

Juegos rítmicos 1

- Musicales
- Motrices
- Ritmo y palabra

Núria Trias
del Institut Joan Llongueres
Dibujos: Viviana Alsina



INSTITUT JOAN LLONGUERES



DINSIC
Publicacions Musicals

Juegos rítmicos 1

2ª edición: septiembre 2011

© Núria Trias

© Institut de Rítmica Joan Llongueres

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

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

ISBN: 978-84-96753-19-8

DL: B-18679-2011

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

Maquetación: DINSIC GRÀFIC

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

INTRODUCCIÓN

La finalidad del presente volumen es la de dar a conocer una serie de trabajos de carácter experimental que desean aportar, en su esencia, una idea pedagógica: la utilización del juego infantil combinada con los distintos elementos musicales (ritmo, medida, entonación, etc.).

Este objetivo, desarrollado anteriormente de forma amplia por E. Jaques-Dalcroze y Joan Llongueres e integrado en la enseñanza y en la práctica de la llamada rítmica Dalcroze, no ha sido hasta ahora codificado ni expuesto en ninguna de las publicaciones que conocemos dentro de nuestro ámbito bibliográfico de manera monográfica.

El lector reconocerá, seguramente, muchos de los juegos que aquí se tratan, ya que algunos pertenecen al vasto repertorio tradicional de nuestro legado popular infantil más genuino, y otros corresponden a ejercicios realizados en las clases de rítmica de nuestro Institut Joan Llongueres, seguidas por los alumnos de la especialidad de Pedagogía Musical Escolar, o expuestos en las demostraciones públicas que periódicamente llevamos a cabo. Por último, diremos que un buen número de ellos, aunque conocidos, son de autor anónimo, ya que los profesores de tal materia, inducidos por unos mismos ideales y por finalidades educativas, se los han comunicado de forma personal hasta llegar a nosotros después de un largo recorrido, tanto geográfico como temporal, no exento de transformaciones individuales o colectivas, según sean debidas éstas a la personalidad del profesor o al medio en que se han experimentado, y que, en algunos casos, los han afectado notoriamente.

Queremos expresar aquí, y quede ello muy claro, que lo verdaderamente importante de esta publicación es el contenido que presenta y las finalidades pedagógicas que con él se persiguen, no el autor de la misma. En este sentido, podemos apuntar que serán los destinatarios o ejecutantes (los niños) quienes, con su ingenio creativo en desarrollo, nos darán, estamos seguros de ello, nuevas formas y versiones de estos juegos, contribuyendo de este modo a los fines deseados y convirtiéndose, a su vez, en coautores de dichos ejercicios.

Los ejercicios propuestos por los alumnos del Institut se identifican mediante un pie que indica el nombre de su autor.

Pero el fundamento principal de estos ejemplos puede hallarse en el nexo existente entre la sencillez de las cosas y su realidad; en ello, sin duda, consiste precisamente la base de la evolución lógica y social del individuo: el conocimiento y el uso de las cosas que le rodean le conducen al desarrollo de sus relaciones humanas.

Estos motivos nos inducen a pensar que los juegos, sobre todo los más sencillos, deben estar íntimamente vinculados a las actividades docentes que se destinan a los pequeños. Criterios innovadores han querido ver en los juegos tradicionales del niño valores menos positivos, estimando que ya están superados y son inútiles tan inocentes y sencillísimos desarrollos, pero estas opiniones no han tenido en cuenta que aceptar las elevadas elucubraciones que algunos proponen y sustituir tales prácticas supondría, sin duda alguna, una aberración tanto en el terreno pedagógico como por lo que respecta a unas realidades y sustancias connaturales. El niño crea en el juego una atmósfera imaginativa y se sumerge en ella de tal modo que le es difícil desligarse de estas imágenes y distinguir, por lo menos en los primeros estadios de su evolución, el mundo real del de la fantasía.

Valgan también como justificación del presente trabajo aquellas opiniones que tanto filósofos como pedagogos y educadores han manifestado reiteradamente acerca del juego infantil y de sus valores educativos. El gran filósofo alemán Schiller escribió: «El hombre es verdaderamente un ser humano cuando juega»; por su parte, el pedagogo Ritter completaba así la idea del pensador: «Es en el juego en donde el individuo se encuentra a sí mismo».

Educar al niño a través del juego es, pues, algo digno de ser considerado profundamente ya que, tanto para su futuro inmediato como para el éxito de la empresa que motiva al educador, el juego debidamente orientado y pedagógicamente bien tratado será una fuente inagotable de grandes provechos.

Núria TRIAS LLONGUERES

El gato

Distinción entre dos melodías y percusión - Memoria espacial.

EDAD: entre los 3 y los 4 años.

ORGANIZACIÓN

Un niño hará de gato y se esconderá en un rincón de la clase. El resto del grupo simularán ser ratoncillos y estarán colocados cada uno dentro de un aro que imaginarán que es su madriguera.



EVOLUCIÓN

El profesor toca en el piano una melodía balanceante (canción de cuna o siciliana), mientras los ratoncillos simulan dormir en sus nidos respectivos.

Cuando el profesor pasa, en la interpretación, de la melodía balanceante a una marcha a tiempo alegre, los ratones salen de sus aros y evolucionan libremente.

Al oírse una percusión en el pandero aparece el gato, quien intentará atrapar a un ratón antes de que éste haya regresado a su punto de partida o nido. Si el gato puede alcanzar a un ratón, se lo lleva, y si no es así, el niño que hacía de gato se intercambia con otro del grupo en el siguiente juego.

Los ratoncillos tendrán que refugiarse siempre en el mismo aro, es decir, en su madriguera original.

La gallina ciega

Ejercicio de audición - Dirección del sonido.

EDAD: entre los 4 y los 7 años.

ORGANIZACIÓN

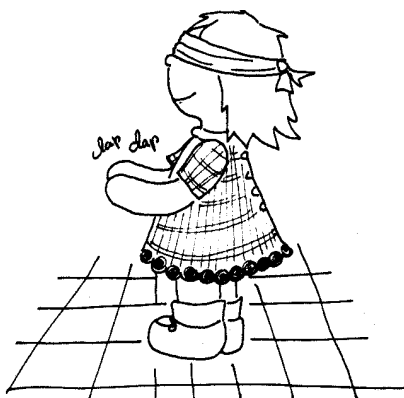
Los niños se colocan en círculo, menos uno que estará en el centro con los ojos tapados. El juego puede desarrollarse entregando a cada niño una pandereta u otro instrumento, o simplemente dando palmas.

EVOLUCIÓN

Los niños marchan en círculo cantando una canción que se habrá indicado previamente. Al terminar el canto, el niño que el profesor habrá escogido antes golpeará tres veces su pandereta o dará tres palmadas. El niño que está en el centro del círculo, guiándose por la dirección del sonido, tendrá que adivinar quién lo hizo.

OBSERVACIÓN

Si son muchos los niños que intervienen en el juego, será necesario repetir las percusiones dos o tres veces y que las ejecute el mismo niño.



Juego de relevos

Ejercicio de audición - Distinción de la altura de los sonidos.

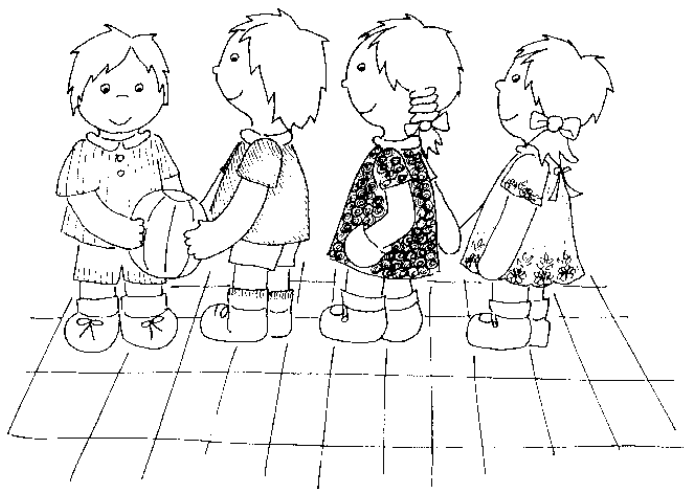
EDAD: entre los 5 y los 7 años.

ORGANIZACIÓN

Se forma una fila, y el primero de sus componentes lleva un balón.

EVOLUCIÓN

La fila marcha al ritmo que toca el profesor en el piano; cuando el profesor ejecuta un trino en el registro agudo, medio o bajo, el primer niño de la fila pasará el balón al niño que está detrás de él mediante los movimientos que el profesor habrá señalado previamente. Estos serán: para el trino agudo, se pasará el balón por encima de la cabeza; para el trino en el registro medio, por el lado derecho y a la altura de la cintura; para el trino en el registro grave, se pasará el balón por entre las piernas.



Juego de relevos

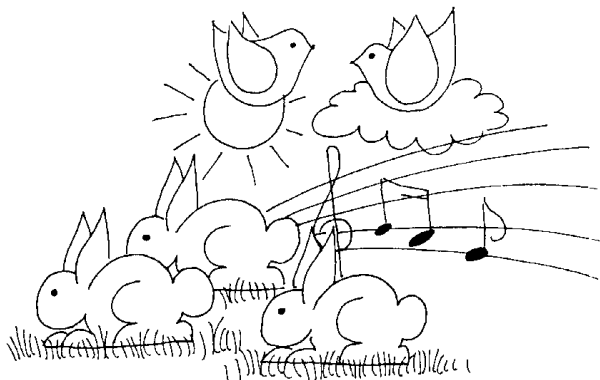
Lateralidad - Reacción táctil.
EDAD: entre los 4 y los 7 años.

ORGANIZACIÓN

Se forma un círculo y los niños se colocan mirando hacia el centro. Pueden estar de pie o sentados en el suelo, según convenga. El primer jugador se sitúa en el exterior de dicho círculo, preparado para marchar.

EVOLUCIÓN

Al tiempo que los niños siguen con palmas un ritmo que el profesor interpreta en el piano o señala con el pandero, el que no forma parte del círculo marcha dando vueltas alrededor de éste. Cuando la música se interrumpe, da una palmada en el hombro de quien esté más cerca de él; si lo hace sobre el hombro derecho del que será el nuevo jugador, éste, levantándose, emprenderá la marcha hacia la derecha, y si lo hace sobre el izquierdo, lo hará en este sentido. El lugar vacío en el círculo será ocupado por el primer jugador.



Las cuatro esquinas

Agilidad y reflejos.

EDAD: entre los 5 y los 8 años.

ORGANIZACIÓN

Se forman cuatro círculos; dentro de cada uno de ellos se coloca un niño. Otro niño permanece solo, sin círculo ninguno que le corresponda. El profesor, en el piano, interpreta una canción que los niños conocen.

EVOLUCIÓN

Todos los círculos marchan, con los niños cogidos de las manos, cantando la canción elegida. Cuando el profesor cambia la melodía por una improvisación, los círculos se detienen y los niños se sueltan las manos, permitiendo así que los que estaban en el centro lo abandonen y evolucionen por todo el espacio libre junto al niño que ya estaba fuera. Cuando la música cesa, cada uno de los cinco niños que estaban en evolución intenta entrar en uno de los círculos, que inmediatamente se enlazarán y emprenderán la marcha al son de la canción.

El niño que más veces quede fuera de los círculos resultará perdedor.

OBSERVACIÓN

Puede aumentarse o disminuirse el número de círculos según la cantidad de niños y según el espacio disponible.

Expresión corporal

Desarrollo de la imaginación creativa a través del cuerpo.

EDAD: entre los 8 y los 12 años.

ORGANIZACIÓN

Se formarán grupos de cinco a ocho niños cada uno, que actuarán de manera espontánea, individual y despreocupada. Mientras un grupo actúa, el resto de la clase integra el público.

EVOLUCIÓN

Uno de los niños, elegido a suertes, piensa una acción y la interpreta mediante unos movimientos corporales. Cuando ésta ha sido desarrollada permanecerá inmóvil manteniendo una figura plástica. A continuación, otro niño del grupo continúa la acción emprendida por el primero, siguiendo su particular actuación (por ejemplo: el primer niño inicia la acción de levantarse de la cama; el segundo le entrega un peine; el tercero, un espejo, etc.). El juego se desarrollará sucesivamente hasta completar la idea o acción iniciada por el primero.



Quien no adivina la acción y no se le ocurre nada, no participa en el juego.

Terminada la evolución, el profesor preguntará al último niño cuál ha sido la imagen o acción que se ha creado y comprobará si ésta corresponde a la idea inicial del primer jugador.

Cuando termina el primer grupo, empieza su actuación el segundo, y resultará ganador el equipo en el que hayan participado todos los componentes y en el que la interpretación haya sido la misma para todos.

Juego propuesto por Andreu Julià Rosselló (profesor de música de EGB).

ÍNDICE

	Página
Introducción	3
El gato	5
El jardinero	6
Frío, frío; caliente, caliente	7
El tren	8
La gallina ciega	10
Juego de relevos	11
Figuras musicales	12
Notas musicales	13
Cambios de pareja	14
Concurso musical	15
El pájaro perdido	16
Derecha, izquierda	18
El lobo feroz	19
La cacería	20
De pie y sentados	21
El rompecabezas	22
Juego de relevos	24
Las cuatro esquinas	25
¿Dibujamos...?	26
Juego de los aros	27
¿Cómo cruzaremos el río?	28
Las estatuas	29
Contradicción	30
Moros y cristianos	31
Expresión corporal	32
Juego de relevos	33
Juego del mensaje mímico	34
El circo	36
Las sílabas	37
Pim, pam, pum	38
¿Qué vemos en el campo?	39
Las presentaciones	40
Las comparaciones	41
Las vocales	42
Conozcamos el país	43