

“PLAN DE MEJORA Y EXTENSIÓN DE LOS SERVICIOS EDUCATIVOS”

PROGRAMACIÓN VERANO 2011
JUNIO, JULIO, AGOSTO Y SEPTIEMBRE

Campa Colme 2011

*La vuelta al mundo en
... 75 días.*

 Liga española
de la
educación

De Utilidad Pública



AYUNTAMIENTO
DE
COLMENAREJO
28270 MADRID

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. COLECTIVO DE ATENCIÓN
3. OBJETIVOS
 - 3.1. Objetivos Generales
 - 3.2. Objetivos Específicos
4. ACTIVIDADES
 - 4.1. Deporte y Juegos deportivos
 - 4.2. Talleres en Inglés
 - 4.3. Animación a la lectura
 - 4.4. Huerto
 - 4.5. Excursiones
 - 4.6. Gymkhanas
5. METODOLOGÍA
6. EVALUACIÓN
7. ANEXO

1. INTRODUCCION

La modalidad de **Campamento de Verano 2011** dentro del **Plan de Mejora y Extensión de los Servicios Educativos** del Municipio de Colmenarejo constituye una propuesta de animación socioeducativa para el ocio y el tiempo libre destinada a los/las niños y niñas con edades comprendidas entre los 3 y los 12 años. Se trata de un programa de actividades socio-culturales y de ocio que se desarrolla en centros educativos en períodos no lectivos, aunque en esta ocasión, utilizaremos exclusivamente los espacios de las instalaciones del Polideportivo

Por tanto, el próximo **periodo no lectivo** que comprende desde el 27 de Junio al 9 de Septiembre, se abrirán las **instalaciones del Polideportivo “Príncipe de Asturias”** para cubrir las necesidades de padres y madres con el fin de conciliar vida laboral y familiar. Para ello, se ofrece una **alternativa de ocio creativa y gratificante**, estimuladora de las capacidades personales y colectivas, así como generadora de comportamientos y actitudes socialmente positivas, que facilitan el desarrollo de una identidad social superando sesgos sexistas.

En estas instalaciones se establecerán unas actividades tipo, sobre las que se vertebran los objetivos planteados. Estas actividades tendrán como hilo conductor el viaje de Phileas Fogg a lo largo del mundo, tal y como ya se hizo en las “Tardes de Junio” en Las Veredas con gran acogida por parte de los niños participantes. Por ello, **“La vuelta al mundo en...75 días”**, que son los días que van desde el 27 de junio (primer día de campamento) hasta el 9 de septiembre (último día). Nuestra imaginación nos permitirá viajar a través del espacio y también a través del tiempo, con lo que podremos conocer el Egipto de los faraones, la vida de los indios nativos americanos o la India actual.

Se tendrán en cuenta, para el diseño de las actividades unos criterios y líneas comunes de actuación, que se adaptarán a las edades, tipo de alumnado y las posibilidades físicas y de espacios de las instalaciones elegidas.

2. COLECTIVO DE ATENCION

Este programa está dirigido a **niñas y niños de 3 a 12 años** que vivan en el municipio de Colmenarejo, teniendo en cuenta las necesidades reales de las familias y las necesidades e inquietudes de las niñas y niños.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivos Generales:

- Promover la socialización de los/as participantes con la adopción de actitudes y comportamientos de compañerismo, solidaridad y respeto.
- Conseguir el disfrute y la diversión de los/as participantes.
- Convertir el periodo vacacional en una sucesión de alternativas de ocio y tiempo libre atractivas, diferente a la estructura y desarrollo de las actividades realizadas en el colegio.

3.2. Objetivos específicos

- Fomentar la participación e integración de todas y todos basándonos en dos áreas fundamentales:
 - Igualdad de género en la participación y realización de las actividades.
 - Prevención de situaciones de conflicto.
- Participar en juegos y actividades de forma positiva con los demás, evitando discriminaciones, violencia, rivalidad y fomentando la cooperación.
- Adoptar una actitud de respeto y valoración de las características y cualidades de los demás.
- Plantear la actividad sociocultural, el ocio y el tiempo libre, como un espacio de creatividad y juego.
- Conocer y realizar juegos, actividades y talleres atractivos, adaptados a la edad, características y necesidades de los/as niños y niñas.
- Sensibilizar al/a la niño/a de la importancia del reciclaje y reutilización de materiales.
- Realizar actividades relacionadas con una temática propuesta, favoreciendo la imaginación y dando libertad a la creatividad de los/as participantes.

4. ACTIVIDADES

Campamento de Verano se desarrolla en los meses de junio, julio, agosto y septiembre. Durante este periodo llevaremos a cabo actividades organizadas en periodos quincenales, el tiempo que estaremos en cada país visitado. Así las actividades enumeradas a continuación estarán relacionadas cada quincena con el país o región en el que nos encontremos con el objetivo que los niños y niñas mediante juegos y de manera lúdica conozcan diferentes culturas, reflexionen sobre aquello que nos iguala y nos diferencia, inculcando valores como el respeto y la tolerancia, entre otros.

Estas actividades se agruparán en las siguientes áreas:

- **Deportes y juegos de movimiento.**
- **Talleres en inglés.**
- **Animación a la lectura.**
- **Huerto.**
- **Excursiones: en bicicleta, senderismo, al teatro...**
- **Gymkhana**
- **Periódico**

Es necesario resaltar que tanto en la elaboración, como en el desarrollo de todas las actividades, la **coeducación va a ser un contenido transversal** que dé sentido a las mismas, favoreciendo así la integración de los niños y la participación de éstos en las distintas actividades.

Aunque en esta programación se explican una serie de actividades y talleres tipo, la planificación de éstas áreas de actuación la finalizará el equipo de monitores del Campamento de Verano.

Desde la Liga Española de la Educación y la Cultura Popular consideramos fundamental que la persona que va a trabajar directamente con los niños se sienta implicada y responsable de todas aquellas actividades que va a realizar con ellos. Por ello, es fundamental que a la hora de planificar cada una de estas actividades, los monitores y puedan proponer, modificar y compartir aquellas ideas que, crean, pueden resultar llamativas, divertidas y educativas para los niños.

No solo conseguimos así que sientan que su experiencia y sus propuestas son valoradas, sino que, además, haciéndoles partícipes de este programa, es fácil que consigan transmitir su implicación y entusiasmo a los niños, favoreciendo la participación y motivación de los mismos a la hora de llevar a cabo las actividades.

4.1. Deporte y Juegos deportivos

Consideramos esencial que los/as niños y niñas practiquen **deporte**. No hay duda de que el deporte es una fuente para el aprendizaje de destrezas y mejoramiento de las capacidades físicas; también permite fortalecer el desarrollo de la personalidad, la autoestima, hábitos, disciplina y favorece el proceso de socialización.

Pero el deporte no ha de ser interpretado por los participantes como una obligación, sino como una alternativa de ocio divertida y distendida. ¿De qué manera podemos conseguir esto? Haciendo que el deporte se convierta en un **juego**. Si las niñas y niños se convierten en los creadores y participantes de sus propios juegos deportivos; si son ellos los que inventan, crean y piensan en las normas que han de regir estos juegos, entonces conseguiremos que de veras encuentren en el deporte la diversión que buscamos.

Durante este periodo vacacional, haremos especial incidencia en los **juegos y deportes del mundo**, conociendo su procedencia y algunos aspectos concretos relacionados con la cultura de que proceden. Uno de los principales puntos en común de los niños de diferentes culturas es el juego. El juego es un medio para que los niños aprendan las normas culturales y los valores de una sociedad. Los distintos tipos de juego que los niños practican son un reflejo de la cultura en la que viven.

De esta manera, fomentaremos la participación social, la vivencia de valores edificantes tales como el respeto y la tolerancia, el trabajo en equipo y/o cooperativo potenciando, sobre todo, el ocio lúdico y creativo a través de los juegos tradicionales de diferentes países.

4.1.1. Educación Primaria:

Fútbol
Voleivol
Baloncesto
Balonmano
Atletismo
Jockey
Juegos con raquetas
Juegos o deportes tradicionales (ver anexo1)

4.1.2. Educación Infantil:

Predeporte
Psicomotricidad
Juegos o deportes tradicionales (ver anexo 1)

4.2 Taller en Inglés

El taller en inglés se llevará a cabo dos días alternos por semana, en sesiones de 1 hora y media. Este año, como novedad solo lo realizarán los participantes de Primaria.

Serán los monitores, junto con la profesora de inglés, quienes programen el taller que se va a realizar y seguirá la misma dinámica que el resto de las actividades que se realizan en el campamento con la salvedad de que se hablará inglés.

Dentro de este espacio destinado al Inglés proponemos:

- **Cuaderno de viaje:** con este cuaderno, que se realizará quincenalmente, podemos planificar el “viaje”, recopilar información sobre el lugar que vamos a visitar, mostrar aquellas actividades que se han llevado a cabo durante este periodo por todos los grupos. Incluirá texto, dibujos, fotografías... Los niños de Infantil también participan en la creación del cuaderno.

Un monitor coordinará la actividad para todo el Campamento. Cada grupo lo trabajará durante unos días y en una fecha fijada previamente se le entregará al monitor responsable para que haga el montaje definitivo.. Se realizará en formato A-3.

- **Ambientación:** cada quincena los espacios destinados al Campamento serán decorados y ambientados para recrear el país al que hemos llegado.

4.3. Animación a la lectura.

Dispondremos de un rincón-biblioteca, donde además del préstamo de libros apropiados a sus edades se realizarán periódicamente talleres de animación a la lectura. Para los más pequeños, cuentacuentos y lecturas dramatizadas.

La animación a la lectura es el hecho de divertirse leyendo, escribiendo y escuchando, de transmitir a los demás el espíritu de la obra, de imaginarse todo un mundo alrededor de las palabras y saber transmitir las, de poder llegar a ver todo lo que se puede descubrir en el entresijo de unas líneas.

Todo ello se desarrollará a través del relato de cuentos de los diferentes continentes: África, Asia, América, Oceanía o África (ver anexo 2)

4.4. Huerto

Desde el área de Medio Ambiente del Ayuntamiento de Colmenarejo se ha puesto en marcha una iniciativa de creación de huertos urbanos, a la que el Área de Educación se ha sumado posibilitando a los niños que acuden al Campamento la participación en esta actividad.

El huerto urbano es una propuesta que nos permite recuperar el contacto con la naturaleza. Para ello, trabajaremos de forma ecológica, es decir, abonando con restos orgánicos y

controlando las plagas de forma natural, contribuyendo así a la conservación del medio ambiente.

Con esta actividad pretendemos recuperar los lazos con la tierra, aprender a sembrar y a cuidar las plantas y disfrutar con una cosecha

Como esta es una actividad que requiere unos tiempos, tanto para realizar la siembra, el mantenimiento y la cosecha, nos iremos adaptando cada semana a la labor que marque el calendario. Mientras tanto haremos un semillero, reutilizando tarros de yogur o vasos de plástico.

4.5. Salidas y excursiones

Para potenciar la participación de las niñas y niños en las actividades programadas, y durante la realización de las mismas, se organizarán actividades alternativas como **salidas y excursiones** que modificarán el horario general. Se realizarán previa información a las familias y con la autorización de éstas. Las salidas/excursiones programadas son:

Para Primaria:

- **Excursión en bicicleta** por los alrededores de Colmenarejo. Realizaremos una excursión en bicicleta todos los viernes en que no haya programada otra actividad de salida. (ver anexo)
- **Rutas a pie:** para los niños de entre seis y ocho años.
- **Excursión a Rascafría.** Fecha por determinar.

Para Infantil:

- **Paseos por el pueblo:** a la plaza, al Parque Rojo...
- **Día sobre ruedas:** en las propias instalaciones del Polideportivo, los participantes de Infantil disfrutarán de un circuito para patines, monopatines o bicicletas.
- **Excursión.** Por determinar lugar y fecha.

4.6. Gymkhana .

Las **Gymkhanas** tienen como propósito ofrecer espacios de participación a través de una temática o centro de interés. Dentro de sus objetivos está el fomentar la participación social, la vivencia de valores edificantes tales como el respeto y la tolerancia, el trabajo en equipo y/o cooperativo potenciando, sobre todo, el ocio lúdico y creativo.

De esta manera los participantes van a tener que colaborar y/o cooperar los/as unos/as con los/as otros/as, atravesando una serie de desafíos que les lleve a una meta común.

El conjunto de pruebas o ejercicios podrán ir desde:

- Pruebas de movimiento (buscar o encontrar, contar, etc.)
- Pruebas de involucración (preguntar a su alrededor, etc.)

- Pruebas de descubrimiento (¿Qué llevará...bajo su gorra?, etc.)
- Pruebas de habilidad (trasladar un huevo sin romperlo, escribir un texto en un palillo, etc.)
- Pruebas de disfraz (vestirse de una determinada manera con periódicos, etc.)
- Pruebas de búsqueda (traer algo que se les pida, etc.)
- Pruebas de consulta (en un diccionario o responder preguntas debatiendo entre ellos, etc.)
- Pruebas de vergüenza (cantar una canción, hacer una coreografía, etc.)

El día 22 de julio, viernes, coincidiendo con las Fiestas de Colmenarejo, realizaremos una . Gymkhana especial con juegos y actividades que están pendientes de programación por parte del equipo de monitores, aunque mantendremos la temática del viaje alrededor del mundo con lo que cada puesto o prueba representará a un país, pueblo o cultura. Esta actividad se realizará en el propio Polideportivo y estará abierta a todos los niños del pueblo que deseen participar.

Además de estas actividades, realizaremos:

Video fórum

Material: dvd's y un reproductor.

Desarrollo: Los viernes por la tarde se realizarán visualizaciones de películas, adecuadas a la edad de los participantes.

Periódico

Semanalmente se publicará ***El protestón de Campa-Colme***, periódico del campamento, que se editó por primera vez en el Campamento de 2010 impulsado por el grupo de los mayores y con gran acogida por parte de niños y padres. En ***El protestón*** se recoge información sobre las actividades que estamos realizando, se comentan las incidencias del propio campamento, entrevistamos a protagonistas de la actualidad de Colmenarejo, etc.

Este verano queremos extender la actividad a todos los grupos, y para ello nombraremos un "director" del periódico y un equipo de redacción y maquetación que coordinará la actividad y un día fijado a la semana recabará de todos los grupos aquellas noticias, artículos, informaciones que consideren oportuno que aparezca en el número que se publicará cada viernes. También puede ser a iniciativa del "equipo de redacción" que solicite a los monitores de los diferentes grupos que prepare junto a los niños un apartado del periódico.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

HORARIOS	RECOMENDACIONES GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Entrada: 08:00 a 09:00h • Salida: 13:45 a 14:00 y de 16:15 a 16:30 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños deben llevar un refrigerio, preferentemente fruta y zumo. • La medicación y su autorización debe ser entregada a los monitores. • Bolsa de aseo (cepillo y pasta dental). • Ropa cómoda y de cambio. Gorra. • Deben traer: bañador, zapatillas para la piscina, toalla y protector solar, manguitos (los que no saben nadar). • Es bueno que la protección solar venga dada desde casa, aunque volvamos a darla antes de ir a la piscina • Los niños no deben llevar juguetes ni dinero al campamento. • Los días previos a las excursiones se le entregará a cada niño una nota con la información referente a la actividad.

HORA	ACTIVIDADES
08:00 - 09:00	RECEPCIÓN DE PARTICIPANTES Y ATENCIÓN A LAS FAMILIAS
08:00 - 09:00	DESAYUNO
09:00 - 11:00	DEPORTE/ TALLERES
11:00 - 11:30	REFRIGERIO
11:30 - 12:30	GRUPO DE ACTIVIDADES 2 /PISCINA
12:30 - 13:30	PISCINA
13:30 - 14:00	TALLER DE ASEO PERSONAL Y DESPEDIDA DE LOS PARTICIPANTES QUE NO SE QUEDAN A COMER
14:00- 15:00	COMIDA Y CEPILLADO DE DIENTES
15:00 - 16:15	PRIMARIA: TALLERES POR RINCONES Y VIDEO FÓRUM INFANTIL: RELAJACIÓN/CUENTACUENTOS
16:15 a 16:30	DESPEDIDA DE PARTICIPANTES Y ATENCIÓN A LAS FAMILIAS

5. METODOLOGÍA

La metodología a aplicar en este programa que se desarrolla en la educación no formal cumple las siguientes características:

- **Lúdica**, intentado iniciar en el/la niño/a una forma de aprender nuevos valores educativos a través del juego “aprender jugando”.
- **Motivadora**, creadora de nuevas ilusiones que tengan en cuenta los intereses y necesidades del/de la niño/a, consecuente con el desarrollo de éste/a.

- **Participativa**, donde cada niño/a pueda sentirse como protagonista. Debe considerarse a todos los/as participantes como sujetos activos y agentes de su propia educación.
- **Comunicativa**, transmitiendo actitudes de escucha, diálogo y libre expresión de opiniones, por medio de una postura abierta a propuestas y críticas, estableciendo una relación de confianza mutua (el/a niño/a debe sentir que puede acercarse a los/as monitores/as).
- **Creativa** para que el/la niño/a de rienda suelta a su imaginación e intervenga con iniciativa propia.
- **Cooperativa**, que muestre que el trabajo en grupo es más enriquecedor que el trabajo individual, impulsando el respeto y aceptando las decisiones grupales.
- **Igualitaria**, respetando las diferencias de raza, cultura, género, capacidad y/o condición social, ya que todos somos diferentes pero iguales.
- **Flexible**, las actividades deben poder adaptarse a las características peculiares del grupo.

Esta metodología se basa para su actuación en la planificación de las actividades y en la **educación en valores**, éstos se transmiten de forma **transversal**, teniendo en cuenta que los valores son una cualidad inherente a las personas, por lo tanto, es necesario pensar sobre los valores que queremos transmitir y reflexionar si es lo que queremos comunicar. Es necesario guiarnos en nuestra actuación considerando en todo momento las siguientes pautas:

- Crear un clima de diálogo y escucha abriendo la posibilidad de intercambio de opiniones como solución a los conflictos.
- Crear un espacio donde los/as niños/as pueden conocer sus derechos y deberes.
- Establecer de forma consensuada las normas entre todos los/as participantes, haciéndoles partícipes de su responsabilidad.
- Estimular la participación de todos en todas las actividades, propiciando en el grupo un clima de empatía y confianza que favorezca la comunicación, desinhibición y participación.
- Tomar como principio básico la implicación y la participación de los/as niños/as...
- Estimular las actividades cooperativas más que las competitivas.
- Crear un ambiente positivo en el que se aprecie más el esfuerzo que los resultados

6. EVALUACIÓN

6.1. Evaluación Inicial

En un primer momento se realizará una evaluación inicial donde será necesario analizar, valorar y conocer de cerca a cada uno de los grupos participantes, detectando las primeras necesidades grupales, motivaciones e inquietudes, con el fin de adaptar la programación a las características del grupo en general.

6.2. Evaluación Continua o Procesual

Tras la evaluación inicial, se llevará a cabo una evaluación continua o procesual, es decir, durante el desarrollo del día se irán realizando distintas valoraciones con el objeto de lograr un correcto seguimiento del mismo, reforzar determinados aspectos que así lo requieran y hacer las modificaciones que se consideren oportunas. Así se dispondrá de información sobre la evolución del grupo, actividades que se desarrollan, espacios utilizados, posibles incidencias, etc.

Los/as monitores y monitoras de cada grupo contarán con una plantilla que deberán rellenar al final del día, con el objeto de realizar una evaluación de las actividades, el material, los espacios, así como del nivel de participación del grupo en general.

Igualmente, al final de la jornada se realizará una reunión en la que participará todo el equipo de monitores y monitoras del centro, para poner en común las evaluaciones realizadas durante el día.

6.3. Evaluación Final

Al finalizar la semana se realizará una evaluación final, donde se medirá el grado de consecución de los objetivos propuestos inicialmente, así como el grado de satisfacción alcanzado por los/as participantes en el campamento.

Los/as monitores y monitoras realizarán un documento que englobará las impresiones de todos/as los/as niños y niñas a modo de *Evaluación Grupal* que, junto con la *Evaluación Diaria*, nos darán la información suficiente para poder realizar una evaluación global del Periodo No Lectivo.

7. ANEXOS

ANEXO 1

REINO UNIDO

El juego de Kim. Juego tradicional inglés.

Nº de jugadores: Juego de grupo

Materiales: un pañuelo de tela
10 Objetos pequeños

Se colocan los objetos sobre una mesa.

El líder del juego muestra a los demás jugadores los objetos por 10 segundos y los cubre con el pañuelo. Los demás jugadores deben tratar de recordar todos los objetos que están bajo el pañuelo.

Variación:

Los jugadores observan los objetos por 10 segundos, el líder retira uno sin que los demás vean y los jugadores deben recordar cuál es el que falta.

Buzz Off.

Nº de jugadores: cinco

Materiales: ninguno

Se juega en una zona con cuatro esquinas bien delimitadas o bien se traza en el suelo un cuadrado.

Un jugador se la queda y ocupa el centro del cuadrado. Cada uno de los otros cuatro jugadores ocupa una de las esquinas. Éstos cambian de esquina cuando quieren siempre gritando previamente "**Buzz off**", y teniendo en cuenta que no pueden ocupar una esquina en la que ya esté otro jugador. El que se la queda trata de tocar a alguno fuera de las esquinas. Cuando lo consigue, el jugador tocado pasa a quedársela prosiguiendo el juego de la misma manera.

Fishes

Nº de jugadores: a partir de 10

Materiales: ninguno

Se traza en el suelo un cuadrado de unos diez metros de lado.

Un jugador se la queda. El resto se reparten en tres equipos cada uno de los cuales ocupa una esquina diferente en el cuadrado de juego. Una de las esquinas queda vacía.

Cada equipo se pone un nombre de una clase de pez. El que se la queda grita uno de los tres nombres elegidos y los jugadores de ese equipo deben ir a ocupar la esquina que en ese momento este vacía. En su trayecto, el jugador que se la queda intentará tocar a todos los que pueda. Todos los jugadores tocados quedan eliminados.

El juego prosigue, nombrando el que se la queda las diferentes clases de peces elegidas, hasta que sólo quede un jugador, el cual intercambiará su puesto con el que se la queda antes de reiniciar el juego

Monday, Tuesday

Nº de jugadores: siete

Materiales: una pelota

Necesitamos un espacio amplio con un muro o pared.

Cada jugador tiene el nombre de un día de la semana: Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday y Sunday. Sunday coge el balón y lo lanza contra la pared al tiempo que dice otro día de la semana. El jugador nombrado debe evitar que la pelota, después de golpear la pared, bote en el suelo. Si lo consigue la vuelve a lanzar diciendo un nuevo día de la semana y así sucesivamente. Si, por el contrario, la pelota bota en el suelo debe hacerse con ella, mientras el resto de los jugadores se alejan cuanto pueden. Cuando la tiene grita "stop" y todos se detienen. Entonces lanza la pelota contra uno de los jugadores, el cual no puede moverse. Si la pelota le golpea, este jugador se elimina. Si el que lanzó falla, es él el que tiene que dejar el juego. Gana el juego el último jugador que queda.

EGIPTO

El mordisco de la serpiente

Nº de jugadores: más de cinco

Materiales: ninguno

Todos los jugadores forman un círculo alrededor de otro que se la queda. Éste se mueve saltando a la pata coja mientras el resto trata de agarrarle el pie libre. El que lo consigue cambia su puesto con él y el juego comienza de nuevo.

Telle-Telle

Nº de jugadores: número par igual o superior a ocho

Materiales: ninguno

Los jugadores se reparten en dos equipos. Todos juntos forman un círculo. Cada equipo escoge a una persona para iniciar el juego. Los dos jugadores seleccionados se colocan alrededor del corro y saltan a la pata coja sobre su pierna izquierda mientras agarran, con su mano derecha, su pie derecho. En esta posición, cada uno trata que el otro toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sea su pie izquierdo. Para ello, mientras saltan, cada uno empuja con su cuerpo al otro. Mientras tanto, el resto de los jugadores cantan dando palmas rítmicamente.

Cuando un jugador toca el suelo con una parte de su cuerpo que no sea su pie izquierdo, el equipo contrario se anota un punto. Otros dos jugadores, uno por equipo, van al centro del círculo reiniciándose el proceso.

El objetivo de cada equipo es tener más puntos que el otro cuando todos los jugadores han participado en el juego.

INDIA

Rukkung, rukkung

Nº de jugadores: entre seis y ocho

Material: ninguno

Las hormigas son siempre muy trabajadoras y buscan comidas. Y los niños de la **India** las imitan jugando a este juego.

Primero se hace un grupo de seis o ocho jugadores. Los niños se ponen en cuclillas formando una hilera simulando el movimiento de las hormigas cuando van cargadas. Cantan: "rukkung, rukkung" y hacen como que transportan comida hacia el hormiguero. Cuando un jugador dice: "kameape" en lugar de "rukkung" es porque no tiene comida para llevar al hormiguero. Entonces, el primer jugador de la fila da un empujón en el hombro del compañero que tiene a su lado. El primero que caiga al suelo es eliminado y el juego continúa hasta que sólo quede un jugador.

Tangut

Nº de jugadores: más de tres

Material: un periódico

Los niños indios tienen un juego en que se convierten en abejas. ¿Queréis defender a la abeja reina del apicultor? Pues entrad a la colmena, ya veréis como os gustará.

El número de jugadores no importa, siempre y cuando sea mayor de 3, ya que necesitamos que alguien sea el apicultor, otro la reina y los demás las abejas. Una vez tenéis los papeles repartidos, las reglas son muy sencillas. Los jugadores que hacen de abejas, tienen que ir cogidos de sus vestimentas (fabricando miel) mientras imitan el sonido de las abejas (bzzzz).

El apicultor quiere quemar el enjambre para que se marchen las abejas y coger a la reina. Por eso intenta tocarlas con un papel de periódico enrollado. Si consigue separar a alguna abeja y la toca con el periódico, ésta queda eliminada. Las abejas procuran mantener el contacto entre ellas y al mismo tiempo intentan rodear al apicultor antes de que éste pueda tocar a la reina. Si las abejas logran rodearlo, el apicultor pierde. Si el apicultor consigue coger a la reina, gana el juego.

Bakari

Nº de jugadores: a partir de cinco

Materiales: ninguno

Bakari significa "cabra" en lengua hindi.

Se traza en el suelo un círculo cuyo diámetro esté en función del número de jugadores.

Todos los jugadores se sitúan en el interior del círculo trazado en el suelo. Uno de ellos se la queda y une sus manos por detrás de su espalda. En esta posición trata de tocar con la cabeza a cualquier otro. Cuando lo consigue, el jugador tocado pasa a quedársela.

También hay cambio de roles si algún jugador pisa fuera del círculo de juego.

Chappa pani

Nº de jugadores: más de cinco

Materiales: ninguno

Un jugador se la queda y trata de tocar al resto. Éstos sólo están a salvo si se agachan. Un jugador agachado no se puede levantar al menos que un compañero libre le toque la cabeza.

Cuando el que se la queda toca a alguien, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego continúa.

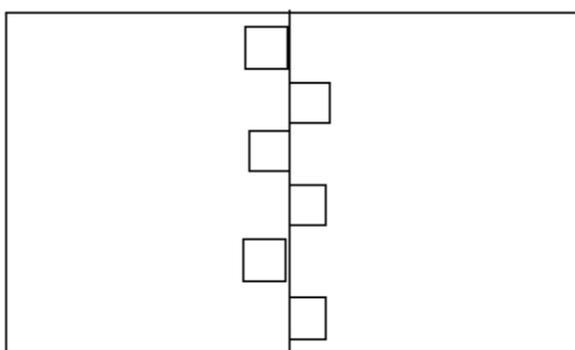
En el improbable caso de que todos los jugadores queden agachados, el último en agacharse pasa a quedársela, quedando libres los demás, que pueden levantarse.

Kho Kho

Nº de jugadores: entre seis y doce

Materiales: ninguno

Se juega sobre un rectángulo, cuyas dimensiones depende del número de jugadores, dividido por una línea central, la cual sirve también como un lado de una serie de cuadros, distribuidos alternativamente a uno y otro lado de la línea central (ver dibujo). El número de estos cuadrados es igual al número de jugadores menos dos.



Un jugador se la queda y persigue a otro. El resto se colocan, en cuclillas o sentados, dentro de cada uno de los cuadrados dispuestos junto a la línea central.

El que se la queda trata de tocar con la palma de su mano al otro jugador que está de pie. Éste huye y puede ocupar cualquiera de las dos mitades del rectángulo de juego. Por el contrario, el perseguidor sólo puede moverse por la mitad donde inició el juego; no obstante, en cualquier momento puede tocar a uno de los jugadores que esperan en el interior del cuadrado, a la vez que dice: “Kho” e intercambiar su puesto con él.

Cuando el jugador perseguido ha sido alcanzado, o si se sale de los límites del campo, intercambia su puesto con el que en ese momento le perseguía.

Este juego es una simplificación tradicional de otro juego competitivo muy reglamentado que también se llama “Kho kho” y que se ha convertido en uno de los deportes tradicionales más populares de la India donde, desde 1.959, se organizan campeonatos nacionales e incluso existe una federación deportiva.

CHINA

La cola del dragón

Nº de jugadores: entre ocho y doce

Material: ninguno

No todos los dragones sacan humo por lo nariz ni fuego por los colmillos. Con este juego podemos pasárnoslo muy bien adoptando la forma de un dragón, pero uno muy poco convencional pues, según qué palabra escuche, tiene la manía de perseguir su cola como se de la comida más deliciosa se tratara...

Hacemos un grupo de ocho a doce jugadores formando una fila. El primero representa la cabeza del dragón y el último su cola. El grupo empieza a caminar despacio, cogiéndose por los hombros del compañero de delante pero, ¡cuidado! cuando uno de los jugadores grite: ¡ya!, la cabeza del dragón tiene que intentar coger la cola. El

resto de jugadores, sin soltarse, intentarán proteger la cola puesto que, si ésta es tocada, queda eliminada del juego. En el caso que los jugadores se suelten y la figura del dragón se rompa, el primer jugador tendrá que pasar a la cola del dragón y así el segundo de la fila pasará a ser el primero.

Ho Chai Kung

Nº de jugadores: más de cuatro

Material: ninguno

Un jugador se la queda y trata de tocar a cualquiera de sus compañeros de juego. Éstos, para estar a salvo pueden decir "Ho Chai Kung" (maestro Ho Chai) al tiempo que se quedan congelados. Para rescatar a un compañero congelado, otro puede tocarlo mientras dice "Chee tong shan"(medicina feliz). Si el que se la queda logra tocar a un jugador que no está congelado, ambas personas intercambian sus papeles y el juego continúa de la misma manera.

El maestro **Ho Chai** fue un monje que dedicó su vida a ayudar a los demás, principalmente a los enfermos. Es una persona muy venerada en China.

JAPÓN

Hana, hana, hana, kuchi

Nº de jugadores: cinco o más

Material: ninguno

Todos los participantes se sientan en el suelo formando un círculo. Uno de ellos hace de líder y comienza el juego golpeándose tres veces su nariz y una su boca, al tiempo que dice: "hana, hana, hana, kuchi" (nariz, nariz, nariz, boca). Vuelve a decir: "hana, hana, hana..." mientras se toca tres veces la nariz y nombra otra parte del cuerpo y así continúa. El resto de los jugadores debe hacer lo que dice el líder, tocándose las partes del cuerpo que va nombrando. Ahora bien, el líder puede nombrar una parte del cuerpo y tocarse otra para tratar de engañarlos. Así, puede decir: "hana, hana, hana, mii" (nariz, nariz, nariz, ojo) y tocarse la boca. Todos deberían tocarse el ojo, es decir la parte nombrada. Si alguien se confunde y es descubierto por el líder intercambia su puesto con él y el juego vuelve a empezar.

Tetsuagui oni

Nº de jugadores: más de quince

Material: ninguna

Un jugador se la queda y hace de orca, persiguiendo al resto. Todo jugador atrapado se coge de la mano del que se la queda y juntos tratan de capturar a un tercero.

Cuando la cadena está compuesta por seis personas se puede dividir en dos grupos de tres y continuar separadamente la caza. El juego finaliza en cuanto todos los jugadores han sido atrapados.

ESTADOS UNIDOS

Sheperd and Wolf

Nº de jugadores: juego de grupo

Material: ninguna

Un jugador hace el papel de sheperd (pastor) y otro de wolf (lobo), el resto son ovejas. El pastor se coloca detrás de una de las líneas y las ovejas detrás de la otra. El lobo ocupa el espacio entre las dos líneas. El pastor llama a los jugadores que hacen de ovejas gritando sus nombres, dos o tres a la vez. Los jugadores nombrados tratan de atravesar el espacio central y llegar hasta el pastor sin ser tocados por el lobo. Todo jugador tocado por el lobo queda inmediatamente congelado. Toda oveja que llega hasta la zona del pastor se coloca a unos tres pasos de la línea y no puede moverse de allí. El pastor puede rescatar a las ovejas congeladas entrando en la zona central y tocándolas cuando el lobo esté distraído. El lobo, por su parte, puede entrar en la zona del pastor y tocar alguna de las ovejas obligándola a cruzar hacia la línea de partida y pudiéndola atrapar cuando se encuentre en la zona central. El juego finaliza cuando la última oveja ha sido llamada por el pastor. Se cuentan entonces las ovejas congeladas en la zona del lobo y las que se encuentren en la zona del pastor. Gana el jugador que más ovejas tiene.

Dodgeball

Nº de jugadores: entre ocho y veinte

Material: una pelota

Se traza en el suelo un círculo cuyo diámetro varía en función del número de jugadores.

Los jugadores se reparten en dos equipos, uno de los cuales ocupa el interior del círculo y el otro, con un balón, ocupa el exterior del mismo.

El equipo de fuera lanza el balón tratando de que golpee a alguno de los jugadores de dentro, por debajo de su cintura. Estos tratan de evitarlo, esquivando el balón, agachándose, saltando, etc. Cada vez que el balón impacta por debajo de la cintura de un jugador, éste se elimina.

Un jugador del equipo exterior también puede eliminar a un jugador del equipo contrario si consigue tocarlo sin pisar dentro del círculo.

Cuando todos los jugadores han sido eliminados, ambos equipos intercambian sus papeles.

Stealing Sticks

Nº de jugadores: más de doce

Material: varios palos.

Se juega en un espacio amplio que queda dividido en dos partes iguales por una línea central trazada en el suelo. En el centro de cada una de las dos mitades se dibuja un cuadrado de aproximadamente un metro de lado.

Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales ocupa una de las mitades de terreno de juego. Cada equipo apila en el cuadrado central de su campo cinco palos. Marca además, en cualquier parte de su campo, un rectángulo de unos dos metros de largo y uno de ancho que será la prisión.

El objetivo de ambos equipos es robar todos los palos del equipo contrario o capturar a todos los jugadores del otro equipo. Para ello hay que tener en cuenta que un jugador está a salvo en su campo, pero si cruza la línea central y pasa al otro campo, puede ser capturado por cualquier jugador contrario el cual le lleva al espacio designado como prisión. Los prisioneros pueden ser liberados si les toca un jugador libre de su propio equipo.

ANEXO 2

ÁFRICA

BÚHO (Saharai)

Había una vez un hombre saharai que, como era costumbre, llevaba su rebaño para venderlo en el zoco junto con otros pastores. Viajaban juntos, pero como el rebaño de este hombre era muy grande, avanzaban despacio. Un día sus compañeros de viaje le dijeron:

—Mientras lleves tantos corderos no podremos viajar juntos, no llegaremos nunca.

Cogió su camello y su rebaño y se fue. Anduvo y anduvo hasta que llegó a un lugar que no estaba muy lejos de donde había partido. Atardecía ya y apareció un búho gritando y saltando a su alrededor y el hombre le dijo:

— ¿Quieres comprarme estos corderos?

El búho dio un grito y se calló.

— ¿A qué precio los vas a comprar?

El búho respondió con otro grito.

—De acuerdo, te los vendo por este precio. De nuevo el búho contestó con un grito.

—Vendré a verte dentro de un mes.

Dio un grito por última vez y el búho se alejó volando. El hombre pasó la noche allí y al día siguiente regresó donde estaban sus amigos, quienes al verlo le preguntaron:

— ¿Dónde está tu rebaño? ¿Qué has hecho con él?

—Se lo vendí todo a un búho que me encontré —explicó.

— ¿Qué? —insistieron sus sorprendidos amigos.

—Pues sí, se lo he vendido a un búho.

Los amigos no creyeron nada de lo que el hombre les contaba y decidieron ir en busca del rebaño.

— ¿Dónde vais? —les preguntó—. No encontraréis nada, ya os he dicho que se lo vendí a un búho.

Sus amigos no hicieron caso y fueron a buscar el rebaño.

Al llegar donde estaba el búho sólo vieron los huesos y la lana. No quedaba ni un cordero vivo y regresaron.

El día en que se cumplía un mes de la venta, montó el hombre en su camello y partió en busca del búho.

Lo encontró en el lugar acordado y le preguntó:

— ¿Has preparado lo que me debes?

El búho gritó y empezó a volar. El hombre salió cabalgando detrás de él. Cada vez que lo alcanzaba, levantaba el vuelo y volvía a esperar que lo alcanzase. De este modo llegaron ante una recóndita cueva y el búho penetró en ella. El hombre descabalgó para seguirle y lo encontró posado encima de una piedra grande y plana. Al acercarse vio por una rendija que debajo había una tinaja llena de monedas de oro.

El hombre la cogió y el búho se marchó volando. Empezó a contar las monedas hasta que reunió la cantidad acordada con el búho por el rebaño. Luego, volvió a dejar la tinaja con el resto de las monedas debajo de la piedra y se marchó.

Al llegar junto a su familia, ésta se quedó sorprendida y quiso saber dónde estaba la cueva. El hombre les dijo:

—Yo tengo el dinero que me debía el búho. Nunca os enseñaré el lugar donde lo encontré.

Sin embargo, no le hicieron ningún caso y, movidos por la ambición, salieron en su busca. Pero no encontraron ni rastro de la cueva ni de la tinaja.

— ¡Qué tontos habéis sido! —les recriminó—. Aunque removierais el cielo y la tierra jamás encontraríais ese lugar.

EL ROBO DEL TORO (Magreb)

En una de las noches más oscuras, un hombre decidió apropiarse de un magnífico toro del establo de la tribu vecina.

Se encaminó hacia el establo, durmió al perro que vigilaba gracias a unas entrañas de cordero, apartó los matorrales espinosos de la cerca, abrió la puerta sin hacer ruido, pasó una cuerda por el cuello del toro y se lo llevó.

El toro se dejaba llevar dócilmente. El ladrón cruzó una corriente de agua, subió una oscura colina, se adentró en un bosque de robles. De repente, cuando llegaba al límite del bosque, vio una luz rojiza a través de las ramas. Imposible equivocarse, aquella luz sólo podía ser la de un santo, de nombre Sidi El Rerib, que había establecido su pobre cabaña en aquel lugar del bosque.

El ladrón, inquieto, dudó. Había oído hablar de los extraños poderes de aquel ermitaño que, decía que podía leer los secretos de los corazones y mandar sobre la materia inerte. Así pues, no se atrevió a salir del bosque por allí. Esperando que el toro no hiciese ningún ruido, desvió sus pasos, caminando mucho rato en la oscuridad hacia una dirección que conocía, siguiendo un sendero mucho más arduo que el primero que había tomado. De vez en cuando se golpeaba contra los troncos de los árboles y oía la respiración del toro robado detrás de él.

Al llegar al límite del bosque vio la misma luz roja. El corazón del ladrón se puso a latir un poco más aprisa y pensó: «Quizá es el ojo del santo». Entonces se calmó, reflexionó y finalmente se dijo que había estado caminando en círculo, sin darse cuenta, para acabar en el mismo sitio que antes.

Retornó su camino en las profundas oscuridades del bosque. Siguió senderos desconocidos, se desgarró la ropa con las espinas de la noche, se hirió, de repente se encontró al borde de un precipicio, las piedras corrían bajo sus pies, tuvo que agarrarse a la cuerda del animal para no caer al abismo, volvió a caminar, le pareció distinguir a través de los árboles una montaña que conocía, enloqueció, finalmente vio el límite del bosque. Y allí, como antes, vio la luz roja del santo, que seguía brillando.

Presa del pánico, sin soltar la cuerda del toro, volvió a sumergirse en el corazón del bosque, despavorido, perdido en el misterio, jadeante. Se tocaba los brazos y la cabeza para asegurarse de que estaba vivo y despierto, y luego, pese a las numerosas asechanzas, se puso a correr para escapar a su miedo. Y oyó una voz que le preguntaba, detrás, muy cerca: -¿Hacia dónde corres?

No tuvo ánimo para dar la vuelta. Sin soltar la cuerda, corrió, corrió hasta quedar sin fuerzas. La sangre brotaba de sus desgarrados miembros. Cuando se detuvo, asfixiado, oyó la misma voz tranquila que le preguntaba, muy cerca:

-¿Hacia dónde corres? ¿De qué esperas huir?

Esta vez el ladrón se quedó un momento inmóvil, la mirada de repente clavada en la sombra. Sabía que no podía ir más lejos. También sabía que un suceso particular, del que no podría liberarse, se cernía sobre él. Lentamente, se dio la vuelta.

Vio al santo detrás de él, de pie, los brazos cruzados. La cuerda del toro estaba alrededor de su cuello. Una luz roja brillaba alrededor de su mirada.

El ladrón cayó de rodillas. Su mano soltó la cuerda.

Al día siguiente encontraron su cuerpo. Su estómago estaba reventado por dos sitios. Tal vez atravesado por estacas, pensó la gente, o por palos de hierro.

O más bien, dijo alguien, por los cuernos de un toro.

TRES CIEGOS Y UN ELEFANTE (Hindú)

Había una vez tres sabios. Y eran muy sabios. Aunque los tres eran ciegos. Como no podían ver, se habían acostumbrado a conocer las cosas con sólo tocarlas.

Usaban sus manos para darse cuenta del tamaño, de la calidad y de la calidez de cuanto se ponía a su alcance.

Sucedió que un circo llegó al pueblo donde vivían los tres sabios que eran ciegos.

Entre las cosas maravillosas que llegaron con el circo, venía un gran elefante blanco. Y era tan extraordinario este animal que toda la gente no hacía más que hablar de él.

Los tres sabios que eran ciegos quisieron también ellos conocer al elefante. Se hicieron conducir hasta el lugar donde estaba y pidieron permiso para poder tocarlo. Como el animal era muy manso, no hubo ningún inconveniente para que lo hicieran.

El primero de los tres estiró sus manos y tocó a la bestia en la cabeza. Sintió bajo sus dedos las enormes orejas y luego los dos tremendos colmillos de marfil que sobresalían de la pequeña boca. Quedó tan admirado de lo que había conocido que inmediatamente fue a contarles a los otros dos lo que había aprendido. Les dijo:

- El elefante es como un tronco, cubierto a ambos lados por dos frazadas, y del cual salen dos grandes lanzas frías y duras.

Pero resulta que cuando le tocó el turno al segundo sabio, sus manos tocaron al animal en la panza. Trataron de rodear su cuerpo, pero éste era tan alto que no alcanzaba a abarcarlo con los dos brazos abiertos. Luego de mucho palpar, decidió también él contar lo que había aprendido. Les dijo:

- El elefante se parece a un tambor colocado sobre cuatro gruesas patas, y está forrado de cuero con pelo para afuera.

Entonces fue el tercer sabio, y agarró el animal justo por la cola. se colgó de ella y comenzó a hamacarse como hacen los chicos con una soga. Como esto le gustaba a la bestia, estuvo largo rato divirtiéndose en medio de la risa de todos. Cuando dejó el juego, comentaba lo que sabía. También él dijo:

- Yo sé muy bien lo que es un elefante. Es una cuerda fuerte y gruesa, que tiene un pincel en la punta. Sirve para hamacarse.

Resulta que cuando volvieron a casa y comenzaron a charlar entre ellos lo que habían descubierto sobre el elefante no se podían poner de acuerdo. Cada uno estaba plenamente seguro de lo que conocía. Y además tenía la certeza de que sólo había un elefante y de que los tres estaban hablando de lo mismo, pero lo que decían parecía imposible de concordar. Tanto charlaron y discutieron que casi se pelearon.

Pero al fin de cuentas, como eran los tres muy sabios, decidieron hacerse ayudar, y fueron a preguntar a otro sabio que había tenido la oportunidad de ver al elefante con sus propios ojos.

Y entonces descubrieron que cada uno de ellos tenía razón. Una parte de la razón.

Pero que conocían del elefante solamente la parte que habían tocado. Y le creyeron lo que lo había visto y les hablaba del elefante entero.

EL ENCANTADOR DE SERPIENTES (Hindú)

Raj vivía en una casita blanca cerca del río Ganges con su esposa, Akba. Eran muy podres, pero felices. Raj se ganaba la vida de encantador de serpientes. Todas las mañanas caminaba a la plaza del pueblo con su flauta, su esterilla y la serpiente venenosa en una vasija. Al llegar, desenrollaba la esterilla, se sentaba, destapaba la vasija y empezaba a tocar la flauta.

Las gentes se acercaban a mirar. La serpiente iba sacando lentamente la cabeza de la vasija, contoneándose al ritmo de la música. Como sabían que era una serpiente muy venenosa, siempre echaban monedas sin acercarse demasiado.

Al caer la tarde Raj dejaba de tocar. La serpiente desaparecía dentro de la vasija; Raj ponía la tapa, enrollaba la esterilla y, con la flauta bajo el brazo, regresaba a su casa.

Una noche, después de cenar, Raj le dijo a su esposa: "Akba, mañana voy a ir a la ciudad; allí podré tener más público y ganar más dinero".

Raj partió al amanecer. Llegó a la ciudad, se sentó en el mercado y empezó a tocar la flauta: al punto la serpiente salió de la vasija bailando al compás y un gran gentío se congregó a su alrededor. Entre risas y aplausos, le arrojaron montones de monedas de oro. Raj nunca había visto tanto dinero en su vida.

Al anoecer, Raj reunió todo el oro, recogió la vasija, la esterilla y la flauta, y corrió a casa.

No se dio cuenta que había tres ladrones observándole. "Ese encantador de serpientes tiene un montón de oro. Vamos a robárselo", masculló uno de ellos. Y siguieron a Raj hasta su casa.

Raj mostró a Akba el oro que le habían dado en el mercado. Se puso contentísima: "¡Somos Ricos! Comeremos en abundancia y podremos comprarnos ropas nuevas", exclamando abrazando a Raj. Después metió el oro en una gran vasija: "Mañana buscaremos un sitio seguro para esconderlo", dijo sin darse cuenta de que los tres ladrones la espiaban desde la ventana.

Aquella noche, cuando ya se habían acostado, Akba oyó un ruido fuera de casa. "¿Qué ha sido eso Raj?", preguntó alarmada. "Será un perro callejero, duérmete", contestó Raj entre bostezos. "Estoy preocupada por el oro", dijo Akba. Se levantó de la cama y recogió la vasija de oro. Pero al ver la vasija de la serpiente, pensó: "Esta es igual de valiosa, gracias a la serpiente hemos ganado todo ese oro", y subió ambas al desván, pensando que allí estarían más seguras. Luego regresó a la cama y se quedó dormida.

Fuera, los ladrones cuchicheaban entre ellos. "Esa tonta ha puesto el oro en el desván", dijo uno de ellos. "Tendremos que subirnos unos a los hombros de los otros para llegar a la ventana", dijo otro. "Yo soy el más pequeño. Me subiré encima de los otros dos, me colaré por la ventana y os pasaré la vasija". Intentando hacer el menor ruido posible, los ladrones llevaron a cabo su plan. El ladrón más pequeño se apoderó de la vasija, y todos se apresuraron a regresar a su guarida.

“¡Somos ricos, somos ricos!”, celebraban dando brincos. Uno de ellos levantó la tapa de la vasija para mirar el dinero, pero en lugar de oro se encontró una serpiente venenosa.

“¡Sálvese quien pueda!”, gritó. Los tres ladrones se asustaron tanto que salieron disparados de su guarida, camino del bosque, y nunca más se los volvió a ver.

A la mañana siguiente, Raj subió las escaleras para llevar de nuevo la serpiente a la ciudad. “Aquí sólo hay una vasija”, dijo llamando a Akba. “Alguien ha debido montar la otra”. Akba levantó la tapa de la vasija y miró dentro. Estaba lleno de oro. “¡Han robado la vasija equivocada, vaya sorpresa se van a llevar!”, rió Akba.

Raj desenrolló la esterilla fuera de la casa, se sentó y empezó a tocar la flauta. Al poco rato, la serpiente se acercó zigzagueando. Raj la recogió y la metió en la vasija, todo listo para una jornada.

EUROPA

GALLO Y GALLINA (Suecia)

Un gallo y una gallina salieron un día a coger nueces. Al gallo se le quedaron atascadas dos nueces en la garganta, así que corría el riesgo de ahogarse. La gallina corrió hacia una fuente y dijo:

— ¡Querida fuente, dame agua! El agua es para el gallo, que se está ahogando.

La fuente contestó:

—Vete al tilo y tráeme hojas

La gallina corrió hacia el tilo y dijo:

— ¡Querido tilo, dame hojas! Las hojas se las daré a la fuente, la fuente me dará agua y el agua se la daré al gallo, que se está ahogando.

Pero el tilo respondió:

—Ve a la doncella y tráeme una cinta.

Entonces la gallina corrió hacia la doncella y le dijo:

—Querida doncella, dame una cinta! La cinta se la daré al tilo, el tilo me dará hojas, las hojas se las daré a la fuente, la fuente me dará agua y el agua se la daré al gallo, que se está ahogando.

Pero la doncella dijo:

—Ve al zapatero y tráeme unos zapatos.

Entonces la gallina corrió hacia el zapatero y le dijo:

—Querido zapatero, dame unos zapatos! Los zapatos se los daré a la doncella, la doncella me dará una cinta, la cinta se la daré al tilo, el tilo me dará hojas, las hojas se las daré a la fuente, la fuente me dará agua y el agua se la daré al gallo, que se está ahogando.

—Ve a la puerca y tráeme unas cerdas —dijo el zapatero.

La gallina corrió hacia allí y dijo:

—Querida puerca, dame unas cerdas! Las cerdas se las daré al zapatero, el zapatero me dará unos zapatos, los zapatos se los daré a la doncella, la doncella me dará una cinta, la cinta se la daré al tilo, el tilo me dará hojas, las hojas se las daré a la fuente, la fuente me dará agua y el agua se la daré al gallo, que se está ahogando.

—Ve al granero y tráeme paja! -dijo la puerca.

Entonces la gallina fue allí y dijo:

—Querido granero, dame paja! La paja se la daré a la puerca, la puerca me dará unas cerdas, las cerdas se las daré al zapatero, el zapatero me dará unos zapatos, los zapatos se los daré a la doncella, la doncella me dará una cinta, la cinta se la daré al tilo, el tilo me dará hojas, las hojas se las daré a la fuente, la fuente me dará agua y el agua se la daré al gallo, que se está ahogando.

—Bueno, ahí tienes algo de paja -dijo el granero.

Y entonces la puerca le dio unas cerdas y el zapatero le dio unos zapatos y la doncella le dio una cinta y el tilo le dio hojas y la fuente le dio agua. Pero cuando la gallina llegó donde estaba el gallo, éste ya estaba muerto, así que tuvo que beberse ella toda el agua.

**AMÉRICA
EL DUEÑO DE LA LUZ (Venezuela)**

En un principio la gente vivía en la oscuridad. Los warao buscaban yuruma en tinieblas y sólo se alumbraban con candela que sacaban de la madera. En ese entonces, no existía el día ni la noche.

Un hombre que tenía dos hijas supo un día que había un joven dueño de la luz. Llamó entonces a su hija mayor y le dijo:

-Ve donde está el joven dueño de la luz y me la traes.

Ella tomó su mapire y partió. Pero encontró muchos caminos por donde iba, y tomó el que la llevó a la casa del venado. Allí conoció al venado y se entretuvo jugando con él.

Luego regresó donde su padre, pero no traía la luz. Entonces el padre resolvió enviar a la hija menor:

-Ve donde está el joven dueño de la luz y me la traes. La muchacha tomó el buen camino y después de mucho andar, llegó a la casa del dueño de la luz.

Vengo a conocerte -le dijo, a estar contigo y a obtener la luz para mi padre.

Y el dueño de la luz le contestó:

-Te esperaba. Ahora que llegaste, vivirás conmigo.

El joven tomó una caja, el torotoro, que tenía a su lado, y con mucho cuidado, la abrió. La luz iluminó sus brazos y sus dientes blancos. Y también el pelo y los ojos negros de la muchacha.

Así, ella descubrió la luz, y el joven, después de mostrársela, la guardó.

Todos los días, el dueño de la luz la sacaba de su caja y hacía la claridad para divertirse con la muchacha.

Así pasó el tiempo. Jugaban con la luz y se divertían. Por fin, la muchacha recordó que tenía que volver con su padre y llevarle la luz que había venido a buscar.

El dueño de la luz, que ya era su amigo, se la regaló:

-Toma la luz. Así podrás verlo todo.

La muchacha regresó donde su padre y le entregó la luz encerrada en el torotoro. El padre tomó la caja, la abrió y la colgó en uno de los troncos que sostenían el palafito. Los rayos de luz iluminaron el agua del río, las hojas de los mangles y los frutos del merey.

Al saberse en los distintos pueblos del Delta del Orinoco que existía una familia que tenía la luz, comenzaron a venir los warao a conocerla. Llegaron en sus curiaras desde el caño Araguabisi, del caño Mánamo y del caño Amacuro. Curiaras y más curiaras llenas de gente y más gente.

Llegó un momento en que el palafito no podía ya soportar el peso de tanta gente maravillada con la luz. Y nadie se marchaba porque no querían seguir viviendo a oscuras, porque con la claridad la vida era más agradable.

Por fin, el padre de las muchachas no pudo soportar más a tanta gente dentro y fuera de su casa.

-Voy a acabar con esto -dijo- Si todos quieren la luz, allá va.

Y de un fuerte manotazo, rompió la caja y lanzó la luz al cielo.

El cuerpo de la luz voló hacia el Este y la caja hacia el Oeste.

Del cuerpo de la luz se hizo el sol. Y de la caja en que la guardaban, del torotoro, surgió la luna.

De un lado quedó el sol y del otro, la luna.

Pero como todavía llevaban la fuerza del brazo que los había lanzado, el sol y la luna marchaban muy rápido. El día y la noche eran muy cortos, y amanecía y oscurecía a cada rato.

Entonces el padre le dijo a su hija menor:

-Tráeme un morrocoy pequeño.

Y cuando tuvo en sus manos el morrocoy, esperó a que el sol estuviera sobre su cabeza y se lo lanzó, diciéndole:

- Toma este morrocoy. Es tuyo, te lo regalo. Espéralo. Desde ese momento, el sol se puso a esperar al morrococito. Y al otro día, cuando amaneció, el sol iba poco a poco, como el morrocoy, como anda hoy en día, alumbrando hasta que llega la noche.

Vocabulario:

Curiaara: Embarcación larga y más ligera que una canoa, hecha en un tronco ahuecado con hacha y fuego.

Mangle: Arbusto que crece en el agua, muy común en el río Orinoco.

Mapire: Canasto redondo y profundo tejido con hojas de palma.

Merey: Árbol americano de frutos jugosos y agrisados que tienen una nuez comestible muy apreciada.

Morrocoy: Tortuga grande.

Palafito: Vivienda construida sobre el agua, apoyada en estacas de madera.

Torotoro: Pequeña maleta, tejida con junco. Tiene forma rectangular y tapas dobles, forrada con hojas de junco para hacerla impermeable. Yuruma: Especia de torta o pan, que se prepara con la médula de la palma.

Warao: Grupo aborígen oriundo del delta del río Orinoco.

EL YARAVÍ (Argentina)

Chasca Ñai era la hija menor de un matrimonio quichua que vivía en una tribu, entre montañas del norte. Era una niña todavía, cuando un día oyó hablar de las virtudes de una laguna que se encontraba cerca de allí. Decían que la doncella que se bañara en sus aguas, encontraría el marido anhelado.

Chasca Ñai creció, transformándose en una hermosa joven y entonces deseó, como las otras jóvenes de la tribu, tener a alguien que la amara.

Una mañana, cuando los amancays y las retamas perfumaban el aire con sus flores, la joven decidió ir a la laguna y emprendió el camino. Cuando llegó, se quitó la túnica de combi y poco a poco se fue sumergiendo en el agua con la esperanza de encontrar a su compañero.

De pronto, el lejano sonido de una quena le advirtió que alguien se acercaba. Salió de la laguna, se puso su túnica ciñéndola a su cintura con una faja de vivos colores, calzó sus pies con ojotas de cuero, arregló sus cabellos y los adornó con flores silvestres.

La voz de la quena sonaba cada vez más fuerte y una dulce esperanza florecía en Chasca Ñai. Se sentó sobre una piedra cerca de la orilla y esperó. Por detrás de unas matas de chañar vio venir en su dirección, a un joven apuesto. Tocaba la quena como nunca lo había hecho nadie en el lugar; su música llegaba a los oídos de Chasca Ñai como un suave canto de amor.

Al verse, inclinaron sus rostros sonrientes en ademán de saludo, y Hayri, que así se llamaba el muchacho, quedó prendado de la joven.

Desde ese momento se vieron repetidas veces, hasta que Hayri, seguro del profundo cariño que sentía por Chasca Ñai, le pidió que fuera su esposa. Poco tiempo después se casaron y comenzaron a vivir felices en una cabaña próxima a un bosque.

Un día el sol se ocultaba detrás de los cerros y regresaban los dos de una visita a la laguna, inesperadamente se les interpuso en el camino un jefe español, acompañado de sus soldados. Perteneían a las huestes de españoles que habían despojado a los incas de sus tierras. El jefe español, impresionado por la belleza Chasca Ñai, la obligó a seguirlo.

Inútiles fueron los esfuerzos de Hayri para que no se la llevaran, pero los soldados azotaron al muchacho hasta dejarlo desvanecido. Cuando despertó, comenzó a buscarla sin tener en cuenta distancias ni peligros, pero jamás la encontró.

Desesperado optó por ir a la laguna. Allí pasaba las horas y los días tocando su quena; cada nota iba reviviendo todo lo que había sucedido desde el momento en que vio por primera vez a la joven. Poco a poco el canto de la quena se fue haciendo más triste, hasta fijarse en una única melodía que reflejaba todo el dolor de su alma. Su vida se fue apagando, pero su quena sólo se calló cuando dio el último suspiro.

Mucho tiempo después, un joven indio encontró la quena, cuando se dispuso a tocarla, del instrumento sólo brotaba aquella triste melodía que creara Hayri antes de morir. Al escucharla en la tribu, todos recordaron a la pareja:

"Dos amantes palomitas, penan, suspiran y lloran, y en viejos árboles moran, a solas con su dolor"

Así nació el yaraví.

Glosario:

Yaraví: cantar que expresa el dolor producido por una pena de amor.

Chasca Ñai: ojos de lucero.

Hayri: veloz

Combi: tela fina de vicuña

AUSTRALIA

EL KOALA Y EL ARCO IRIS

Ha estado lloviendo por días, semanas meses y años. El agua corre cerro abajo, formando arroyos y ríos que fluyen a través de las planicies, llenando los hoyos de agua. El agua sube imperceptiblemente, golpeando gentilmente a los pies de los cerros.

Como una profunda depresión llena de agua, crecieron en vastos océanos, las áreas de terrenos disminuidas y divididas en muchas islas. Grupos de animales y hombres eran divididos el uno del otro por redondeados mares. En una isla muy distante del continente que ahora es llamada Australia, donde los hombres eran muy diestros lanzadores del boomerang ellos podían partir una pequeña piedra en cientos de pedazos o más, echar por tierra al pájaro mas veloz en vuelo, y enviar sus boomerang tan lejos que se perdían de vista antes de volver a quien lo había tirado. Ellos gustaban de realizar competencias de habilidad en mostrar cuan lejos o cuan exacto ellos podían maniobrar sus armas. Entre ellos había uno que se destacaba por su fuerza y por su alarde. A menudo se le escuchaba decir:

- Si yo deseara podría lanzar mi boomerang desde acá a la isla más distante de todas las islas.

- Y si tú pudieras hacer eso, como podrías saber si has tenido éxito?, preguntó uno de los hombres menos creyentes.

- La respuesta es simple, respondió el hombre fornido. ¿Qué sucede cuando se lanza el boomerang? Regresa a quien lo lanzó por supuesto.

- Que sucede si el boomerang golpea un árbol o una roca? El boomerang permanece ahí especialmente si se rompe.

- Tú has respondido tu pregunta, dijo el hombre fornido con una sonrisa burlona. Si yo lanzara mi boomerang tan lejos como la isla más lejana y fallara en volver, entonces tú sabrás que no he tenido éxito. No crees?, pregunto.

- Si supongo que sí, pero que sacamos con hablar de esto, a menos que realmente lo hagas? - Muy bien, dijo el fornido hombre. Observa. Eligió un boomerang muy bien balanceado. Dándole vuelta alrededor de su cabeza varias veces, le soltó. El arma salió desde su mano tan rápido que sólo algunos pudieron ver como aceleraba a través del océano. Expectativamente los observadores esperaron, pero en la medida que pasaban la horas y no había señal de regreso, incluso el viejo no creyente estuvo obligado a reconocer que podría haber aterrizado en una isla distante.

- Pero hay otra posibilidad!, dijo molesto por la forma que el hombre fornido se había inflado, ganando miradas de admiración de las mujeres. Puede que haya aterrizado en el mar.

- No mi boomerang, gritó el hombre fornido. Podría acortar su camino de regreso a mí, a través del mar, si no hubiese alcanzado a llegar a la isla. Tú estás celoso de mi habilidad vieja.

- Hay una sola manera que podamos saber con certeza, fue la respuesta. Alguien debe ir allá para ver que se puede encontrar. - Yo sé como lo podemos hacer! El viejo le miro desaprobándole.

- Hemos escuchado mucho de ti hasta ahora, regañó. Sería mucho mejor si te comes la comida que te han dado como a los otros niños. He visto como escupes comida de tu boca, comida que es buena para ti tanto como para comerla.

- Eso es porque nadie nunca me ha traído un Koala para comerlo. Eso es lo que más me gusta.

- ¿Como puedes saber tú que es lo que más te gusta si nunca lo has probado?

- ¿Como puedes saber tu que hay una isla allá muy lejos sobre el mar si tu nunca la has visto?, preguntó el niño pícaramente.

- Porque yo sé que está ahí. Es parte de lo que los hombres que han vivido y muerto antes de que yo naciera, respondió el viejo.

- Espero que a ellos les gustará la carne de Koala también, dijo el niño. El esposo de mi hermana atrapó uno esta mañana. Ahí está detrás de ese árbol. El viejo cogió el animal y se lo tiró al joven, botándole. Tomando con el mismo arrebató el cuerpo del koala y corrió con él a la playa. Sacando el cuchillo del cinturón que llevaba, cortó el estómago y sacó los intestinos. Poniendo la punta en su boca sopló en ellos hasta que se hincharon en un largo tubo que alcanzaba el cielo. Y continuó soplando el tubo se dobló como un arco mágico y su final más allá de la curva que da el océano. - Que estás haciendo?, preguntó el viejo. Si tú quieres realmente probar la carne de koala, llévaselo a tu mamá y ella lo cocinara para ti.

- ¡No!, exclamó el cuñado del niño. Mira lo que él ha hecho. Él ha hecho un puente a la isla más allá del mar. Ahora podemos cruzarla y encontrar donde el boomerang ha aterrizado. Por seguro será un lugar mejor que el que estamos viviendo ahora. Él puso sus pies en el puente de intestinos y comenzó a escalar el arco. Le siguió el niño luego el tío de su mamá, su papá y mamá, sus tías y hermanos y hermanas. Viendo que todos estaban subiendo al puente, el viejo les siguió también. La travesía duró muchos días, días sin comida y el quemante calor del sol, pero eventualmente llegaron al término de la escalada. Se deslizaron por el lado más lejano del arco y se encontraron en la isla lejana. Era un buen lugar. El pasto era más verde que en su propia tierra, sombreado por eucaliptos, con frescas y claras aguas que ellos no habían visto o probado. Y sin saberlo porque esas tierras a las cuales habían ido era la costa este de Australia. Cuando toda la gente de la tribu estaba ahí, dejaron que el puente del arco se fuera. El sol brilló en él volviéndose en muchos resplandecientes colores que formaron el arco iris que ha sido siempre visto por el hombre. Y como ellos observaban los brillantes colores el arco iris lentamente desaparecía. El niño se volvió un Koala y su cuñado en un gato nativo. Aunque los otros hombres de la tribu permanecieron sin cambios, ellos se repartieron en un número de grupos, cada uno con sus propios tótems, y se marcharon a varias partes de la isla continente. Y así fue como otro viejo, muchas generaciones después que el primer aborigen tardaron en venir desde otra isla y llegó a ser el progenitor de varias tribus que ocuparon el nuevo territorio.

EL BOOMERANG

Una noche, algunos aborígenes estaban sentados cerca de un arroyo. y miraban brillar la Luna nueva en el cielo.

- Oh! La luna se parece exactamente a un boomerang, exclamó uno de los niños.

Hace mucho tiempo atrás en el mundo, antes que el hombre fuera como es ahora, Byamee, el gran espíritu, escuchó al kangaroo, al águila el emu y al Koala conversando juntos. Los animales en esos remotos tiempos pasados eran mucho más veloces y fuertes de lo que son ahora, y cada uno de ellos empezó a pensar que eran tan poderosos como el propio Byamee.

Byamee organizó una competencia invitando a todos a participar en ella. Y el mismo sería el último. Al kangaroo le tocó el primer turno. Él dio un inmenso salto y pasó por sobre el árbol más alto. Entonces el águila expandiendo sus grandes alas voló tan alto que solo Byamee podía verle. El próximo fue el Emu. Estiró sus tremendas piernas y corrió tan rápido, que solo un delicado ojo podía seguirle. Vino entonces el turno del Koala. Escaló hasta la punta del más alto eucalipto, manteniéndose firme con sus pequeñas garras. Cuando cada uno de ellos hizo lo mejor posible, esperaron ansiosos para ver que Byamee podría hacer. Ellos le vieron ir hacia el fuego y cuidadosamente elegir el boomerang más largo a su alcance.

Lo tomó firmemente en su mano por un momento, y entonces lo tiró con tal fuerza que llegó al cielo y ahí permaneció. Byamee fue el más grande entre todos ellos. Y así es como la luna llegó al cielo".

ANEXO 3

EXCURSIÓN EN BICICLETA

Recorrido: Colmenarejo- El Navazo- Ermita Virgen de la Soledad- Embalse de Valmayor- Peñarrubia- Colmenarejo.

Longitud: 9,8 km. (ida y vuelta). **Tiempo:** 2h. 30´.

Cota mínima: 832m. **Cota máxima:** 886m.

La dificultad de esta ruta en bicicleta es media-baja.

Aprovecharemos esta excursión para conocer nuestro entorno natural: por un lado, en cuanto a especies vegetales (fresno, pinos, encinas, jaras) y por otro, fauna.

