

Feria del Juego Medieval

Gonzalo Sánchez Martínez
CEIP Virgen del Oro Abarán (Murcia)

Después de todo un año trabajando mucho, nos apetecía trabajar un poco más y se organizó esta actividad festiva con absolutamente todos los alumnos y alumnas del Centro.

La “Feria del Juego Medieval” se plantea como una macroactividad en la cual ellos tienen la oportunidad de moverse según sus preferencias por todos y cada uno de los juegos-stands existentes, acentuando en el juego su carácter global y educativo.

Y... ¿por qué medieval? Esta época histórica supone un extraordinario aliciente para los niños por la estética que conlleva. Aparecen multitud de colores y formas, banderas llamativas, ambientes muy especiales (castillo, tenderetes medievales, etc.) todo ello conforma un clima muy propicio para

está de sobra representado hasta ahora y es algo obvio en la actividad, pero además se unían otra serie de aspectos más formativos y reglados.

puesta en práctica, de la actividad.

- Respetar y hacer respetar una serie de normas, conocidas de antemano por todos ellos.



Objetivos:

Se establecieron como prioritarias las siguientes capacidades a desarrollar por los alumnos/as, en la “Feria del Juego Medieval”:

Valorar las raíces culturales más cercanas a través de juegos populares y tradicionales propios de la zona.

- Participar activamente, tanto en la preparación como en la

- Asumir responsabilidades, como tareas de control, información a otros compañeros, montaje, etc.
- Adquirir unos aprendizajes de trabajo en grupo, espíritu de superación, respeto y valoración del trabajo ajeno y propio, etc.
- Valorar la reutilización de materiales así como la construcción de sus propios juguetes.

Recursos disponibles:

Para poder desarrollar estos objetivos se precisó de una serie de recursos tanto materiales como humanos.

En cuanto a estos últimos, es evidente la necesaria ayuda de todos los profesores del centro y también de algunos alumnos/as



el juego y el aprendizaje, ya que era estimulante y motivador, dos de las principales características para que el niño se divierta.

El marcado carácter lúdico

Intercambio de experiencias

FERIA DEL JUEGO MEDIEVAL

de los cursos superiores (6° nivel), en la preparación previa y a la hora de permanecer informando en los stands.

En los días previos, puesto que estos niños estaban preparando los materiales necesarios, se creó una gran expectación ya que no conocían cuál era el fin de tales prepa-



rativos. Esto fue muy importante para crear ambiente en el Centro y suscitar cierta curiosidad previa, y poder así partir el día en cuestión con un aliciente añadido.

La ayuda de todos los profesores era necesaria puesto que en cada una de los stands y actividades, debía estar uno de ellos para informar sobre lo que tenían que hacer los alumnos que llegasen, controlar, anotar puntos obtenidos, etc.

Evidentemente el capital humano, como siempre, fue la base de la actividad. No obstante la "Feria del Juego Medieval" se apoyaba mucho en una serie de recursos materiales que integraban en gran medida a las actividades y juegos.

Para partir, cada uno de éstos estaba instalado en una carpa (imitando las vistosas tiendas medievales) para mayor comodidad

de los participantes, evitar el sol y dar colorido. También se colocaron una serie de banderas bicolor por todo el patio y varias antorchas. Se colocaron además, varias telas grandes colgadas de cuerdas, que además de la sombra que proporcionaban, ayudaban a la estética del montaje.

Por otra parte se construyó un gran castillo hecho de cartón, el



cual se llenó de globos inflados con el propósito de que los más pequeños (Infantil) jugaran dentro, bien explotándolos, bien localizando los de un determinado color, etc.

Además de estos medios se

contó con una serie de recursos externos que también apoyaron e hicieron posible la realización de esta actividad. Esta ayuda venía de la mano de instituciones como el ayuntamiento de la localidad (Excmo. Ayto. de Abarán), y del sector privado; empresas como la Caja de Ahorros del Mediterráneo, desde su Obra Social (CAM), o PULEVA prestaron ayuda económica.

Actividades/ stands:

Los espacios donde los niños y niñas se pudieran divertir y aprender fueron:

- Tragabolas: construido con cajas de cartón decoradas con dibujos llamativos por maestras. En las cajas se les hicieron agujeros de diferentes tamaños para colar las bolas.
- Big Foot: o pies grandes, tam-

bién contruidos fácilmente con dos tablones de unos dos metros y veinte cm. de ancho, a los cuales se les colocaron unas cintas de forma que subiéndose varios (3 ó 4) encima de ellos y atados

los pies, se deberían coordinar para poder andar todos a la vez sin caerse.

- Pesca-Pesca: en la cual los alumnos deberían coger, con unas cañas construidas con caña y cuerda, diversos objetos que se encontraban flotando en unas pequeñas piscinas.
- Goligol: a modo de “lanzamientos a puerta”.
- Taller de pintureta: aquí se pudieron maquillar a su gusto.
- Bolos: utilizando botellas de yogurt líquido.
- Zancomanía: con unos zancos contruidos por un colegio cercano, los alumnos/as pudieron moverse en la pista del Centro experimentando sensaciones nuevas en sus desplazamientos.

Y muchos más: chapas, palas, billar en el suelo, lucha en el tronco... y así hasta un total de 17 actividades planteadas con el fin de que no se aburriesen en toda la mañana.

Y... ¿cómo se desarrolló?:

Una vez que conocemos todos los detalles, veamos la manera de organizar la “Feria del Juego Medieval” y cómo transcurrió el día.

Puesto que había mucho que montar y el patio se debía trans-

formar completamente, la jornada para los maestros y algunos de los alumnos comenzó mucho antes de lo habitual, con el fin de que la feria durase la mayor parte de la mañana posible, (sólo se tardó una hora aproximadamente, ya que estaba casi todo medio preparado el día anterior).



Ya distribuidos cada profesor y alumno encargados de cada uno de los stands e informados de las normas el resto, todos ellos bajaron al patio para poder disfrutar de los juegos que se les ofrecieron.

La idea de este proyecto es que cada uno se moviese libremente por el espacio diseñado y los stands. La aparente desorganización de ver a cada niño por un sitio sin tener el destino previsto de antemano,

resultó ideal para que ellos se controlaran y organizaran, (disponían de una tarjeta control). Puesto que se había diseñado todo muy minuciosamente, no cabía el desconcierto ni el aburrimiento. Cada uno sabía las posibilidades que había y dónde podía ir.

Por otra parte se rechazó la idea de que se formaran previamente grupos para moverse por los stands, puesto que no se trataba de nada parecido a una gymkhana en la que hubiera que conseguir un determinado objetivo. La idea era divertirse jugando.

En este sentido la única indicación que se les hizo fue que a lo largo de la mañana debían pasar por todos los stands y participar en todas sus actividades, obligatoriamente. Y aunque todos ellos eran muy atractivos para los alumnos y alumnas, se evitaba así el que se formaran colas de espera en determinados stands.

Precisamente para evitar esto, se les informó de que sólo podía haber 8 ó 9 por cada uno, y que cumpliéndose ese número, deberían desviarse hacia otra actividad para luego -sí querían-, volver más tarde a ésta.

Con todo esto se pasó un día muy entretenido por parte de todos y con ganas de repetir otro año.

Puesto que se había diseñado todo muy minuciosamente, no cabía el desconcierto ni el aburrimiento. Cada uno sabía las posibilidades que había y dónde podía ir.
