

Juegos en Corro

Populares y tradicionales

Recopilados por

Katalin Szekely



DINSIC
Publicacions Musicals

Juegos en corro

1ª edición: enero de 2007

Diseño cubierta: Mateo&Solano

Maquetación: DINSIC GRÀFIC

© Katalin Szekely

© DINSIC Publicaciones Musicales, S.L.

Santa Anna, 10, E3a

08002-Barcelona

Impreso en: Quality Impres

Comte Güell, 24-28, 08028-Barcelona

Depósito Legal: B-7.642-2007

ISMN: M-69210-400-1

La reproducción total o parcial de esta obra por cualquier procedimiento, incluida la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo, quedan rigurosamente prohibidas sin la autorización expresa del editor o entidad delegada, y estarán sometidas a las sanciones establecidas por la ley.

Distribuye: DINSIC Distribuciones Musicales, S.L.
Santa Anna, 10, E 3a - 08002 Barcelona
Telf. 00 34 93-318.06.05 - Fax 00 34 93-412.05.01
e-mail: dinsic@dinsic.es
www.dinsic.es www.dinsic.com

Índice

Introducción	3
Organización del material	4

Canciones para echar a suertes

1. Que te vaya bien	7
2. Una, dola.....	7
3. Pito, pito colorito.....	8

Juegos en corro

4. El burrito San Vicente	9
5. Cucú ¿Dónde estás?	9
6. El león	10
7. El pollito inglés	11
8. El cartero	11
9. La remolacha	12
10. Gallinita ciega.....	12
11. El conejo se ha marchado	13
12. Las estatuas.....	13
13. Antón pirulero	14
14. El gato y la pastora. Ratón.....	15
15. Por la baranda del cielo	16
16. Soy capitán.....	16
17. Al país de la alegría	17
18. Al pañuelo.....	18
19. Arroyo claro.....	18
20. Zapatito por detrás	19
21. Tilingo	19
22. La señorita Carmen.....	20
23. Carnaval	21

24. Mantantirún	21
25. Pimientos colorados.....	22
26. A la hoja verde	23
27. Soy un chino	24
28. Chichi morena	24
29. Matarile.....	25
30. Pasa misí. Debajo del puente	26
31. Pepe, trae la escoba.....	27
32. Los ladrones	27
33. Pavo, pavito.....	28
34. Al anillo	28
35. Desde Córdoba a Sevilla	29
36. Se me ha perdido una hija.....	30
37. Han puesto una librería	31

Juegos para los más pequeños

38. Hacer cosquillas	32
39. Pellizco en los dedos.....	32
40. Reloj sobre la espalda	33
41. Masaje del “huevo frito”	33

Canciones con movimiento

42. Este baile	34
43. La lechera	34
44. ¿Cómo planta usted?	35
45. El pájaro pinto	36
46. La tía Mónica.....	37
47. Yo tengo un real y medio	38
48. El patio de mi casa.....	39

Introducción

La recopilación de los juegos en corro y su incorporación en la enseñanza musical apuntan a objetivos enraizados en la antropología y la educación.

A través del folklore, el niño reconoce y revive las tradiciones y costumbres como parte de la historia de su pueblo y desarrolla la conciencia de identidad nacional. Devolviéndole sus juegos tradicionales, aprende a pasar el tiempo libre relacionándose con los demás.

Los juegos en corro constituyen un material muy útil para la educación musical de edad temprana. Por medio de la música popular y tradicional el niño aprende su idioma materno musical. La música folklórica es una música viva que representa y transmite valores estéticos y humanos. La música del pueblo es la fuente de la obra de grandes compositores como Albéniz, Falla, Granados, Turina etc. A través del folklore se llega a comprender el lenguaje universal de la música.

La aplicación de los juegos en corro en la educación musical corresponde a unas pautas didácticas de las pedagogías modernas:

1 - Los niños se acercan a la música de manera activa y participativa.

2 - El instrumento musical más bello que todos poseen, es la voz humana. El canto es una actividad fundamental de la enseñanza musical.

a) El niño empieza cantar en movimiento con la musculatura suelta, lo que le facilita la adquisición de una respiración correcta.

b) Los juegos en corro requieren de la repetición constante de la canción por lo que el niño la aprende sin aburrimiento.

c) Algunos juegos contienen pequeños diálogos entre grupo y solista o entre solistas lo cual posibilita la actuación individual del niño.

De esta manera el maestro puede evaluar el ren-

dimiento individual, la capacidad de entonación y el desarrollo del sentido tonal en el niño.

3 - Los juegos en corro siempre se acompañan con algún movimiento. Para el niño el movimiento es la forma más elemental para experimentar el mundo que le rodea. Mediante el movimiento se desarrollan la coordinación psicomotriz y el equilibrio corporal. Gran parte de los juegos consiste en marcar el pulso – con marcha, con palmadas, con diferentes percusiones corporales, con gestos etc. La percepción y reproducción del pulso es la base del desarrollo del sentido rítmico.

a) El niño aprende distinguir y utilizar con independencia las partes de su cuerpo.

b) Formando corro, filas, grupos, parejas o moviéndose individualmente en el espacio y en diferentes direcciones, el niño se acostumbra a orientar y colocarse en el espacio desarrollando su sentido temporal – espacial.

4 - Comunicación.

La organización del juego, el reparto de papeles desarrolla la comunicación interpersonal y la integración escolar y social del niño. Por otro lado, el niño aprende a actuar con disciplina.

5 - Autorealización.

A través de protagonizar diferentes papeles, el niño puede llegar a ser todo lo que quiera, libera sus energías latentes y sentirá satisfacción. Los juegos de competición desarrollan su capacidad de autoevaluación.

Mediante los juegos en corro se adquieren conocimientos musicales fundamentales de manera lúdica que es la forma más adecuada para niños de corta edad.

Organización del material

El presente libro ordena los juegos en corro según el grado de dificultad musical, las actividades musicales que acompañan la canción y las actividades extramusicales.

A. JUEGOS EN CORRO EN ORDEN DE DIFICULTAD

sol, mi

- 4. El burrito San Vicente
- 5. Cucú ¿dónde estás?

sol, la

- 6. El león

la, sol, mi

- 7. Pollito inglés
- 8. El cartero
- 9. La remolacha
- 10. Gallinita ciega
- 11. El conejo se ha marchado
- 12. Las estatuas

mi – la

- 13. Antón pirulero

do – sol

- 14. El gato y la pastora
- 16. Soy capitán

do – la

- 15. Por la baranda del cielo
- 17. Al país de alegría
- 18. Al pañuelo
- 20. Zapatito por detrás
- 21. Tilingo
- 22. La señorita Carmen
- 23. Carnaval
- 24. Mantuntirún
- 25. Pimientos colorados

do – si

- 26. A la hoja verde

sol – do'

- 27. Soy un chino

sol – re'

- 28. Chichi morena

mi – do'

- 14. Ratón
- 29. Matarile

do – do'

- 19. Arroyo claro
- 30. Pasa misí
- 31. Pepe, trae la escoba

sol, – mi

- 30. Debajo el puente
- 32. Los ladrones

sol, – fa

- 33. El pavo, pavito
- 34. Al anillo

sol, – sol

- 35. Desde Córdoba a Sevilla

sol, – la

- 36. Se me ha perdido una hija

En menor

- 37. Han puesto una librería

(do' = do agudo; sol, = sol grave)

B. JUEGOS EN CORRO ORDENADOS SEGÚN LAS ACTIVIDADES MUSICALES

Gran parte de los juegos consiste en seguir el pulso. Los juegos que alternan el movimiento regular con el irregular consisten en marcar el pulso durante el canto y luego dejarlo para correr a pillar o en busca de una pareja. En algunos juegos se los hacen sin desplazamiento, dando palmadas, haciendo gestos etc. En otros el pulso se marca con desplazamiento, en general con la marcha pero también con brincos. En muchos de los juegos las dos formas de marcar el pulso se encuentran juntos por ejemplo, los protagonistas se mueven en el espacio mientras los demás dan palmadas. Las canciones dialógicas que posibilitan la actuación individual también pueden estar acompañadas con el

pulso marcado. Por eso, gran parte de los juegos pertenece a más de una actividad musical.

Alternancia de movimiento regular y libre

- 4. El burrito San Vicente
- 6. El león
- 9. La remolacha
- 14. El gato y la pastora. Ratón.
- 27. Soy un chino
- 32. Los ladrones

Marcar el pulso sin desplazamiento

- 11. El conejo se ha marchado
- 13. Antón pirulero
- 17. Al país de alegría
- 22. La señorita Carmen
- 23. Carnaval
- 25. Pimientos colorados
- 26. A la hoja verde
- 28. Chichi morena
- 31. Pepe, trae la escoba
- 34. Al anillo. Polvorón
- 35. Desde Córdoba a Sevilla
- 37. Han puesto una librería

Marcar el pulso con desplazamiento

- 12. Las estatuas
- 16. Soy capitán
- 17. Al país de alegría
- 22. La señorita Carmen
- 26. A la hoja verde
- 30. Pasa misí. Debajo el puente.
- 33. El pavo, pavito

Juegos dialogantes (canto individual)

- 5. Cucú ¿dónde estás?
- 10. Gallinita ciega
- 15. Por la baranda del cielo
- 21. Tilingo
- 24. Mantuntirún
- 26. A la hoja verde
- 29. Matarile
- 36. Se me ha perdido una hija

Los juegos corporales para los más pequeños (capítulo III) no exigen la participación activa del niño. Los juegos en corro aptos para ellos son aquellos que no requieren de desplazamiento o no hace falta formar un corro. Por ejemplo,

Al anillo y *El conejo se ha marchado* se pueden jugar sentados en el suelo; *El león* y *Las estatuas* se juegan marchando en una fila. Los juegos dialogantes son aptos para los niños más mayores del ciclo preescolar y para primaria. Las formaciones más exigentes (corro, doble corro, baile por pareja etc.), y los textos largos de varias estrofas también son aptos para ellos.

C. JUEGOS EN CORRO ORDENADOS SEGÚN LAS ACTIVIDADES EXTRAMUSICALES

Las actividades extramusicales que acompañan las canciones son los juegos que convierten la canción en juego en corro. Éstos tienen un atractivo muy fuerte para los niños, que se relacionan entre sí mediante el juego.

Para los niños más pequeños son aptos los juegos de pillar y los que no exigen la elección directa de una pareja. Los juegos para elegir a una pareja requieren de una buena comunicación entre los miembros del grupo que supone unos años de convivencia de ellos en las clases de música. Para los juegos eliminatorios y competitivos hace falta madurez y disciplina: el niño debe tener la capacidad de aceptar que puede perder o estar fuera del juego.

Algunas de las actividades pueden aparecer juntas, por ejemplo, pillar consiste en elegir a una pareja indirectamente. Los juegos eliminatorios son también de competición, por lo cual estas primeras actividades se comprenden de manera compleja.

Juegos de pillar

- 4. El burrito San Vicente
- 6. El león
- 9. La remolacha
- 10. Gallinita ciega
- 14. El gato y la pastora. Ratón
- 18. Al pañuelo
- 19. Arroyo claro
- 20. Zapatito por detrás
- 27. Soy un chino
- 32. Los ladrones

Juegos para elegir pareja

- 11. El conejo se ha marchado
- 16. Soy capitán
- 17. Al país de alegría
- 21. Tilingo
- 22. La señorita Carmen
- 24. Mantuntirún
- 25. Pimientos colorados
- 26. A la hoja verde
- 29. Matarile
- 33. El pavo, pavito
- 34. Al anillo
- 36. Se me ha perdido una hija
- 37. Han puesto una librería

Elegir pareja indirectamente

- 12. Las estatuas
- 15. Por la baranda del cielo
- 28. Chichi morena

Juegos eliminatorios

- 23. Carnaval
- 31. Pepe, trae la escoba
- 35. Desde Córdoba a Sevilla

Juego de competición

- 5. Cucú ¿dónde estás?
- 7. Pollito inglés
- 13. Antón pirulero
- 30. Pasa misí. Debajo el puente.

11. El conejo se ha marchado

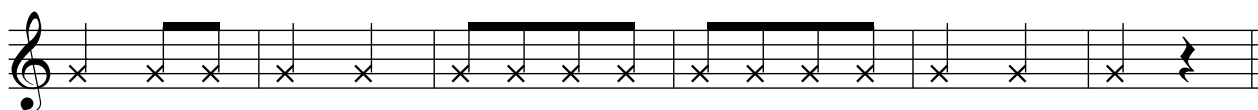
Juego para marcar el pulso



El co - ne - jo de la suer - te ha sa - li - do es - ta ma - ña - na a la ho - ra de par - tir.



¡Uy! ya es - tá a - quí ha - cien - do re - ve - ren - cias con ca - ra de ver - güen - za.



Tú be - sa - rás al chi - co o a la chi - ca que te gus - te más.

Descripción del juego:

Los niños forman un corro. Estiran las manos por los dos lados con las palmas hacia arriba. El dorso de la mano derecha de cada uno está sobre la palma izquierda del otro. Siguiendo el pulso de la canción, pasan una palmada con la mano derecha en la palma derecha de su vecino de la izquierda. Acabada la canción quién recibe la última palmada puede elegir a quién da un beso. El siguiente juego empieza el elegido.

12. Las estatuas

Juego de imitación



- | | | | |
|--------------------------|------------------------|-------------------------|--------------------------------|
| 1. Cuan - do el re - loj | mar - ca la u - na | los es - que - le - tos | sa - len de la tum - ba. |
| 2. Cuan - do el re - loj | mar - ca las dos | los es - que - le - tos | co - men el a - rroz. |
| 3. Cuan - do el re - loj | mar - ca las tres | los es - que - le - tos | se po - nen a co - ser. |
| 4. Cuan - do el re - loj | mar - ca las cua - tro | los es - que - le - tos | se po - nen los za - pa - tos. |
| 5. Cuan - do el re - loj | mar - ca las cin - co | los es - que - le - tos | se po - nen a dar brin - cos. |
| 6. Cuan - do el re - loj | mar - ca las seis | los es - que - le - tos | se po - nen el jer - sey. |
| 7. Cuan - do el re - loj | mar - ca las sie - te | los es - que - le - tos | se po - nen el chu - pe - te. |
| 8. Cuan - do el re - loj | mar - ca las o - cho | los es - que - le - tos | se co - men el biz - co - cho. |
| 9. Cuan - do el re - loj | mar - ca las nue - ve | los es - que - le - tos | ya no se mue - ven. |

31. Pepe, trae la escoba

Juego eliminatorio



Pe-pe trae la_es-co - ba que te doy con e - lla, Pe-pe trae la_es-co - ba
 ¡que te voy a dar! Y Pe - pe con - tes - ta: "No te doy la_es-co - ba
 por-que con la_es - co - ba me vas a pe - gar.

Descripción del juego:

Los niños forman un corro. Uno tiene en la mano una escoba (o algo que la representa). Mientras cantan la canción, pasa la escoba a su vecino izquierdo, haciendo cada uno lo mismo. Así la escoba pasa de uno a otro, siguiendo el pulso, hasta el final de la canción. Al acabarse la canción quien tenga la escoba queda eliminado, siguiendo el juego con los restantes hasta que sólo quede un niño que será el ganador.

32. Los ladrones

Juego de pillar



1. So - mos los la - dro - nes, ve - ni - mos a ro - bar
 2. La tí - a Ma - rí - a es - tá en el jar - dín
 a la tí - a Ma - rí - a que di - cen que no_es - tá.
 re - gan - do las flo - res de Ma - yo y de A - bril.

Sólo ladrones



3. Qui - ta - re - mos es - te es - tor - bo que es - tá es - tor - ban - do a - quí.