

EL JUEGO DEL MIKADO

DEFINICIÓN:

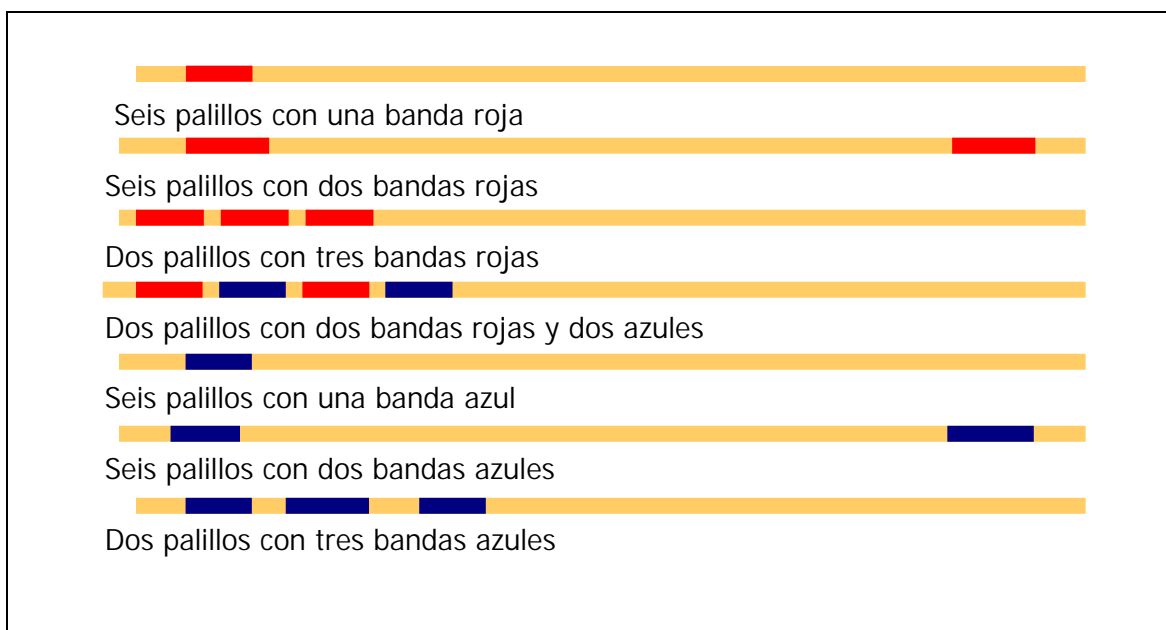
Juego tradicional de China. Antiguamente las varillas eran de marfil. Hoy en día estas varillas suelen ser de plástico o de madera. Es un juego que exige una gran habilidad motriz que se manifiesta en un pulso firme, concentración y mucha paciencia para coger el máximo número de palillos de un montón, sin que se muevan los demás.

MATERIALES NECESARIOS:

- ✦ Palillos de madera (se pueden comprar palillos para brochetas).
- ✦ Cinta adhesiva roja y azul.
- ✦ Regla.
- ✦ Tijeras para cortar las puntas de los palillos (sirven tijeras para podar).
- ✦ Tijeras normales.
- ✦ Regla.


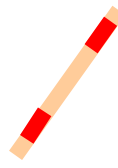

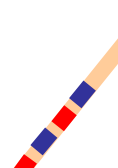
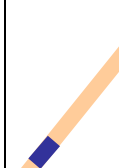
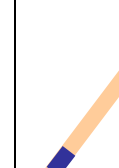
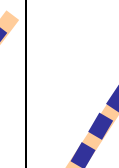
ELABORACIÓN:

1. Coger 30 palillos. Medirlos para que todos tengan la misma longitud y cortar con las tijeras de podar las puntas.
2. Decorar los palillos con las cintas adhesivas (trozos pequeños) que se enrollan alrededor según la siguiente lista:



CÓMO JUGAR:

1. L@s jugadores/as se colocan en círculo.
2. En el grupo, se decide que fórmula utilizan para que salga el/la primer jugador@.
3. La persona que empieza, coge las treinta varillas con la mano formando un racimo, apoyándolos en el suelo o en una mesa, suelta los palillos para que se esparzan en un montón desordenado.
4. Esta primera persona jugadora, irá escogiendo con mucho cuidado uno a uno los palillos.
5. Mientras está escogiendo con la punta de los dedos, no puede mover ningún palillo el montón. Puede retirar tantos palillos como haya conseguido sin mover los demás. Si esto sucede, el turno pasará al siguiente jugador/a.
6. Los que vaya consiguiendo, se los guarda.
7. Por turnos, cada jugador/a, va retirando palillos del montón central.
8. La partida termina cuando se han rescatado del montón todos los palillos.
9. Cada jugador y cada jugadora coge los palillos que ha rescatado y siguiendo la puntuación, suma sus puntos.
10. Ganará el/la jugador/a que haya obtenido la puntuación más alta.

PUNTUACIÓN DEL MIKADO						
						
1 punto	3 puntos	5 puntos	10 puntos	2 puntos	4 puntos	6 puntos

OTROS DATOS A TENER EN CUENTA

OBJETIVOS:

- ✦ Elaboración de sus propios juguetes grupales: creación de un fondo de juegos con un sistema de organización consensuado por el propio grupo.
- ✦ Aprender a competir en el juego de forma sana: superación de retos.
- ✦ Desarrollo de la coordinación psicomotriz fina.
- ✦ Desarrollo del pensamiento lógico-matemático (numeración y orientación espacial)

LA COMPETICIÓN EN LOS JUEGOS:

*El fomento de actitudes cooperativas no implican negar el gran legado cultural de los juegos de reglas competitivos. Digamos que se dan dos competiciones en éste tipo de juegos. Por una parte, "compites" contigo mismo en un reto de **superarte a ti mism@** en habilidad, destrezas... ayudado por el reto que tienes con los demás jugadores/as.*

Por otra parte, "compites" con los demás jugadores/as, admitiendo las satisfacciones o frustraciones puntuales de cada juego. Hay que disfrutar de ganar, porque el ganar en el juego, es parte de la pulsión, de la emoción del juego, obviamente sin machacar a l@s contrari@s, sabiendo que ganas al otro jugador, no a la otra persona. Además, hay que aprender a perder, a admitir que te vas a frustrar, a enfadar en un momento dado y también reconocer y admirar las habilidades de l@s demás, como si un código del honor estuviese presente.

*En definitiva los juegos competitivos suponen, sea cual fuere el de los resultados, mantener y mejorar el equilibrio de autoestima personal, apoyar el crecimiento personal de l@s demás y reconocer las habilidades de quien gane **"en ese juego, en ese momento"** (porque si se juega de nuevo, y esa es la gracia de la competición, puede ser otra persona la ganadora), sin que eso conlleve nunca que nadie es más o menos que nadie.*

PARTICIPANTES: Grupo pequeño, entre 3 y 7 jugadores/as.

ESPACIO: Se puede jugar sobre una mesa o en el suelo. Más indicado para interior, para exterior con clima cálido.

FUENTES DE CONSULTA:

- ♣ El fantástico libro de los juegos. Susan Adams y Timun Mas. Ed. Ceac 1998
- ♣ <http://www.acanomas.com>. Juegos tradicionales