

1

El juego en el campamento. Cuestión de perspectivas

“El niño juega con una seriedad perfecta” Johan Huizinga

HABLAREMOS DE...

- El concepto de juego, sus perspectivas y sus beneficios.
- El aporte del juego a la actividad de campamento. El juego educativo.
- Las clasificaciones de los juegos de campamento según autores.
- Una clasificación de juegos de campamento desde otro punto de vista.
- La explicación de un juego para que se entienda bien.
- La seguridad durante el juego.

1.1 El juego es cuestión de perspectiva

No cabe duda de que todos los que estamos implicados en el mundo del ocio con niños y jóvenes, sobre todo como monitores deportivos o en ambiente natural, en campamentos o en campus urbanos y de día, consideramos el juego como el medio principal que dinamiza la vida de la actividad.

Tenemos una especial consideración en la elección de los que queremos proponer, ya que asumimos que son el elemento dinamizador de todo el proceso y el elemento principal que va a dotar de éxito o fracaso lo que organizamos.

Cuando planificamos el día de campamento solemos comenzar eligiendo los juegos que consideramos que van a dotar de mayor motivación a la jornada. Esto es prioritario, indiscutiblemente.

Sin embargo, creemos que el juego, como concepto, debe ser un elemento de reflexión. Es necesario no asumir todo lo que nos dicen sin una reflexión crítica profunda.

Posiblemente, si analizamos a determinados autores, puede que nos generen dudas razonables y nos permitan mirar esa afirmación tan categórica desde otra perspectiva.

Para ello, es necesario conocer los parámetros básicos que permitan realizar una adaptación del juego organizado a las edades de los participantes. Estos parámetros están establecidos según una normalidad evolutiva, por lo que puede que no se adapte a determinados niños de esa edad que tengan características por encima o por debajo de dicha normalidad.

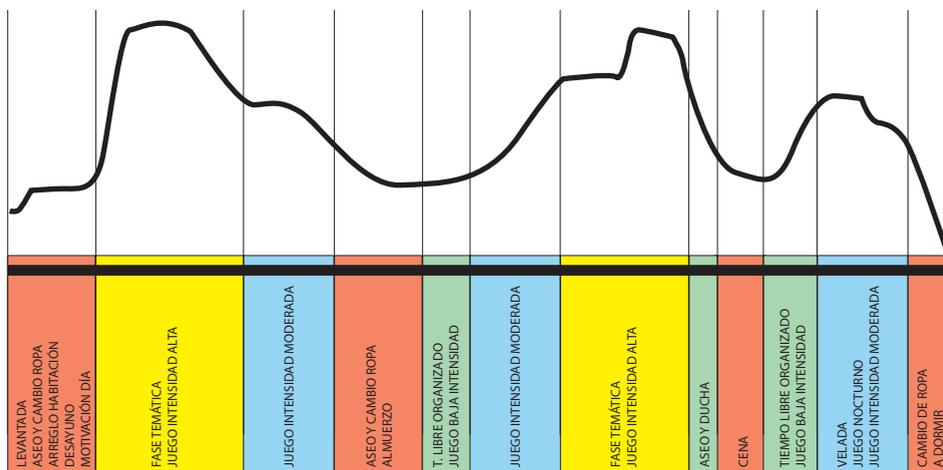
Basándonos en la clasificación de juegos motrices que desarrolló Blázquez (1986), aún muy vigente, estos deben adaptarse a las características de desarrollo sociomotrices y cognitivas del individuo:

EL NIÑO DE 5 A 7 AÑOS ES...

FÍSICOMOTRICIDAD	COGNICIÓN	SOCIOAFECTIVIDAD
<p>Comienza el abandono de la globalidad de movimientos para pasar a capacidades diferenciadoras y analíticas, segmentando y diferenciando gestos.</p> <p>Incremento sustancial de habilidades y destrezas motoras, así como las coordinaciones.</p> <p>Comienza a organizar y a estructurar el espacio, dominando la orientación básica, la situación propia y la del resto del entorno y a imaginar tamaños de forma abstracta. Los límites espaciales van siendo imaginados con la edad.</p> <p>Comienza a estructurar el tiempo, dominando poco a poco las nociones de orden primero y de duración y simultaneidad posteriormente.</p> <p>Se incrementa la resistencia al esfuerzo y la velocidad por su mejora coordinativa.</p>	<p>Empieza a poder representar mentalmente y a abstraer, si bien tiene algunas dificultades para pensar con lógica sobre objetos ausentes.</p> <p>Todavía no consigue revertir pensamientos, es decir, entender los procesos en los dos sentidos.</p> <p>No logra extraer las ideas principales y esenciales del conocimiento ni ordenarlos en partes con la lógica del adulto. Aún le quedan aspectos del pensamiento simbólico y mágico.</p> <p>Requiere de una ordenación de los conceptos y las partes, de estructura de reglamento y de cierto reforzamiento de lo importante sobre lo que es irrelevante.</p> <p>La retención de contenidos es básica aún, desconectando la atención cuando la información es larga.</p>	<p>Aún no tiene conciencia de sus capacidades y limitaciones, lo que le puede suponer un exceso de riesgo en acciones concretas.</p> <p>Acepta las normas como inamovibles, teniendo un elevado nivel de tolerancia y respeto por el otro. No suele discriminar.</p> <p>Comienza a colaborar en acciones donde el objetivo propio prevalece. La colaboración existe si es necesaria y ayuda a la consecución de metas particulares. Si bien, al final de la etapa existen ligeros rasgos cooperativos.</p> <p>Se esfuerzan en extremo, sin medir la relación entre su esfuerzo y lo conseguido.</p> <p>Busca afecto y protección, por lo que es sensible al desprecio. También son sensibles a las injusticias y al incumplimiento de la norma. Las sensaciones positivas le ayudan a adquirir confianza y seguridad.</p> <p>No compiten por estatus o rol social, sino por participar y jugar. Son tremendamente participativos.</p> <p>Son muy influenciados por el adulto, estableciendo la moral y la ética fuera de ellos en la primera fase.</p> <p>No existen relaciones de amistad consolidadas aún.</p>

campamentos de multiaventura, en campamentos de deportes específicos, campamentos de cocina, musicales o de robótica, por poner ejemplos.

Podría diseñarse una curva tipo de intensidad diaria, que quedaría resumida en la siguiente gráfica:



Curva diaria tipo de intensidad para el diseño de juegos

Por tanto, la clasificación de los tipos de juego que proponemos a continuación, dependerá del momento del día y del requerimiento de intensidad que supongan:

1. Juegos para momentos del día que permiten alta intensidad

Están marcados en amarillo en el gráfico de curva tipo diaria de intensidad. Suelen coincidir con los momentos de mayor actividad campamental, entre el desayuno y el almuerzo y tras el descanso del almuerzo y la ducha. Serán fases de alta intensidad ya que la activación vital del niño suele ser alta y requiere mayor requerimiento, por lo que deberán preceder o venir precedidos, de forma alternante, de juegos o actividades lúdicas de menor intensidad como ratos de piscina, juegos de interior o, cuando la modalidad monográfica del campamento lo requiere, las actividades propias temáticas (clases de cocina, talleres de robótica, teatro o música).

La duración, la alternancia con otros juegos menos intensos o monográficos y la colocación en el tramo horario dependerá, fundamentalmente, de la temperatura ambiental. Los juegos para momentos del día que permiten alta intensidad suelen colocarse en el cronograma en los momentos de menor calor del día (salvo la noche), como son, tras el desayuno o a partir de media tarde, donde la sofocación del calor suele ser menor.



Referido a juegos de larga duración, participación global, donde todos los niños del campamento juegan a la vez, organizados en grandes grupos o grupos reducidos. Suponen una alta organización, uso de materiales y reglamentación amplia y relativamente compleja.

Suelen ser juegos de estrategia, donde las acciones individuales pueden solucionar el objetivo del juego gracias a una estrategia conjunta. El objetivo final, muchas veces, depende de la consecución de objetivos secundarios, de enfrentamientos entre jugadores individuales de distintos grupos en luchas de todo tipo (lucha de colas, pulso de pulgares . . .) o entre grupos. Los espacios son, generalmente, muy amplios, abiertos, con zonas restringidas, subzonas para acciones concretas y límites no marcados pero establecidos. Suelen ser de exterior.

“Maestro, las bases las podemos atacar desde arriba. Es cuestión de saltar mucho”

Antonio (11 años). Laroles (Alpujarras, Granada), 2006

1

NOMBRE DEL JUEGO: LAS CUATRO ESQUINAS

TIPOLOGÍA. Gran juego. Diurno y en exterior.

ASPECTOS QUE DESARROLLA.

Físicomotrices: velocidad, resistencia aeróbica-anaeróbica, percepciones espaciotemporales.

Socioafectivos: colaboración y cooperación básica, trabajo en equipo.

Cognitivos: estrategias grupales, resolución de problemas y toma de decisiones.

MOMENTO DEL DÍA RECOMENDADO SEGÚN INTENSIDAD.

Momento de alta intensidad. Recomendamos momentos del día con incidencia de calor moderada. Tras desayuno o tras merienda.

EDAD RECOMENDADA.

9 años en adelante

DURACIÓN RECOMENDADA.

60-90 minutos

ORGANIZACIÓN GRUPAL.

4 grupos de composición compensada y número muy similar o idéntico.

INTENSIDAD REQUERIDA.

Elevada. Juego de requerimiento físico alto.

DIFICULTAD ESTRATÉGICA.

Requiere de capacidad colaborativa y estrategia media. Cooperación-oposición.

Requiere ayudas interpersonales básicas, organización de equipos en ataque y defensa y colaboración con miembros de otros equipos para ganar.

PARTICIPANTES MÁX-MÍN RECOMENDADOS. 28-100 personas

2

ASPECTOS PREACTIVOS DEL JUEGO

TIEMPO DE MONTAJE. 15 minutos

N.º PERSONAS IMPLICADAS. 1

RECOMENDACIONES EN RUTINA DE MONTAJE. Tratar de que las zonas de base de equipo estén colocadas en lugares alejados y en forma de cuadrado, a distancias similares unas de otras. Procurar que la zona central de juego esté despejada evitando zonas de embudo. Procurar que los accesos a las bases supongan la misma o similar dificultad en los cuatro espacios, sin generar embudos.

POSIBILIDADES DE AMBIENTACIÓN.

PERSONAS IMPLICADAS.

MATERIAL NECESARIO.

TIEMPO PREVISTO.

3

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

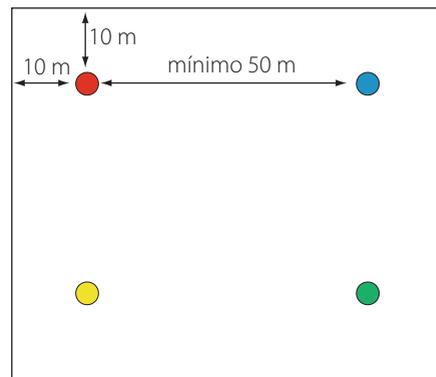
A. ORGANIZACIÓN GENERAL DEL JUEGO

A.1) ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

Se establecerá una zona de juego amplia y despejada, con forma cuadrangular, colocando una base en cada esquina. Las bases pueden estar marcadas con una marca visible del color del grupo al que corresponda. Las bases deben ser objetos físicos fácilmente identificables que no supongan un riesgo al jugador por enganche, corte o choque.

Cada base estará a una distancia similar de las demás bases, formando un cuadrado. Se recomienda un mínimo de distancia entre bases de unos 50 metros, si bien la distancia entre ellas dependerá del número de jugadores, aumentando proporcionalmente con el incremento del número de jugadores por equipo.

Se pueden establecer límites naturales que permitan identificarlos más fácilmente. Los límites del terreno de juego pueden exceder por fuera de las bases un mínimo de 10 metros aproximadamente.



A.2) ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL GRUPO

Se organizarán cuatro grupos de composición idéntica en número de componentes. En caso de no cuadrar el número de jugadores, la composición debe ser lo más parecida posible. El nivel de ejecución y de capacidad debe ser similar entre grupos, de forma que queden equilibrados desde el principio.

Cada grupo tendrá un color distinto, claramente identificable y diferenciable del resto de grupos.

A cada uno le corresponderá la base de su color, debiendo estar todos colocados alrededor de su base antes del comienzo del juego, acompañados de su monitor.

A.3) ORGANIZACIÓN DEL MATERIAL

Se necesitarán cuatro marcas de color para identificar y diferenciar las bases. Una de cada color de grupo. Se deberán colocar en la base, en un lugar perfectamente visible para los jugadores.

También se necesitarán cuatro barras de maquillaje antialérgicas, de los mismos colores de cada base. Los niños de cada grupo de color deberán estar marcados en la cara visiblemente con el diseño que decidan, pero con el color de su grupo. A elección de la organización, se puede identificar a los jugadores, con otro tipo de marcas (cintas en la cabeza, brazaletes, petos... de su color de grupo, por ejemplo).



El monitor será el encargado de realizar las marcas de color a los jugadores de su equipo, manteniendo el orden y el control en todo momento.

Importante: devolver las barras de maquillaje al jefe de juego antes de comenzar, de forma que no se pierdan.

B. DESARROLLO GENERAL DEL JUEGO

B.1) OBJETIVO DE CADA ROL EN EL JUEGO

Los objetivos varían según el color del equipo:

- **Los jugadores del equipo ROJO:**
 - Deberán tratar de pillar a todos los jugadores del equipo AZUL.
 - Deberán evitar ser pillados por los jugadores del equipo AMARILLO.



Para la distribución de grupos se han utilizado colores y cintas de color en las bases, pero la ambientación del juego manda.

Podemos colocar cuatro estandartes de grupo, uno en cada base; dar nombres a los grupos según la historia que envuelva al juego y pintar las caras con motivos que se correspondan con el estandarte y el equipo al que se pertenezca.

Es cuestión de detalles.