

Juegos

Autor: Paulette Laqueux

Editorial: Reforma de la Escuela

Es, sin duda, este libro un verdadero tesoro del juego infantil, una enciclopedia en la que la autora propone Mil y un Juegos **«para divertirse»**, como ella misma aclara, devolviéndole así a esta actividad de la infancia su auténtica razón de ser.

Insiste en esta obra en que el juego es la vida misma del niño. Pero el adulto no se ocupa lo suficiente de hacer posibles los juegos, incluso, con demasiada frecuencia, el educador convierte el juego en un mero instrumento de educación, en un medio de orientar a los niños por el buen camino para alcanzar el estado del adulto.

Paulette Laqueux devuelve al juego su legítimo lugar y su función en relación a la infancia: como manifestación de todo el ser en proceso de creación, como manifestación de una vida nueva que se esfuerza por ejercer sus poderes, como causa y consecuencia de un placer que tiene valor por sí mismo.

¿De dónde provienen estos 1.240 juegos y sus variantes que la autora devuelve a la infancia? De una tradición a veces local o nacional, aunque en realidad podríamos decir sencillamente de una tradición humana.

Se basa en la riqueza de su propia cultura, en sus recuerdos y en los de sus amigos, y en algunos testimonios que por azar han llegado hasta ella. Este rico material nos lo presenta revivificado por el recuerdo de una infancia feliz, gracias a un goce que ahora quiere que compartan los niños.

Se trata de juegos que no cuentan con material industrial, sino de juguetes que sólo dependen de objetos corrientes, de accesorios sencillos y que están al alcance de todo el mundo: piedras, cordones, cuerdas, pañuelos, trapos, pelotas..., que son sólo pretexto para realizar juegos pautados que no utilizan sino los recursos físicos e intelectuales de cada niño.

Estos juegos no despiertan ningún deseo de rendimiento, de eficacia, ni siquiera desde el punto de vista terapéutico; no tiene ninguna intención de propaganda moral, religiosa o política, ni alcances pedagógicos o deportivos. Han sido eliminados aquellos juegos que han sido captados por la escuela para convertirse en **«juegos educativos»**.