



SALUD

Juegos de habilidad y resistencia mental

ENTENDIMIENTO ESENCIAL

- Identidad
- Formas de vida

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Los alumnos participarán en juegos de manos tradicionales de los nativos americanos.

PREGUNTAS ESENCIALES

¿Cómo ayuda la observación cuidadosa en los deportes de equipo?

LOGÍSTICA

- ¿Dónde se desarrolla la actividad?

Aula o exterior

- ¿Cómo se organizan los estudiantes?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Toda la clase | <input checked="" type="checkbox"/> Equipos: 2 – 4 |
| <input type="checkbox"/> Pares | <input type="checkbox"/> Individualmente |

TIEMPO REQUERIDO

Una hora

Visión general

Las naciones tribales y las comunidades indígenas de toda América del Norte siempre han disfrutado de juegos y actividades deportivas que proporcionan entretenimiento, enseñan habilidades de resistencia física y mental, promueven valores tribales como el trabajo en equipo y la equidad, y permiten a los individuos y a los equipos desafiarse a sí mismos en la competencia. Estos juegos y actividades van desde el simple juego de manos (o "palos") que se remonta a miles de años atrás a las actuales carreras de relevos de indios que suelen atraer a grandes multitudes. Incluso en la época anterior al contacto existían algunas similitudes en los juegos practicados por las tribus de una determinada región o incluso en partes completamente diferentes del país, pero también había muchas variaciones en las reglas, los materiales y los métodos de juego.

En esta lección, los alumnos aprenderán a jugar a una versión del juego de manos y conocerán algunas de las variaciones en los materiales de juego y las reglas utilizadas por las diferentes tribus de Oregon. Los alumnos aprenderán a seguir las señales de los adversarios para identificar la mano que sostiene el objeto elegido.

El juego de manos es engañosamente sencillo. No hay reglas complicadas, ni equipamiento, ni instrucciones, e incluso no es necesario hablar, lo que lo convierte en un juego ideal para varios grupos de edad o personas de diferentes idiomas. En las culturas nativas tradicionales,



estos juegos se utilizaban a menudo para enseñar a los niños la etiqueta, el juego limpio y cómo ser respetuosos con los miembros del equipo y los adversarios. Dicho esto, las competiciones de juegos de manos eran -y son- a menudo intensas, y forman parte de muchas reuniones sociales tribales contemporáneas. Algunas versiones del juego de manos están incluso designadas como juegos de clase I en muchos casinos tribales.

Aunque se centra en la educación física, esta lección refuerza dos conceptos importantes que se entretienen a lo largo de este plan de estudios. En primer lugar, los alumnos aprenderán que, aunque hay muchas similitudes entre las naciones tribales y las comunidades indígenas -incluidos algunos de los juegos que practican-, los pueblos nativos americanos están lejos de ser homogéneos y, de hecho, representan una rica diversidad de culturas únicas. En segundo lugar, se animará a los estudiantes a pensar en cómo el entorno natural específico en el que vivía una determinada tribu -su territorio ancestral- conformaba su identidad y su cultura tanto a gran como a pequeña escala. Comprender esta fuerte conexión con el lugar es esencial para entender y respetar las culturas nativas americanas en Oregon y en toda Norteamérica, en el pasado y en el

Antecedentes para los profesores

Sitios web útiles

Ciertos juegos de azar de los indios Klamath por George A. Dorsey <https://anthro-source.onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1525/aa.1901.3.1.02a00030>

Juego de palos versión simple <https://www.webpages.uidaho.edu/~rfrey/pdf/329/stick%20game.pdf>

NORMAS

Normas físicas de Oregon

PE.4.8.4 - Coopera con sus compañeros de clase en iniciativas de resolución de problemas utilizando comportamientos autodirigidos.

PE.4.8.5 - Aplica las normas y la etiqueta actuando como oficial o modificando las actividades físicas/juegos y las actividades rítmicas.

PE.4.8.5 - Demuestra la importancia de la interacción social ayudando y animando a los demás, proporcionando apoyo a los compañeros de clase.

MATERIALES

¿Qué materiales se necesitan para que los alumnos realicen esta actividad?

- Para cada par de equipos (de tres a cuatro estudiantes) necesitarán 12 pajitas y cuatro palos pequeños (aproximadamente 3.5 pulgadas de largo), incluidos dos que están envueltos con una cuerda de cuero.
- Necesitarán una forma de reproducir música para la clase.

VOCABULARIO

Huesos - Pequeños palos utilizados como piezas de juego en el juego de manos. Normalmente hay cuatro huesos: dos tienen marcas y se denominan "macho" y los otros dos no tienen marcas y se denominan "hembra". Los huesos también suelen estar envueltos en piel de gamo o venado macho.

Rayado - Una pequeña ranura que se corta en un objeto sólido. El rayado de los huesos ayudó a mantener la envoltura de la piel de gamo más segura.

Video de hacer y jugar juego de mano <https://www.youtube.com/watch?v=U0obm-P2xIk>

***Juegos de los indios de América del Norte* de Stewart Culin disponible en versión impresa y en**
<https://play.google.com/books/reader?id=OolOAQAAMAAJ&pg=GBS.PP1>

Ideas clave

Las apuestas son parte integrante de este juego tradicional, que está clasificado por la Ley de Regulación del Juego de los Indios como un juego de Clase I. Esta clasificación significa que las tribus pueden establecer sus propias normas, por ejemplo, sobre cómo y cuándo jugar. Puede encontrar más información en <https://www.nigc.gov/images/uploads/NIGC%20Uploads/aboutus/2016FactSheet-web.pdf>

En las culturas nativas tradicionales, el juego de manos iba casi siempre acompañado de tambores y cantos. Estas canciones estaban destinadas a animar y dar poder al escondido, al tiempo que distraían al adivinador. Esta lección incorpora música pero no incluye tambores nativos. Las canciones y los tambores autóctonos son exclusivos de cada tribu y se transmiten de generación en generación. Como tales, forman parte de la identidad tribal. Por esta razón, no sería apropiado utilizar canciones y tambores tradicionales -incluso en una grabación- mientras se enseña esta lección.

Además, se debe disuadir a los alumnos de imitar los estilos de canto y tambor de los nativos. Aunque la intención de estas acciones puede ser emular y no denigrar, imitar o tomar prestadas las canciones y los estilos de percusión nativos es una forma de apropiación cultural.

Cuando sea posible, se anima a los profesores a ponerse en contacto con miembros de la tribu que puedan estar dispuestos a compartir sus conocimientos sobre juegos de manos o canciones tradicionales. Algunas tribus o miembros de la tribu también han compartido canciones del juego de manos en YouTube, aunque estas sólo deben utilizarse para proporcionar el contexto y no deben utilizarse mientras se juega el juego de manos en el aula.

- **Canción de Fast Handgame por Bryan Hudson Jr.** <https://www.youtube.com/watch?v=eEgDluZ7Mlc&lista=RDJPfutkiQhYk&índice=2>
- **Wellpinit Stick Juego 2010** <https://www.youtube.com/watch?v=ng-8cRCwr8UY&lista=RDJPfutkiQhYk&índice=5>



- **Stickgame Arlee Powwow** <https://www.youtube.com/watch?v=UTN-LA97Ml8c&list=PL9259B3FAB5994A7E&index=4>
- **Clip de juegos de mano 3** <https://www.youtube.com/watch?v=ljK9Q0DMRX-Q&lista=PL9259B3FAB5994A7E&índice=7>

Tradicionalmente, cada nación tribal también tenía sus propias variaciones en el juego, como el tipo de piezas de juego utilizadas, la cantidad de tiempo que se permitía a alguien adivinar y el tipo de instrumento utilizado para contar.

Consideraciones para los profesores

Evaluación

- Los profesores observarán cómo los alumnos juegan en equipo y cómo utilizan el equipo.
- Los profesores revisarán el boleto de salida.

Prácticas

Debe haber suficiente equipo para dos equipos de tres o cuatro estudiantes cada uno. Enfatice que cada persona en un equipo debe tener la oportunidad de ser tanto el ocultador como el adivinador.

Objetivos de aprendizaje

- Puedo seguir las reglas para jugar un juego tradicional de mano indígena.
- Puedo explicar las formas en que los juegos de manos son similares en varias tribus y también son únicos en cada una de ellas.

Opciones/extensiones

- Los estudiantes pueden crear sus propios materiales para el juego de manos. Pídeles que encuentren o traigan palitos o piedras pequeñas para usarlas como huesos. Pueden decorar o envolver sus huesos con cuerdas, hilos, cordeles, cuero o pieles de ciervo o venado. También pídeles que reúnan un conjunto de palos de conteo afilados que puedan decorar. Los juegos de mano tradicionales eran únicos y eran atesorados por los individuos y transmitidos a los miembros de la familia.
- Explore las canciones del juego de manos y compare los tiempos y ritmos de cada una. Pida a los alumnos que elijan qué canciones parecen funcionar mejor para distraer al adivinador. Asegúrese de controlar los tipos de canciones, ya que muchas de las que se publican en Internet pueden no ser canciones reales de juegos de manos o no haber sido compartidas por los miembros de la tribu.
- Los equipos de estudiantes pueden competir en un grupo para identificar quién es el mejor escondedor y quién es el mejor adivinador.
- Los estudiantes pueden crear sus propias canciones de celebración y apoyo, aunque estas canciones no deben imitar los estilos tradicionales de tambores y cantos nativos.

Reflexión/cierre

Pida a los alumnos que reflexionen preguntándoles si les pareció que el juego era fácil o difícil de jugar y por qué. Resuma la lección proporcionando a los alumnos un boleto de salida para que respondan a las preguntas:

1. ¿Por qué los materiales de los juegos de manos pueden cambiar con el tiempo o diferir de una tribu a otra?
2. ¿Cómo ayudan o dificultan los individuos el trabajo en equipo en un juego?

Apéndice

Los materiales incluidos en la carpeta electrónica que apoyan esta lección son: Ninguno/a

Actividad 1

Introducción al juego de manos

Tiempo: 5 - 10 minutos

Los alumnos se familiarizan con el juego y con las diferencias entre las distintas tribus de Oregon. El profesor también utilizará una presentación en PowerPoint para relacionar a los alumnos con las distintas localizaciones tribales y las características regionales y para mostrar las diferencias entre las piezas de juego utilizadas por las distintas tribus.

Diga:

¿Cuáles son algunos de los juegos a los que juegas con tus amigos aquí en la escuela? ¿Cuáles son algunos de los juegos a los que juegas con amigos o familiares en casa? ¿Hay juegos a los que juegas con personas mucho más jóvenes o mucho más mayores que tú? ¿Cuáles son algunos de los juegos a los que juegas que implican algo de suerte o algo de adivinación?

Vamos a jugar a un juego que ha sido descrito como un "tipo de peligro simple". Es fácil de aprender y de jugar, pero habrá que tener mucha habilidad para no distraerse y para captar las pistas del adversario. Mientras jugamos, quiero que pienses en cómo usamos las pistas para anticipar lo que nuestros oponentes están pensando y están a punto de hacer.

Las naciones tribales de toda América del Norte y del Sur han jugado y siguen jugando a alguna variación de este juego desde hace miles de años. Hay pruebas históricas de que es uno de los juegos más antiguos del mundo. Se le ha llamado de muchas maneras, incluyendo el "juego de manos" y el "juego de palos", y las piezas de juego también se han llamado "huesos", "palos" y otros nombres. Además de los huesos, hay palos que se utilizan para llevar la cuenta o la puntuación del juego, y los jugadores suelen tener su propio diseño para estos palos de conteo.

Diapositiva 1

Hoy, vamos a utilizar estos pequeños palos como nuestros "huesos". En el juego de manos, se designa a una persona como el escondedor, y se le entrega un hueso marcado y otro sin marcar. El punto del juego es adivinar qué mano sostiene el hueso marcado.



Actividad 1 *(Continuación)*

Diapositiva 2

Oregon tiene nueve naciones tribales reconocidas federalmente. ¿Puede alguien nombrar al menos una de estas tribus?

Diapositiva 3

Notarás que hay varias naciones tribales a lo largo del lado occidental del estado, arriba y abajo de la costa. De norte a sur están las Tribus Confederadas de Grand Ronde; las Tribus Confederadas de los Indios Siletz; las Tribus Confederadas de los Indios Coos, Lower Umpqua y Siuslaw; la Banda Cow Creek de la Tribu de los Indios Umpqua; y la Tribu de los Indios Coquille. Las Tribus Confederadas de Warm Springs están situadas en el centro-norte de Oregon, cerca del río Deschutes. Las Tribus Confederadas de la Nación de Umatilla se encuentran en la parte noreste del estado. La tribu Paiute de Burns se encuentra en el sureste, cerca de los lagos Malheur y Harney, y las tribus Klamath están situadas en la parte central del sur del estado, cerca de la frontera con California. Estas áreas representan la actual sede tribal.

Había muchas variaciones en la cultura tribal dependiendo del entorno natural en el que vivían, y esta variación también aparece en la forma de jugar.

Diapositiva 4

Ubicada a lo largo del río Umpqua, la banda de Cow Creek utilizaba huesos de poco más de 3 pulgadas de largo. En realidad estaban hechos de huesos huecos. Los huesos marcados se marcaron, lo que ayudó a mantener la piel de gamo o venado, o el cordón de cuero atado a ella. También marcaron los extremos de ambos huesos.

Diapositiva 5

El pueblo de Siletz utilizaba los huesos del mismo tamaño, con una banda de cuero alrededor del centro.

Actividad 1 (Continuación)

Diapositiva 6

A lo largo del río Hood, la nación Wasco llamaba a la caza tlukuma, y cortaban un surco y marcaban el final, pero en lugar de rodear los huesos, hacían cinco incisiones profundas en el final llamadas yakimutema, y los huesos eran un poco más cortos, de sólo tres pulgadas de largo. Los huesos no marcados se llamaban "cola", que significa hombre, y los marcados se llamaban "skaguilak", que significa mujer.

Diapositiva 7

Las tribus Klamath llamaban al juego loipas. Los huesos para ellos se llamaban Skútash y en lugar de tallar en los huesos para ayudar a que se pegue la piel de gamo o la banda de cuero, utilizaban goma negra pegajosa de las plantas. Había entre seis y doce palos para ayudar a llevar la cuenta de qué lado estaba adivinando correctamente. De nuevo, cada tribu jugaba por un número diferente de puntos, y los palos de contar estaban hechos de materiales como ramas de sauce que eran ligeros, portátiles y resistentes. Las tribus Klamath las llamaban kshesh y las pintaban de rojo con una punta en el extremo, mientras que los Siletz tenían una banda negra quemada en la parte superior.

Diapositiva 8

La tribu Umatilla ató los dos huesos juntos y envolvió una cuerda alrededor de uno de ellos.

Actividad 2

Jugando al juego de manos

Tiempo: 20 - 40 minutos

Los alumnos se dividirán en pequeños grupos para jugar unos contra otros.

Diga:

Vamos a ponernos en nuestros equipos [dividirnos en grupos de tres o cuatro] y sentarnos unos frente a otros. Mientras reparto los materiales los dos equipos tienen que decidir quiénes serán los primeros escondedores y quiénes los primeros adivinadores. Todo el mundo podrá jugar y tener un turno, y lo más importante es cómo decidir y cómo llevarse bien para que todos podamos disfrutar del juego.

Divida las pajitas uniformemente entre los dos equipos y colóquelas en el suelo en el medio. La persona que sea el ocultador pondrá un hueso marcado y otro sin marcar en su mano y lo agitará. Cuente hasta 15 para asegurarse de que esté realmente bien y agitado, luego esconda un hueso en cada mano. El adivinador golpeará la mano que crea que tiene el hueso marcado. Si acierta, puede mover una paja a su lado. Si se equivoca, mueve una de sus pajitas al lado del otro jugador. Mantenga el mismo adivinador y ocultador hasta que todas las pajitas estén en un lado. [El profesor también puede pedir tiempo, para asegurarse de que todos tengan la oportunidad de desempeñar ambos papeles]. Entonces cambiaremos de equipo y de papeles o funciones. De nuevo, este juego tiene que jugarse de forma justa. Para los que están mirando, su trabajo es animar al que se esconde o al que adivina.

Permita que los estudiantes jueguen durante el tiempo designado.

Actividad 3

Distracciones durante el juego de manos

Tiempo: 30 - 45 minutos

Tradicionalmente, durante el juego de manos, los miembros del equipo que no actuaban como escondidos solían cantar canciones y animar como parte de la distracción. Los miembros del equipo y los escondidos también hacían caras graciosas para distraer a los adivinadores de observar cuidadosamente al escondido. En esta ronda, los estudiantes practicarán esta tecnología de distracción.

Diga:

Durante los torneos de juegos de manos, a menudo había apuestas, por lo que mientras el escondedor mezclaba los huesos y cambiaba de mano, la gente depositaba bienes como la ropa. Hoy en día, algunas personas juegan usando dinero. Además de las apuestas, se cantaban y tocaban los tambores para aumentar la distracción del adivinador, y estas tradiciones continúan. No imitaremos las canciones de los juegos de manos, sino que usaremos música. Las canciones de los juegos de manos nativas son únicas y se comparten mientras se juega. A menos que nos hayan enseñado melodías y letras de canciones específicas, no queremos imitarlas porque eso podría ser visto como una burla o algo que se hace sin buena intención. En su lugar, tenemos algunas canciones que tienen un ritmo rápido y que podemos cantar fuerte. Recuerda que la intención de las canciones era animar a los jugadores y divertirse mientras se distraía al adivinador. Las canciones no pretendían ser mezquinas.

Los buenos escondedores cruzarán sus manos al ritmo de la música. Los excelentes escondedores pueden aprovechar esta oportunidad para cambiar los huesos de mano en mano sin revelar en qué mano tiene los huesos marcados.

Así que, ahora vamos a añadir algo de música. Practica al compás y al ritmo. Los miembros del equipo pueden cantar junto con ellos y cantar fuerte, pero deben permanecer sentados y mantener las manos y los pies fuera del área de juego.

Permita que los estudiantes jueguen durante el tiempo designado. Debe asegurarse de que todos los alumnos siguen las normas de su grado y aplican el protocolo, como el de los buenos deportistas (por ejemplo, dar la mano después de los turnos, decir "buen trabajo" a los oponentes cuando ganan, apoyar las diferencias entre animar y burlarse).

