

COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: JUEGOS DE PALABRAS Y
ADIVINANZAS



Autor

Javier Pantoja Monroy

Año 2011



ÍNDICE

- 1 INTRODUCCIÓN: ORIGEN DE LAS ADIVINANZAS
- 2 DESARROLLO: ADIVINANZAS Y JUEGOS DE PALABRAS
 - a. Adivinanzas
 - b. Veo veo
 - c. Chistes
 - d. Teléfono escharrado
 - e. Canciones infantiles
 - f. Palabras encadenadas
 - g. STOP
 - h. El ahorcado
 - i. Palabras cruzadas
- 3 CONCLUSIÓN
- 4 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



1 INTRODUCCIÓN: ORIGEN DE LAS ADIVINANZAS

Se cree que el origen de las adivinanzas es chino. Ahí va algo sobre su origen:

Hace muchos siglos, en los tiempos de la dinastía Sung, andaban por la ciudad de Hang-cheu los inventores de adivinanzas. Se sabe que todos vestían del mismo color, pero se discute cuál era ese color. Solían caminar por los jardines que estaban más allá de las murallas, o por la orilla de los canales, o por el barrio de los actores. Todos conocían sus procedimientos: se jugaba por dinero. La honestidad de estos hombres era proverbial. Jamás se negaban a pagar cuando alguien daba con la solución de sus enigmas. De entre todos los artistas ambulantes, los inventores de adivinanzas eran los preferidos de las muchedumbres. Convocaban más curiosos que los acróbatas, los amaestradores de peces o los remontadores de barriletes.

Según se dice, las adivinanzas eran siempre distintas y jamás volvían a usarse una vez que alguien las resolvía. Los estudiosos pretenden reconocer distintas técnicas en la formulación de acertijos. La más usual consistía en la descripción concreta de una cosa que en lenguaje metafórico resultaba ser otra. El legendario Wang-li acuñó durante su vida alrededor de setenta mil adivinanzas obscenas cuya respuesta era siempre la misma.

La preferida del maestro Hsu-t'ang Chih-yu puede escribirse así: Tiene patas, pero no es un pez. Tiene dientes, pero no es un gusano. Es insignificante, pero no es el emperador. La respuesta, Li, el



vendedor de limones, es imprevisible pero no inevitable. Los emperadores solían favorecer a estos ingeniosos peregrinos instalándolos en la corte. Allí permanecían largos períodos, disfrutando del lujo y la molicie. Casi todas las mañanas el emperador se hacía formular una adivinanza. Hay que admitir que se trataba de una situación delicada, pues un enigma que el emperador no pudiera resolver trastornaba ciertamente las leyes de la naturaleza. Para evitar catástrofes, los inventores ideaban misterios sencillos o -mejor aún- daban por buena cualquier respuesta imperial. Durante siglos, fue señal de cautela en la China el contestar al emperador pluguiere una indagatoria con la fórmula: "aquéllo que".

El dato más curioso es el que se anota a continuación: cada vez que alguien adivinaba, los formuladores saltaban de gozo y daban muestras de la más sincera alegría. No les importaba perder una moneda, si a cambio recibían el halago de ser comprendidos. Esta alegría era mayor cuanto más difícil era la adivinanza. Aristóteles decía, o se olvidó de decir, que la vida del entendimiento es la vida más dichosa a la que el hombre puede aspirar. Otros han dicho que los seres humanos disfrutan con el ejercicio de sus capacidades realizadas y que este disfrute es mayor cuantas más capacidades se realizan o cuanto mayor es su complejidad. Wang-li, en el prólogo del Libro de las Adivinanzas Obscenas, escribió: "La adivinanza, el enigma, la prueba o el examen no se proponen dejar fuera al peregrino, sino hacer que entre mejor de lo que era. La puerta de la nobleza es difícil de abrir, pero se abre. Sólo las puertas de los tiranos son inexpugnables".



2. DESCRIPCIÓN DE LAS ADIVINANZAS Y OTROS JUEGOS DE PALABRAS

a. Adivinanzas

Una adivinanza es un tipo de acertijo cuyo enunciado se formula en forma de rima.

Se trata de enigmas sencillos dirigidos al público infantil en que hay que adivinar frutas, animales, objetos cotidianos, etc. Al orientarse a los niños, tienen un componente educacional al representar una forma divertida de aprender palabras y tradiciones.

Las adivinanzas se plantean en diferentes formatos de metro y

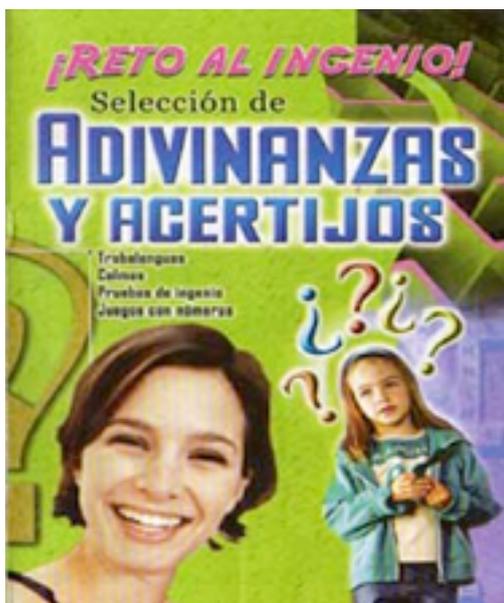


Foto 1

composición, si bien son muy comunes los versos octosílabos, las estrofas de dos o cuatro versos y las rimas asonantes o consonantes en todos los versos o, más comúnmente, en versos alternos.

Las adivinanzas tienen un origen popular y se agrupan en recopilaciones. No tienen, por ello, autor conocido.



b. Veo veo

Veo veo es un juego de adivinanzas usualmente jugado por familias con niños pequeños, en parte para ayudarlos tanto en la observación como en la familiaridad con el alfabeto. A menudo se juega durante un viaje en automóvil.

Una persona comienza por escoger un objeto (por ejemplo, un *cerdo*) y dice "veo veo", iniciando la siguiente secuencia entre la persona que escogió el objeto, y los otros jugadores que intentarán adivinarlo:

-veo veo

-¿qué ves?

-una cosita

-¿qué cosita es?

-empieza por "C"

Los otros jugadores entonces miran a su alrededor para sugerir que podría ser. Cada vez, la persona que escogió el objeto debe decirles si es o no, como

La persona que adivina entonces escoje el siguiente objeto. En algunas ocasiones, adicionalmente acumulará puntos por adivinar.

Si se juega en un viaje en automóvil, la familia debe decidir antemano qué hacer con objetos dentro del auto, y cómo anunciar que el objeto ya no es visible, como cuando el cerdo está varios



kilómetros atrás.



Foto 2

c. Chistes

Un chiste es una serie de cortas palabras o una pequeña historia hablada o escrita con la intención de hacer reír al oyente o lector, es decir, el receptor. Normalmente tiene fines humorísticos, aunque hay chistes con connotaciones políticas, rivalidades deportivas, etc. Se dice que hay chistes "buenos" y chistes "malos", dependiendo del efecto final causado; muchas veces esto es influenciado directamente por cómo se presenta el chiste, o sea, cómo se *cuenta un chiste*.

La mayoría de los chistes tiene dos partes: la introducción (por ejemplo, "Un hombre entra a un bar...") y una gracia, que unida con la introducción provoca una situación graciosa que hace reír a la audiencia.





Foto 3

d. El teléfono escacharrado

Teléfono escacharrado es un juego sencillo y no competitivo, el cual es jugado generalmente por niños y niñas. En este juego los varios participantes se divierten al escuchar como un mensaje se va distorsionando.

Los participantes se alinean hombro a hombro, ya sea parados o sentados; esto es representativo de la *línea telefónica*. Ya que los participantes han encontrado su lugar, un mensaje en forma de frase u oración es susurrada al participante que se encuentra al extremo de la línea; comúnmente es el adulto que organiza el juego quien dice el mensaje inicial, pero puede ser el mismo primer participante a quien se le ocurra el mensaje a ser transmitido.

Quien haya oído el mensaje inicialmente comunica en igual forma a quien está a su lado, y así, de manera consecutiva, el receptor del mensaje murmura el mensaje a quien sigue en la línea a modo de



que el mensaje llegue hasta el otro cabo, o sea, al último participante. El mensaje, por haber sido murmurado, se torna un tanto indistinguible, lo que es parte esencial del juego, pues el mensaje no puede ser repetido.

El último jugador dice en forma audible a todos los participantes el contenido de la comunicación, la cual resulta graciosa al compararla con el mensaje inicial.

No hay un límite establecido de cuantas personas puedan jugar, pero quizá un mínimo de 4 o 5 personas sean necesarias para el inicio del juego.



Foto 4

e. Canciones infantiles

Una canción infantil es aquella canción realizada con algún propósito para los niños pequeños y bebés. La letra suele ser muy sencilla y



repetitiva, para su fácil comprensión y memorización. Tipos:

- De juego: utilizadas en los juegos infantiles como corro, comba o goma. También se podrían incluir las de echar a suerte y las burlas.
- Nanas: también llamadas de cuna, que sirven para entretener o dormir a los niños, o para acostumbrarles a la cuna.
- De habilidad: en ellas los niños demuestran alguna habilidad, ejemplos son los trabalenguas o las adivinanzas.
- Didácticas: en ellas el niño aprende algo, desde las partes del cuerpo a lecciones morales.
- Lúdicas: Su función es entretener o divertir al niño.

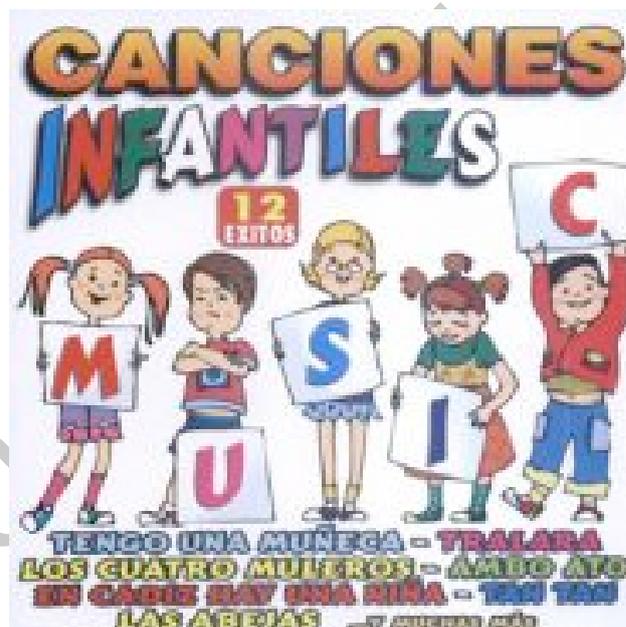


Foto 5



f Palabras encadenadas:

No existe un número máximo de participantes a la hora de jugar a las Palabras Encadenadas y el entretenimiento consiste en formar palabras que comiencen con la última sílaba de la que dijo el participante anterior. Por lo tanto, si quien abre el juego dice la palabra "cerámica", el segundo deberá pronunciar una que comience con la sílaba "ca", por ejemplo "campana"; el tercer jugador deberá pensar una palabra que inicie con "na" y así sucesivamente.

Para hacer aún más interesante el juego de las Palabras Encadenadas no está permitido repetir palabras, por eso los jugadores deberán estar muy atentos y agudizar la memoria para poder detectar esos errores. Cuando un jugador no consigue decir una palabra en el tiempo estipulado, deberá dejar la ronda en un procedimiento que continúa hasta que sólo quede uno, quien resultará el ganador.



Foto 6



g Stop

Para iniciar el juego, todos los participantes deberán confeccionar una planilla rectangular con casillas.

En la parte superior de esta planilla deberán escribir, de manera horizontal, diferentes 'categorías' previamente elegidas, de común acuerdo, por los participantes. Dichas categorías son muy variadas, entre ellas, las más populares son nombres: propios, de cosas, de animales, de flores o frutos, de colores, de comidas, de países o ciudades (es importante determinarlo bien, pues no se dará por bueno el nombre de un país si se escribe el de una ciudad); de escritores, títulos de libros o películas, marcas de automóviles, etc. Serán tantas categorías como se acuerde entre los participantes, pues todos deberán tener las mismas y en el mismo orden.

En el margen derecho e izquierdo de la planilla deberán escribirse de manera vertical, las letras y la puntuación respectivamente.

El juego consiste de rondas en las que se escoge solo una letra, sorteándola de distintas maneras, para que a partir del resultado se complete cada una de las categorías con palabras que comiencen con dicha letra.

Una ronda finaliza por elección de un participante al cantar "*basta para mí, basta para todos*", "*alto el fuego*", "*tutti frutti*" o "*stop*", habiendo agotado todas las posibilidades de completar el mayor número de categorías posibles en la planilla. En ese momento, todos los participantes deberán dejar de escribir, y si alguna palabra



hubiera quedado incompleta ya no se completará ni se contará como válida.

Hay dos maneras de asignar puntuación en cada ronda en calidad de la palabra escrita:

- Para las palabras válidas escritas en una categoría y escritas solamente por un jugador se asignarán diez puntos.
- Para las palabras repetidas se asignarán cinco puntos.
- Para las palabras no válidas o categorías no completadas con una palabra, los participantes no obtendrán ninguna puntuación.

Entre algunas de sus variaciones, existe la forma en que la duración de una ronda tendrá un tiempo preestablecido medido por un reloj de arena o digital.

Este juego se ha comercializado con el nombre de *Scattergories* o Tutti Frutti de Ruibal, en Argentina.



Foto 7



h. El ahorcado:

El **ahorcado** (también llamado **colgado**) es un juego de lápiz y papel, en el que el objetivo es adivinar una palabra o frase.

Al comenzar el juego se dibuja una base, y una raya en lugar de cada letra (dejando los espacios si corresponden). Por ejemplo: si la frase es «*LOBO MARINO*» se escribirá:

LOBO MARINO -----> _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Como ayuda suele darse una definición o ayuda o las letras de comienzo de cada palabras (o las últimas), por ejemplo:

LOBO MARINO -----> **L** _ _ _ _ **M** _ _ _ _ _

Si las letras de comienzo están repetidas en el medio de la palabra deberán completarse; por ejemplo:

ARAÑA -----> **A** _ **A** _ **A**

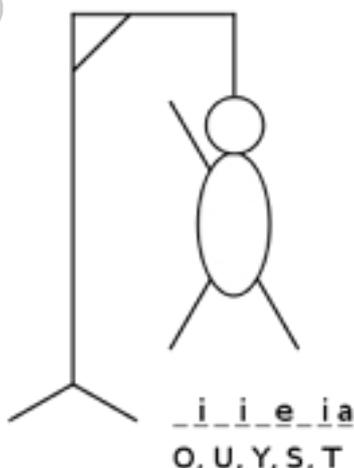


Foto 8



Luego el jugador restante (o los jugadores, en turno) deberán ir diciendo letras que les parece que puede contener la frase. Si aciertan, se escriben todas las letras coincidentes. Si la letra no está, se escribe la letra arriba y se agrega una parte al cuerpo (cabeza, brazo, etc.). La cantidad de partes a dibujar puede cambiarse según la dificultad de la palabra o de los jugadores. Pueden ver un ejemplo en la imagen animada.

Se gana el juego si se completa la frase, y se pierde si se completa el cuerpo antes de terminar la frase. El ganador es el siguiente en elegir la frase o palabra, o el mismo jugador que la anterior vez si no acertó nadie.

h. Palabras cruzadas

son un tipo de pasatiempo que consiste en colocar una serie de palabras sobre un casillero en posiciones verticales u horizontales de modo que se cruzan por determinadas letras.

A diferencia del crucigrama, en los cruzapalabras no se proporciona la definición del término sino la relación de todas las palabras a colocar, habitualmente agrupadas por el número de letras.



3 CONCLUSIÓN

Como conclusión al trabajo realizado, cabe destacar la importancia que han tenido y han perdido estos juegos. Los videojuegos y los ordenadores han provocado la disminución de práctica de estos juegos.

En cuanto al desarrollo cognitivo del niño también son buenos debido a que hay que pensar y no darle a unos botones y observar una pantalla, hacen trabajar a la imaginación y a los sentidos.

Es recomendable para el profesor y los padres que se juegue con el niño a estos juegos, sería una estimulación precoz para el.

4 BIBLIOGRAFÍA

- www.wikipedia.org
- www.elhuevodechocolate.es
- www.pekegifs.com
- www.pipoclub.com

5 BIBLIOGRAFÍA DE FOTOS

- www.educasites.net
- www.yodibujo.es
- www.childtopia.com
- www.juegosdeaprender.com

