena. La o el coordinador puede señalar este punto desde un principio o dejar que el grupo vaya descubriendo esta opción.

2. Liwa mairin lawanka

Puli muni alkbia:

Wan wina kat kasak lukaia an upla wala nani bara sin. Wan kiama wal walaia ba pain laki kaikaia an asla warka.

Dia sat manka: 5 mani wina

An upla: 6 mani wina kau **Dia sat**

dukia nani nit sa: ansar nani **¿Nahki**

pulisa?

Grik nani ulbanka ra wisa Liwa mairin nani lawanka ba ya liura tauki nani brih bal sa an duarka ba sin runkisa. Pulanka ba tilara liwa mairin ba kum apia kaka wal kaia sip sa ba wina wala nani ba duri ra tauki uplika nani sa kabu pain kum ra auya bangwisa, pasa sin apu sa, duarka ba nikuras palis, sip plapras sin munisa (tawa tawa pali). Mukus sin ailal palisa lama tani aiska ba, sim mihta ai nakra wilki waia sa. Mukus k aba wina taki waia kaka blistusa liwa mairin plikaia bara manka liwa mairin lawanka ba ai wanisa apia kaka binka daukisa. Binka dauki ba swiaia apia sa. Duri ra tauki nani sip sturi aisabia apia,ai kiama baman wal wali kan. Pulanka ba dant takisa liwa mairin sakuya taim. Sip sa taim ailal pulaia laka nani ba sat wala dauki.

- Liwa mairin ba alkaia kaka blistu asla takaia sa pana pana hilp munaia. Ya ta bri uplika ba kau ta krikras wina maisa pakaia sa api asa kaka sip sa uplika nani ba silp saki waia.

Variantes

- Con canto regional: Se puede hacer el siguiente canto regional en vez de sonidos de la sirena:

  Liwa Mairi n, liwa mairin
  Liwa mairin, Mairin painkira (2V)
  La sirenita la sirenita
  La sirenita bonita

Satka wala

- Lawana kum wal: Sip sa lawan kum aiwanaia naha lawanka na kust ra ai wani sa:

  Liwa Mairin, liwa mairin
  Liwa mairin, Mairin painkira (2V)
  La sirenita la sirenita
  La sirenita bonita



Trenes ciegos
Tren nakra blain

3. Trenes Ciegos

Jugando lograremos:

Confianza y seguridad gracias al apoyo mutuo, contacto, coordinación y cooperación. Comunicación efectiva con señales. Anticipación de peligros. Cuidarnos unos a otros.

Para qué edades: 8 años ó más

Número de participantes:10 ó más

Materiales: Pañuelos

¿Cómose juega?

Se forman parejas. Una se coloca detrás de la otra. Ambas con los ojos abiertos. La persona de atrás será conductora de tren, la de adelante hará de tren. Para guiar el tren se comunicarán con los siguientes códigos: cuando la conductora pone la palma de la mano en la espalda significa que el tren avanza. Cuando quien conduce hace un toque en el hombre izquierdo, el tren hace un giro hacia la izquierda y sigue recto. Hace lo mismo hacia la derecha cuando le tocan hombro derecho. Cuando al tren le ponen la mano sobre la cabeza, el tren se detiene. Cuando le tocan la pantorrilla, da marcha atrás. Juegan un rato en parejas alternando roles.

Luego se unen 2 parejas, hacen una fila; la primera de la fila hace de locomotora (quien dirige el tren) la última de la fila será conductora o conductor del tren. Se logra cuando la última persona de la fila pasa la señal a quien está adelante, y esta a quien sigue hasta que la señal llega a la cabeza de la locomotora (el primero de la fila) y entonces arranca. El tren sigue en marcha mientras no haya

3. Tren nakra blain

Puli muni alkbia:

Rait lukaia an upla wala nani hilp ka sin, aikuki aisi an asla.Pana pana aikuki aisaia sain nani wal. Trabil nani ba kaikaia.Pana pana main kaikaia.

Dia sat manka: 8 mani wina ai kanra

An upla: 10 wina kau **Dia sat**

dukia nani nit sa: ansar nani

¿Nahkipulisa?

Walwal asla daukisa. Kumi bani wala nina kat buwi sa. Wal sut ai nakra wilkras kira.Ya las ninara ba trukka ba wakaia sa, an taura nani ba trukka takisa.Trukk ka anik brih waia dukia naku daukbia: ya waki ba ai mihta wal uplika pahpaia bara kanbisa baha tanka lika trukk k aba pain auya sa. Ya waki ba pahpaia smih tani bara kanbuya taim trukk ka baha tanira tawi wisa an wapni wisa. Ba wina lal ra kangbia kaka alki takas kaia sa trukk kaba. Lula ra kanbgia kaka ai nina tanira plapisa. Ai pana walwal pulisa an laka nani sin sat wala daukisa.

Ria puluia ninka ra ai pana wal wal takisa. Uplika yumhpa nina ra ba ta brisa aikanra waia dukia ra. Ya las ra auya ba bui sain muni sa taura auya nani bara. Trukk kaba ai kan ra auya sa sain munras sa kaka. Bapanka ba lika taim kaba kulki brisa an trai munisa sainka isti

blikri ka waia kan baha apia kaka sip sa diarara wih prukaia. Sip sa upla wala sin mangkaia ta bribia dukia ra.

contraseñas de cambio. El reto es lograr calcular el tiempo de **Satka wala** reacción de unos y otros para que la señal llegue a tiempo a quien hace de locomotora evitando choques. Van alternando los turnos Ya taura auya ba sip sa nakra wilkan kaia. para hacer de locomotora o de conductor o conductora.

Variantes

La locomotora va con los ojos vendados.


¿Dónde está la vaca?
¿Bip ha anira sa?

4. ¿Dónde está la vaca?[27]

Jugando lograremos:

Risas, contacto, astucia, estimular la confianza y el sentido de orientación. Favorecer la coordinación y la cooperación.

Para qué edades: 3 años o más

Número de participantes:8 a más

Materiales: Pañuelo, algo que haga sonidos Ej. Campana, lata, dos pedazos de metal **¿Cómo se juega?**

Todo el grupo con los ojos vendados, menos "la vaca" quien tiene una campana (u otro objeto que hace ruido) en las manos. El grupo tiene que desplazarse por el espacio y atrapar a la "vaca" quien trata de escabullirse, sin dejar de sonar constantemente la campana.

¡Mucho cuidado con la campana! La "vaca" puede lastimar a alguien, golpeando accidentalmente con una campana pesada. Un silbato u otro objeto ligero es más adecuado para grupos muy jóvenes.

4. ¿Bip ka anira sa?[14]

Puli muni alkbia:

kikaia, kangbaia wala ra, sins laka, kasak lukaia bara anikk waia ba nukaia. Asla taki wark takaia.

Dia sat manka: 3 mani wina aikanra

An upla: 8 wina kau

Dia sat dukia nani nit sa: ansar ,diara bin daukaia dukia sampla kum. Bil nani, pant piska wal **¿Nahki pulisa?**

Uplika nani ul ba ainakra wilkan sa, ya "bip" takanba lika wilkra an witin bil kum ai mihta ra brih bin dauki taukisa(apia kaka diara wala bin daukia dukia kum sip sa brikaia) . uplika nani ba blistusa bip ka bara pliki alkaia sa, an bip kaba lika bin dauki kaia sa.

¡Bilka ba wal pain kaikai! "Bip ka" bui bilka ba wal sip sa upla ra latwan yabaia, sip sa kaka bilka ba mankara diara wala yus munaia. Sip sa was baia dukia kum yus munaia an diara kum kau ingni kaka.

[27] Op. Cit.

14 Op. Cit.



Buscando la cola de la serpiente
Piuta waika plikaia

Juegos de Cooperación

la cola de la serpiente

Jugando lograremos:

Risas, complicidad de amigos, favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación en un juego activo y divertido.

Para qué edades: 6 años o más

Número de participantes:8 o más

Materiales: Ninguno

¿Cómose juega?

El grupo forma una fila, una persona detrás de la otra, la mano izquierda sobre el hombro de la persona de adelante y con la mano derecha se le agarra el pie derecho. Cuando todo el grupo está en posición, la persona que encabeza la "serpiente" debe tratar de agarrarse a la persona que está al final y entre todas y todos formar un círculo.

Variantes

El tren saltarín: el grupo forma una fila, una persona detrás de la otra. Estiran el brazo (que quede sin doblar el codo) y colocan la mano izquierda sobre el hombro izquierdo de la persona que está adelante. Todas (menos la última) doblan la rodilla de su pie derecho tirando la pantorrilla hacia atrás. La persona de atrás toma con su mano derecha el tobillo derecho de la persona de adelante. Cuando todo el grupo está en posición, la persona que encabeza la "serpiente" salta hacia adelante hasta llegar a la meta. El resto es lograrlo sin soltarse o caerse.

[28] Op.cit

Pana hilp munaia pulanka[15]

1. Piuta waika plikaia

Puli muni alkbia

Kikaia, ai pana wal aisi kaikaia, ai wina nikban kaba pain daukaia an asla taki wark takaia.

Dia sat manka: 6 amani wina ai kanra

An upla: 8 wina kau

Dia sat dukia nani nit sa: Kumi sin apia

¿Nahkipulisa?

Asla takanka ba ai nina kat bui bangwisa, wala nina kat kat, wan mihta ba mangkaia uplika wan mawan raba pahpaia ra mangkaia an wan mihta aihkika ba wal mina aihkika bara alkaia. Uplika nani sut ba ridi taim, ya taura ba tari munbia ya uplika las ra bara alkaia an raun kum paskaia.

Satka wala

Trukk papalra: asla takanka ba uplika nani ba ai nina kat kat buwi sa. Ai mihta yukisa (ai tnuka kaba warbras kira) ba wina ai mihta smihka ba uplika ai mawan raba pahpaia smih ka bara alkisa. Uplika nani Sut ba (las raba lika apia) ai lula aihkika ba ai nina tanira kriki sa. Alsut ba ridi taim ya taura pali ai kanra wisa kauhras kira. Ya ninara nani ba witin ai nina blikisa kauhras kira an ai mihta sin swiras.

15 Op. cit



La telaraña
Anansi watla

2. La telaraña[16]

Jugando lograremos:

Fuerza física, confianza, concentración, coordinación, toma colectiva de decisiones, comunicación efectiva y cooperación en todo el grupo.

Para qué edades: 10 años ó más

Número de participantes: 10 ó más

Materiales: Mecate (cuerdas)

¿Cómose juega?

Con cuerda, mecate o sondaleza se construye una telaraña muy grande entre dos árboles o postes. Dejar suficientes huecos para la cantidad de participantes. Se coloca a todo el grupo en un lado de la telaraña y se explica que se trata de que todas las personas pasen a través de ella, sin tocar los hilos ni los árboles o postes y sin utilizar objetos de apoyo. Únicamente una persona puede pasar por espacio. Una vez utilizado el espacio no se puede volver a usar. Cuando una persona del grupo toca un hilo o poste todo el grupo tiene que volver al mismo lado de la telaraña y volver a intentar.

Se necesita un muy buen nivel de confianza, comunicación y cooperación para lograr la meta.

Variante:

- Pasando la barrera: Si se complejiza mucho hacer la telaraña, se puede hacer una barrera. Se amarra un mecate a dos árboles

16 Op. cit

2. Anansi watla[16]

Puli muni alkbia:

Wan wina karnika, kasak lukaia, wan lal bapi briaia, wal asla taki daukaia, asla taki au wiaia, latwan kaiki aisaia an asla warka.

Dia sat manka: 10 man wina ai kanra

An upla: 10 wina kau **Dia sat dukia**

nani nit sa: Rup (kiwa) **¿Nahki**

pulisa?

Kiwa apia kaka, rup sin sipsa yus munaia an baha wal anansi ka watla ba paskisa dus nani tilara. Unta nani ailal swiaia uplika nani ba praiska wal. Uplika nani ba sait ra ai paswisa bara ninkara uplika nani bara smalkisa nahki anansi ka watla bak luwi waia ba kiuka nani bara kangbaia apia s adiara kumi sin ai mihtara brih waia apia sa. Untika bak upla kumi baman luwaia sa. Untika bak pat luan sa kaka kli bak luwaia apia sa. Upla kum kiuka bara kangbia kaka alsut ba kli bal tawi tawina ta krikaia sa.

Naha nitsa kasak lukan laka tara briaia dia daukai bara, an pana wal sin aisi kaikaia sa, an asla taki pura luwaia.

Satka wala:

• Kutbanka tara kum(Barrera): Anansi ka watla sip daukras kaka sip sa daukaia, kutbanka tara kum. Rup kum wilkisa dus wal bapi muni apia kaka dus pawan wal ra. Apia sa kaka sip sa sin upla

16 Op. cit

o palos. O lo sostienen entre dos personas a la altura de sus ombligos dejando un espacio como de un metro a dos entre ambas. Dejan la cuerda tensa. Se trata de que el grupo pase de un lado al otro colaborando. Sólo se vale pasar por arriba sin tocar la cuerda. Si alguien toca la cuerda, todo el grupo regresa al punto de partida.

wal ai mihta wal alki briaia wan maisa kat praiska. Rupka ba pamni wilkaia sa. Uplika nani ba pana pana hilp muni luwaia sa.Purak luwaia an kangbaia apia rupka bara. Kum rupka bara kangbia kaka kli tawi n ata krikaia sa.


Pasame la fruta
Dusa ma ba aik

Jugando lograremos:

Risas, cooperación grupal, coordinación de movimientos, diversión.

Para qué edades: 4 años ó más

Número de participantes:8 ó más

Materiales: Fruta y/o anillo, palito para la

variante **¿Cómo se juega?**

Se sugieren muchas maneras para pasar una naranja de persona en persona. Todas y todos en un círculo sin utilizar las manos (con los codos, con las rodillas, con los frentes, con el cuello). Pueden competir contra sí mismos poniéndose un tiempo establecido para lograrlo.

Variante

- Pasame la moneda: En círculo, una primera persona pasa una moneda a través de su ropa. La mete por la camisa y tiene que salir a sus pies, tomarla y pasársela a otra.

Puli muni alkbia:

kikaia, pana pana asla hilp munaia, ai wina nikban kaba alsut sim sat,Lilia laka.

Dia sat manka: 4 mani wina ai kanra

An upla: 8 wina kau

Dia sat dukia nani nit sa: Dus ma apia kaka matadingka, dus sirpi sin sipsa yus munaia **¿Nahki pulisa?**

Natka nani ailal wisa andris ma kum lakaia ba pana pana. Alsut ba raum kum ra bubia ai mihta yus munras kira(ai tnuka wal, ai lula wal, ai lal kamka, ai nana wal).Pana pana ris manki pulaia sip sa ya win takbia sapa.

Satka wala

- Lahla ma ba aik:raun dauki, upla kum ba lahla ma kum brih ai kualkak ku dingki sait walak saki wala bara lakisa. Ai prakak ku dinki ai minak ku saki wala ra laki sa, las uplika ba kat wabia ra.



Salto en parejas
Wal taki srutwaia

Jugando lograremos:

Risas, trabajo en equipo, equilibrio, destreza, coordinación grupal, comunicación.

Para qué edades: 6 años a más

Número de participantes:6 ó más

Materiales: Ninguno o un pañuelo

¿Cómose juega?

Las y los participantes se ponen por parejas y se unen por una pierna ya sea entrelazándolas o utilizando un pañuelo o cuerda para atarlos. Al dar la señal, las parejas corren hasta la meta. ¡Lo emocionante no es ganar la carrera, sino poder acabarla sin soltarse de los pies y si caerse.

Variantes

- Hacerlo por grupos de 3 ó 4 personas.

Puli muni alkbia:

Kikaia, asla warka, wan wina pain alki takaskaia, smatka nani, asla taki aisanka, aisi kaikaia.

Dia sat manka: 6 mani wina aikanra

An upla: 6 wina kau

Dia sat dukia nani nit sa: sip sa ansar kum

¿Nahkipulisa?

Puli uplika nani ba walwal buwi sa ai mina wal pana pana praki wilkisa kiwa kum wal. Sain munuya taim uplika wal ai mina wilkan taki plapisa pliska mankan bara waia. ¡wintakaia ba lika apia kuna trai munaia ai mina ba langkras kira an kauhras kira plapi tnatara waia.

Salta wala

- Upla 3 apia kaka 4 wal daukaia.



Avanzar con los pies amarrados

Wan mina wilki wan kanra waia

Jugando lograremos

Risas, alegría, coordinación y cooperación en todo el grupo. Comunicación verbal. Concentración.

Para qué edades: 10 a más

Número de participantes: De 6 a más

Materiales: Cintas, pañuelos, cabuyas

¿Cómose juega?

Se utiliza un espacio amplio sin objetos con los que se puedan golpear. Se pinta un puente de círculos. 10 círculos como de 50 cms ubicados a un paso largo de distancia entre uno y otro. Las y los participantes, uno a la par del otro (en una fila de costado) juntan sus pies y se los amarran entre sí (el pie derecho de una persona con el pie izquierdo de otra y así sucesivamente). Deberán cruzar el puente avanzando de costado, solo pueden pisar dentro de los círculos porque fuera de éstos hay lagartos.

Se tratará de evitar que nadie se golpee o caiga sosteniéndose unos a otros y comunicándose asertivamente para poder avanzar.

Variante

Caminar hacia adelante o hacia atrás para alcanzar una meta.

Puli muni alkbia kikaia, Lilia, asla taki daukaia alsut aikuki, aisaia, wan lal bapi briaia.

Dia sat manka: 10 mani wina aikanra

An upla: 6 wina kau

Dia sat dukia nani nit sa: Ansar, kiwa, wilkaia dukia wala kum wal sin sip sa

¿Nahkipulisa?

Plis tara kum yus munisa an diara latwan wankaia dukia kumi sin apu kabia pliska bara. Mark daukisa ria laiuhra pliska wala wina wala ba wal. 10 mark nani prais. Puli uplika nani ba ai mina nani ba wal praki pana pana wilki sa(ai tnaia kat buwi sa) ai lama kat buiwi ai mina wilki sa pana pana (mina smih kaba uplika wala mina aihkika wal). Pliska ba luwi waia sa tawa tawa ai kanra impaki, sip sa bila bara baman taibaia kan tnaya tanira lika karas nani bara sa.

Upla kumi sin latwan briaia apia sa pana pana ai ta baiki aikanra waia sa.

Satka wala

Wan kanra wapaia apia kaka wan nina tanira wan bapanka ba alkaia dukia ra.

Puli bara wan natka kat pulanka nani ba sat wala daukaia