

BARQUITOS

Magdalena fleitas



Hacer barquitos con sábanas viejas y salir a la mar cantando, ¡qué buena manera de estar en la escuela! A los chicos les encanta el mundo del mar, los barcos, las aventuras.

Una vez le pregunté a Anita, una ex alumna del jardín, que ya estaba en primer grado, qué era lo que más le había gustado de Risas de la Tierra. Y me contestó:

“Me gustaban las canciones de pececitos y cuando jugábamos con las telas en el piso y la maestra hacía un barquito y nos llevaba a pasear y después nos hacía cosquillas”

Su respuesta revela una gran profundidad: la felicidad que da el juego en sí mismo, con la simpleza de lo cotidiano y el contacto con los otros, los pares y los maestros. Las cosquillas, los mimos el acarreo en las telas, la dulzura y la fiesta de revolcarse, caerse sobre otros, acunados por bellas y divertidas canciones. Qué recuerdo tan feliz. La sonrisa de Anita me confirmó cuáles eran los juegos importantes, aquellos que no se olvidan. No dijo: jugar con juguetes ni tampoco respondió sobre técnicas ni aprendizajes específicos.

De mares, navegantes, barcos y aventuras

Podemos jugar en distintas escalas y niveles, barcos grandes de tela, como los favoritos de Ana, para arrastrar al ritmo del vals o contar historias de navegantes, marineros y piratas. También podemos construir pequeños barquitos de papel, invitar a los papás, a los abuelos a diseñar distintos modelos y conocer técnicas de navegación. Hacer flotar corchos en la palangana, inventar la lanchita chuf chuf, como la de Ponyo con una velita.

Al jugar con barquitos, nos podemos divertir, concentrar, relajar y conectar con la construcción de pequeños objetos, pero también nos lleva al vaivén del agua, su movimiento y al rico mundo marino.

Durante años a la hora de jugar a los navegantes y piratas, mi favorito a la hora de musicalizar fue EL BARCO FANTASMA

del Pro Música de Rosario. El juego consistía en armar un gran barco de tela, con una sábana gigante o algo parecido, bajar un poco la luz y subir adentro del barco para comenzar la aventura. Yo hablaba como un capitán, alertando a los chicos acerca de tormentas, sirenas y piratas. Siempre me divirtió la historia del tesoro, ya fuera que encontrábamos monedas de chocolate como un libro o caracoles para escuchar atentamente los sonidos del mar.

Barquitos

Hay muchas formas de hacer barquitos. Se pueden hacer con papel, cartón, con goma eva y con tela impermeable. También se pueden hacer cortando en discos un flota flota, agregarle una velita con un palillo de dientes, listos los barcos para navegar.

Podemos hacerlos flotar en la bañera mientras nos bañamos, en un charquito, en una palangana, en la orillita del mar, o en una tela sostenida por varias manos y hacerlo pasear. Barcos más grandes a escala humana: Podemos también subirnos a barcos inventados: pueden ser palanganas en las que se puede girar, trasladar y balancear o construir un barco con una o varias cajas de cartón. Allí podemos desplegar el juego simbólico y convertirnos en Piratas, tiburones y sirenas dentro de una mesa plástica dada vuelta con una tela flameando.

La sala se convierte en un mar:

Para sumergirse en el juego simbólico se sugiere decorar e impregnar la sala de este mundo. Colgar telones, telas, tules, peces, esconder el tesoro en algún rincón de la sala. Armar un bote con alfombras y rodillos o con una mesa dada vuelta. Pegar en las paredes o colgar como guirnaldas, las actividades plásticas que se realicen durante éste proyecto. Inspirarse en cuentos, videos y canciones, enriquece la imaginación. Una vez que uno establece el código de juego, con una conducción

lúdica es importante dejar a los chicos sumergirse en el mundo del juego y dejar que intercambien entre ellos, propongan y se apropien de la escena.

Situaciones de juego:

Piratas: convertirse en piratas. Ponerse bandanas y parches. Pintar una bandera. Armar un barco. Tener un mapa. Tener una misión. Esconder o encontrar un tesoro. Navegar, huir de tiburones y cocodrilos. Encontrarse con sirenas. Atravesar tormentas, descansar en la playa, hacer fuego, pescar, comer peces. Hacer licuados de banana, o comer y tomar coco. Ayudarse en la aventura.

Buzos: Ponerse antiparras, patas de rana y tener mapas. buscar corales. o en un barco hundido, sacar fotos, observar, señalar. Escapar de tiburones. Encontrarse con sirenas, cangrejos y tiburones. Recorrer ríos y mares.

Los científicos: investigan los cambios del agua. Hacen helados. Hacen vapor con hielo seco. Le cambian el color al agua o a la espuma. Derriten el hielo. etc. Pueden tener lupas y pines/insignias de investigadores.

Viaje en bote - Los indiecitos: subidos a palanganas con las que se pueden girar, o balancear de un lado a otro, o a un rodillo o una tela grande en los que entren todo los chicos, cantamos la canción 'Uno, dos y tres indiecitos, cuatro cinco, seis indiecitos, siete, ocho, nueve indiecitos, en una canoa van...Iban navegando por el río, cuando un Yacaré se aproximaba, y el pequeño bote de los indiecitos, casi casi volcó' Al final de la canción jugamos a caernos del bote y rescatarnos entre todos. Algunos pueden jugar a ser los Yacarés escondidos y expectantes, ¡listos para aparecer en el momento que la canción los nombra!

Canciones inspiradoras para el juego simbólico: estas canciones clásicas, que podemos actualizar, relatan escenas y

personajes y roles y nos pueden ayudar a organizar y guiar el juego: los buscadores, los que se esconde y asustan con sus gestos y apariciones sorprendentes...etc.

“al pasar la barca me dijo el barquero
Hagan una fila, quien sube primero,
Al pasar la barca dijo el barquero,
Que suban los niños que traen sombrero”

“Vamos a pasear, en un botecito... y si ven un tiburón ¡No olviden gritar! ¡AAHH!”
variaciones de canciones clásicas

Magdalena feitas



Magdalena fleitas