

Pasárselo bien

Canciones de Xaquín para niños



Con las voces de:

Brotos de Olivo, David Santafé, Emilia Arija,
Lidia Fuentes, Luis Guitarra, Migueli,
Raquel Piñango y Vicente Morales

**GUÍA DE ACTIVIDADES Y REFLEXIONES
PARA EDUCADORES, ANIMADORES,
PADRES, TÍOS, ABUELOS...**

Ideas y textos: Jesús Villegas, Luis Sandalio y Xaquín

Dibujos interiores: Alicia Rubio

¿De qué va esto?

Con este libreto intentamos complementar el proyecto del disco “Pasárselo bien”.

Muchas de estas canciones fueron compuestas pensando en educar y también en deseducar, por eso creo que puede ayudar algún método para conseguirlo.

En la pestaña “canciones” de la página web cancionesdexaquín.com podemos descargar una serie de archivos (uno por cada canción) en formato PDF. Cada archivo va paginado, de forma que podamos imprimirlos siguiendo el orden de la secuencia de canciones del disco.

En este libreto han trabajado:

- Jesús Villegas, educador, especialista en cine y así duo colaborador de la revista *Misión Joven*. Jesús Villegas ha elaborado un montón de actividades y sugerencias para desarrollar con cada canción.

- Luis Sandalio, fundador de la asociación “Camino de Fe y Esperanza”, dedicada a acogimiento de presos y transeúntes. Luis Sandalio escribió unas sencillas y profundas reflexiones sobre cada canción, pensando, sobre todo, en los adultos.

- Xaquín, el autor de las canciones, ha elaborado unos textos donde explica qué le llevó a componer cada tema y hace propuestas, dando ideas o sugerencias.

- Alicia Rubio, pintora y creadora de guiñoles, hizo los dibujos interiores de estas páginas.

Al final de cada unidad están los acordes de las canciones, con una versión para principiantes y con otra para más avanzados.

Esperamos que estos materiales sirvan a los educadores como instrumento para transmitir valores y una religiosidad sencilla que humanice.



PASÁRSELO BIEN

Cuando juguemos, hay que pasárselo bien;
no compitamos, hay que pasárselo bien,
Si yo te gano, tú te sonríes y, si yo pierdo, también sonrío;
pero lo mejor será que riarnos sin parar.

Juega conmigo y después a merendar;
te doy lo mío y tú lo tuyo me das.
Todo es de todos y qué buen rollo,
siempre contentos y nunca solos...
Eso es pasárselo bien.

Hay quien si pierde se pone malo: ése no lo pasa bien;
hay quien si gana parece un pavo: ése no lo pasa bien.
Si somos varios los que jugamos, lo pasaremos mejor.
Que del juego nunca nadie quede fuera,
que juguemos limpio y con buenas maneras;
de esa forma todo el mundo, sí, será vencedor.

Juega conmigo para pasártelo bien;
si no hay juguetes, algo podremos hacer:
coge una escoba y será un caballo,
da grandes pasos de dinosaurio...
Eso es pasárselo bien.



Hay quien si pierde se pone malo:
ése no lo pasa bien;
hay quien si gana parece un pavo:
ése no lo pasa bien.
Si somos varios los que jugamos,
lo pasaremos mejor.
Que del juego nunca nadie quede fuera,
que juguemos limpio y con buenas maneras;
de esa forma todo el mundo, sí, será vencedor.

Deja la tele para pasártelo bien;
juega conmigo para pasártelo bien.
Todo es de todos y qué buen rollo,
siempre contentos y nunca solos:
eso es pasárselo...,
eso es pasárselo...,
eso es pasárselo bien.

PARA EDUCADORES

Por Jesús Villegas

PAŞÁRSELO BIEN

- a) Inventar gestos para el estribillo.
- b) Mientras suena, representar una situación repetida dos veces, primero en clave competitiva y después de forma cooperativa.
- c) Escuchar la canción tumbados unos con la cabeza apoyada sobre la barriga de los otros. Reírse cada vez que aparezca la expresión "pasárselo bien" o "risa" y similares (me río... riamos...).
- d) Usar la canción de "Himno" antes de iniciar cualquier competición (deporte escolar...).
- e) Usar la canción como introducción a una sesión de juegos cooperativos.
- f) Se entrega a cada grupo tres objetos (un globo, una venda, un bolígrafo...) y deben, en un tiempo dado, inventar un juego para todo el grupo.
- g) Mientras suena la canción se pasa un objeto (escoba, pelota...). Cada uno debe "mimar" con él una acción sin que se rompa, transformando el objeto en cualquier otra realidad.

PARA PENSÁRSELO BIEN

Por Luis Sandalio

PAŞÁRSELO BIEN

Decía Agustín el de Hipona (s.IV) que "los juegos de los adultos llámanse negocios".

¡Ay si l@s adult@s comprendiéramos lo que esto significa! ¡Y sobre todo si entendiéramos lo que significa "jugar limpio y con buenas maneras" como dice esta canción!

¡Ay si supiéramos echar imaginación a la vida! (Sí, a nuestra vida de adult@s) ¡Y compartir "lo tuyo y lo mío con buen rollo"! Ciertamente, no nos quedaríamos nunca solos. Ni fracasarían nuestras relaciones personales.

Pero, probablemente, nuestros fallos de mayores (no poder ser felices ni dejar que otros lo sean; porque los dejamos a la fuerza fuera) son consecuencia de no haber aprendido bien a jugar desde pequeños. Porque un niño que aprende a jugar bien no querrá después jugar mal.

Esa es nuestra responsabilidad: Enseñarles a jugar bien y a ejercitar su creatividad y un sentido inocente y verdadero de la justicia.

Si lo conseguimos, seguro que ellos, cuando crezcan con esa creatividad desarrollada, pueden encontrar alternativas a los juegos sucios que les proponen, como si fuera lo más natural, los compañeros adultos.

DESDE LA CANCIÓN

Por Xaquín

PASÁRSELO BIEN

En los años que llevo de papá, vi a mis niños dejar los juguetes, recién comprados, abandonados en una esquina; los vi rodeados de juguetes pero aburridos; conectados a los juegos de ordenador pero con expresión apagada; enchufados a la tele pero con cara de "stand by". Afortunadamente también los vi riendo con amigos, haciendo gracias y bromas sin parar, jugando toda la tarde con una caja de cartón, montando una historia con un muñeco de plástico, poniendo una tienda con cuatro caramelos ... Y he jugado mucho con ellos.

En muchas casas tenemos habitaciones repletas de juguetes mientras nuestros hijos pequeños se lo pasan pipa agarrados a un palo o a una pinza. Son los absurdos de nuestro montaje de vida.

A continuación propongo algunos juegos sencillos, de esos que se inventan en casa, para pasárselo bien durante un rato con los pequeños. Seguro que en todas las casas se inventan juegos parecidos.

Nota: donde dice "papá" léase "mamá" y viceversa.

Un juego para cuando papá está cansado

Mantiitaaaaa...

Papá se acuesta en el sofá o en cama. Los niños tienen que hacer de mantita. Papá les dice: "venid mantitas tapadme que quiero dormir". Los niños se le echan encima tapándolo. Cuando llevan un rato pequeño así, papá hace que se queda dormido simulando que ronca. En ese momento los niños tienen que escaparse con mucho cuidado sin que el papá lo note. Cuando ellos están ya saliendo del sofá, el papá hace como que tiene frío y se despierta. La gracia está en que en el momento en el que papá se despierta, grita enseguida: "Mantiitaaaaa..." y los niños tienen que volver.

Para levantarse de cama en fin de semana

El Cuco egoísta

El padre se mete en la cama del niño, se tapa a su lado y comienza a cantar: cu-cu, cu-cu, cu-cu... A medida que canta empieza a echar al niño de cama, con cuidado de no golpearle contra la mesita de noche o al caer de cama. Al final el papá gana cuando consigue echar al niño. Después se mete el niño en cama e intenta hacer lo mismo. El padre tiene que dejar el peso muerto y no agarrarse hasta ser echado. Cuidado con las contusiones.

Un juego para ponerse los pantalones o calcetines

El pulpo comepiés

La madre mete la mano por la pierna del pantalón y la saca por la parte de la cintura, con el niño al lado, agarrándole el pie y tirando por él hasta que mete el pie totalmente en la pierna del pantalón. Después se hace con el otro pie.

Versión medusa comepiés.

Con el doblado interior del calcetín se hace como si fuera una boca de una medusa, metiendo el pie dentro y acabando de meter todo el calcetín.



DESDE LA CANCIÓN

PAŞÁRSELO BIEN

Para cuando cuesta comer

Este trozo me lo como yo

El padre coge un trozo de comida con el tenedor y comenta a todo el mundo en la mesa: "este trozo me lo voy a comer yo, está rico, rico, y es para mí...". Mira para otro lado, disimulando, pero acerca la comida a la boca del niño que, sin que el padre se dé cuenta, le come el trozo. En esto el padre mira para el tenedor vacío y se lleva un susto poniendo gestos de sorpresa.

Para ir en el coche (también en tren, autobús...) sin sobresaltos

Adivina el personaje o la persona

Uno piensa un personaje o una persona y con un número mínimo de preguntas y sólo con las respuestas "sí", "no" y "tal vez" hay que acertarlo.

Imagínate...

Pensar en una persona concreta (familiares, amigos, conocidos...) y cada uno tiene que imaginar a esa persona en una situación en la que sería prácticamente imposible verla. La condición es que nunca se puede usar el juego para burlarse de nadie.

Para cualquier momento

Eres tú mi príncipe azul...?

El niño primero hace de bruja y hace que le da una manzana a mamá. Mamá hace que se la come y se echa como muerta. En ese momento el niño tiene que cantar. "Eres tú mi princesa azul que yo soñé...", darle un beso en la cara a mamá y entonces mamá se despierta y le da un abrazo diciendo " ¡Mi príncipe azuuuuul...!".

La palabra que hace llorar

El niño dice una palabra y al decirla el padre se pone a llorar sin parar, hasta que el niño le da un besito, entonces para inmediatamente. Se obtienen buenos resultados con las palabras "pedo" o "moco".

El robot

El papá hace de robot. Tocando en la frente se enciende, tocando la nariz el robot habla sin parar diciendo tonterías; en la oreja izquierda canta canciones alegres, en la derecha canciones tristes; en el mentón suena un timbre. Se pueden variar las posibilidades a gusto del consumidor.

Tigre, elefante y ratón.

Versión "de piedra papel tijera", pero con final distinto. El tigre es una mano puesta como para arañar. Si gana tigre a ratón, la mano hace cosquillas. El elefante es el dedo índice a modo de trompa. Si gana el elefante al tigre, el dedo (trompa) intenta meterse en la oreja del otro. El ratón es la mano cerrada. Si gana el ratón al elefante, la mano cerrada tiene que circular por el otro como un ratón.

PARA MÚSICOS QUE EMPIEZAN

PASÁRSELO BIEN

Do *Rem* *Sol* *Mim* *La* *Rem* *Sol*
Cuando juguemos, hay que pasárselo bien;

Do *Rem* *Sol* *Mim* *La*
no compitamos, hay que pasárselo bien.

Rem *Sol* *Mi* *La*
Si yo te gano, tú te sonríes y, si yo pierdo, también sonrío;

Re *Sol7*
pero lo mejor será que riamos sin parar.

Do *Rem* *Sol* *Mim* *La* *Rem* *Sol*
Juega conmigo y después a merendar;

Do *Rem* *Lam* *Sol* *Mim* *La*
te doy lo mío y tú lo tuyo me das.

Rem *Sol* *Mim7* *La*
Todo es de todos y qué buen rollo, siempre contentos y nunca solos...

Rem *Sol* *Do*
Eso es pasárselo bien.

Rem *Sol* *Mim* *Lam* *Rem* *Sol* *Do*
Hay quien si pierde se pone malo: ése no lo pasa bien;

Fam *Sib* *Mib* *Rem* *Sol* *La*
hay quien si gana parece un pavo: ése no lo pasa bien.

Rem *Sol* *Mim* *La* *Rem* *Sol* *Do*
Si somos varios los que jugamos, lo pasaremos mejor.

Fa *Fam*
Que del juego nunca nadie quede fuera,

Do *La*
que juguemos limpio y con buenas maneras;

Re *Sol* *Do* *Lam* *Rem* *Sol*
de esa forma todo el mundo, sí, será vencedor.

Juega conmigo para pasártelo bien;
si no hay juguetes, algo podremos hacer:
coge una escoba y será un caballo, da grandes pasos de dinosaurio...
Eso es pasárselo bien.

Hay quien si pierde...

Deja la tele para pasártelo bien; juega conmigo para pasártelo bien.
Todo es de todos y qué buen rollo, siempre contentos y nunca solos:

Rem *Sol*
eso es pasárselo...,

Mi *La*
eso es pasárselo...,

Rem *Sol* *Do7*
eso es pasárselo bien.



PARA MÚSICOS AVANZADOS

PASÁRSELO BIEN

Do6/9 Rebdim Rem7 Sol

Do Rebdim Rem7 Sol Mim7 Mib7 Rem7/4 Sol7
 Cuando juguemos, hay que pasárselo bien;

Do Rebdim Rem7 Sol Mim7b5 La7
 no compitamos, hay que pasárselo bien.

Rem7 Sol7b9 Mim7 La7
 Si yo te gano, tú te sonríes y, si yo pierdo, también sonrío;

Re7 Re9 Laaum Re7 Sol
 pero lo mejor será que riamos sin parar.

Do Rebdim Rem7 Sol Mim7 Mib7 Rem7/4 Sol
 Juega conmigo y después a merendar;

Do Rebdim Rem7 Sol Mim7b5 La7
 te doy lo mío y tú lo tuyo me das.

Rem7 Sol7b9 Mim7 La7
 Todo es de todos y qué buen rollo, siempre contentos y nunca solos...

Re9 Sol7 Do7M Rebdim
 Eso es pasárselo bien.

Rem7 Sol7 Mim7 Lam7 Rem7 Sol7 Do7M
 Hay quien si pierde se pone malo: ése no lo pasa bien;

Fam7 Sib7 Mib7M Rem7 Sol7 Do7M
 hay quien si gana parece un pavo: ése no lo pasa bien.

Rem7 Sol7 Mim7 La7 Rem7 Sol7 Do7
 Si somos varios los que jugamos, lo pasaremos mejor.

Fa7M Sib9
 Que del juego nunca nadie quede fuera,

Do7 La7
 que juguemos limpio y con buenas maneras;

Rem7 Sol7b9 Do7M
 de esa forma todo el mundo, sí, será vencedor.

Juega conmigo para pasártelo bien;
 si no hay juguetes, algo podremos hacer:
 coge una escoba y será un caballo, da grandes pasos de dinosaurio...
 Eso es pasárselo bien.

Hay quien si pierde...

Deja la tele para pasártelo bien; juega conmigo para pasártelo bien.
 Todo es de todos y qué buen rollo, siempre contentos y nunca solos:

Rem7 Sol7
 eso es pasárselo...,

Mi7 La7
 eso es pasárselo...,

Rem7 Sol7 Do7M
 eso es pasárselo bien.