

# Vueltas manzana



Guía de actividades  
y juegos con trompos

## **Gobierno Municipal de San Isidro**

INTENDENTE MUNICIPAL

Dr. Gustavo Posse

SUBSECRETARIA GENERAL DE CULTURA

Lic. Eleonora Jaureguiberry

DIRECTORA DE ARTES VISUALES

Pía Landro

DIRECTOR GENERAL DE CULTURA

Mariano Morello

## **Museo del Juguete**

DIRECCIÓN

Cecilia Pitrola

EDUCACIÓN

Cecilia León

Alejo Wilkinson Hassler

COMUNIDAD

Martina López Brazzola

ÁREA TÉCNICA

Fernanda Tolaba

ADMINISTRACIÓN Y RECEPCIÓN

Mónica Molina

MANTENIMIENTO

Lorena Oviedo

GESTIÓN DE LA COLECCIÓN

Ricardo Olivera Wells

TEXTOS

Martina López Brazzola

Cecilia León

Cecilia Pitrola

DISEÑO GRÁFICO

Martina López Brazzola

TIPOGRAFÍA

Ar Techni

MUSEO DEL JUGUETE

Gral. Lamadrid 197, Boulogne, San Isidro.

(cp b1609) Buenos Aires, Argentina.

Tel. 4513-7900

[www.museodeljuguetesi.org.ar](http://www.museodeljuguetesi.org.ar)

[contactomj@sanisidro.gov.ar](mailto:contactomj@sanisidro.gov.ar)

© de esta edición del Museo del Juguete.

© de los textos de los autores.

@ de la ilustración de tapa



# Un trompo es un juguete que gira.

No todos los juguetes que giran son trompos, pero todos los trompos tienen que poder girar.

Hay muchas clases distintas de trompos que tienen diferentes nombres: peonza, giróscopo, perinola, piuca o repión.

Hay trompos silbadores, trompos luminosos, trompos que se dan vuelta solos. Hay algunos que se accionan con piolines, otros con las palmas de la mano, otros con los dedos.

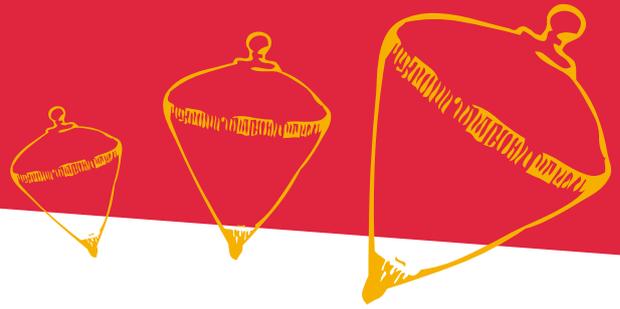
Se han fabricado trompos de casi todos los materiales posibles: arcilla, piedra, caracoles tallados, madera, hojalata, y más recientemente, plástico.

**¿Alguna vez jugaron con trompos?**

**¿Qué otros juguetes giran?**

**¿Giran igual que un  
trompo?**

# ¿DE DÓNDE SALIÓ?



Vasija griega, c.450 A.C.

El trompo es un juguete muy antiguo, tanto que no se sabe bien dónde ni cuando se inventó.

Se han encontrado trompos de más de 6000 años de antigüedad.

Los emperadores romanos hablaban de ellos, y se sabe que se jugaba también en Grecia, Medio Oriente, China y Japón, y hasta en los pueblos originarios de América.



Jean-Baptiste Siméon Chardin, "Niño con trompo", 1738



Niño jugando con un trompo en Lima, Perú, c.1960.

En nuestro país, fue un juego muy popular, sobre todo entre los chicos y chicas que nacieron hasta la década de 1970 inclusive. Hoy por hoy, siguen fabricándose nuevas versiones, como el Beyblade.



¿Quiénes están jugando con trompos?  
¿Los ves?

¿Qué otros juegos reconocés?

Pieter Bruegel,  
"Juegos de niños",  
1560



# Los juegos tradicionales

Así se les llama a aquellos juegos que, con o sin juguetes, se jugaron desde tiempos muy antiguos y alrededor de todo el mundo. El trompo es uno de ellos, ¡pero hay muchos más!

En general, los juegos tradicionales no tienen un origen claro ni un autor. Se transmiten de generación en generación por tradición oral, y por eso, de cada juego, hay muchas versiones según la época y el lugar.





"Filatelia Argentina" - 1983 y 1984  
1era y 2da serie - Juegos Infantiles



**¿A qué juegos tradicionales siguen jugando los chicos y chicas de hoy?**

Podés ayudarte con las imágenes de las estampillas.  
¿Conocés otros? ¿Te acordás quién te los enseñó?



**Pedile a alguna persona adulta que te cuente a cuáles de estos juegos (u otros) jugaba en su infancia.**

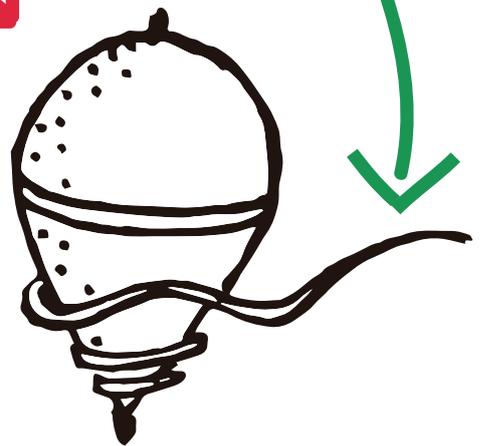
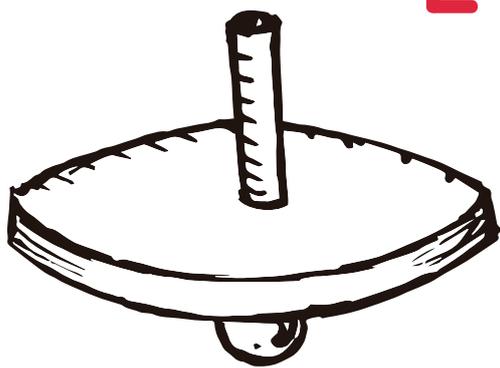
Podés escribir esa historia en una carta y dibujar tu propia estampilla.

# QUÉ TIENE QUE TENER UN TROMPO

## PARA SER UN TROMPO

Un punto de donde hacerlo girar  
(los más complicados sólo se impulsan con soguita.  
Los más sencillos, tienen un palito o tirador)

Un cuerpo  
(va a funcionar mejor  
si es redondo o helicoidal,  
y si no es muy liviano)



Un punto de apoyo o "rejón"  
(un palito, una punta, una bolita)

# ¿Cómo se juega con un trompo?



Sea del tipo que sea, el primer juego con un trompo es tratar de que gire o "baile". ¡No siempre es tan fácil! Cuando nos salga bien, podemos tratar de ponerlo a girar en el aire antes de que caiga al piso.



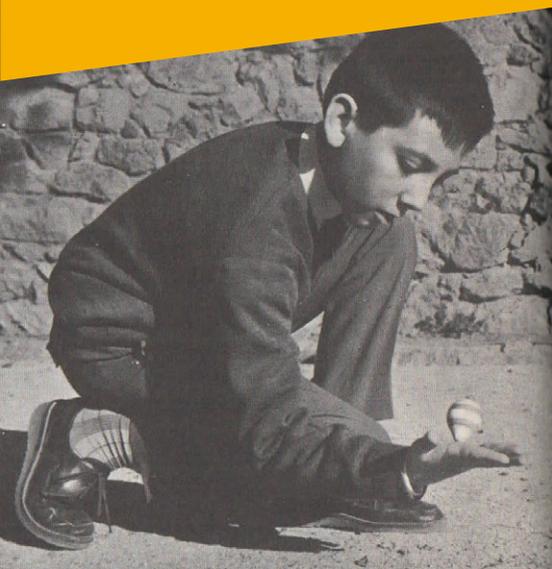
Una vez que lo logramos, podemos hacer competencias con nuestros amigos y amigas. ¿Quién lo hace bailar por más tiempo?



Podemos dibujar un círculo en el piso con muchos puntajes, el más alto en el centro. Cada uno pone a girar el trompo dentro del círculo (si es desde el aire, mejor!). El que se detiene más cerca del centro tiene más puntos. Este juego se llama "turbo".



O podemos trazar un círculo en el piso, y ponemos todos los trompos a girar a la vez. Sólo siguen en juego los que permanecen dentro (puede ser que se empujen entre sí!).



## Trucos (sólo para especialistas)

- Girarlo en la palma de la mano
- Pasarlo de mano en mano
- Levantarlo del piso usando una cartulina.

*“Todos sabemos que se trataba de un cuerpo de madera con forma piramidal; uno de sus extremos poseía una forma redondeada y en el otro tenía un clavo. Recordamos también que para hacerlo girar era necesario enroscarle una piola y lanzarlo con fuerza para que girase indefinidamente. La competencia consistía exactamente en eso, ver cuál era el trompo que danzaba durante más tiempo. Algunas veces se colocaban varios trompos dentro de una circunferencia dibujada en el suelo y luego se tiraba otro con fuerza sobre los demás que ya estaban girando y el que lograba sacar a alguno del perímetro se convertía en su nuevo dueño.”*

**Instituto Histórico de la Ciudad de  
Buenos Aires, 1990**



# ¡Ahora quiero uno!

Es muy fácil, barato y entretenido hacer un trompo casero. Quienes se den maña pueden hacerlo con madera. Acá les damos algunas ideas para hacerlos con materiales reciclados. ¡No se olviden de decorarlos al final!



## Trompo de CD y bolita:

Necesitamos un CD, una bolita, y una tapita. Pegamos la bolita de un lado del agujero del CD, y la tapita del otro. En el museo usamos pistola de silicona, pero pueden probar con otros pegamentos o con plastilina. ¡Es importante que quede bien firme!

## Trompo que dibuja:

También con un CD, le atravesamos un marcador al agua o fibra por el medio. ¡Tiene que quedar ajustado! Podemos lograrlo colocando cinta alrededor del fibrón hasta lograr el ancho deseado, o rellenando con pistola de silicona. Para ponerlo en acción, colocar sobre una hoja, sacar la tapa, y hacer girar deslizando entre las palmas de las manos.



## Minitrompos de escarbadiantes:

Con escarbadiantes o palitos de brochette podemos hacer trompos que giran muy bien. Necesitamos una ruedita de juguete o una tapita de gaseosa agujereada bien en el centro. Si es necesario, asegurar con pegamento para que quede ajustado. ¿A ver cuál gira mejor?

¿Se te ocurren otros?

# ¿Y SI PONEMOS A GIRAR TODO?

¿Qué otra cosa puede ser un trompo?

Podemos probar poner a girar todo lo que se nos ocurra como si fuera un trompo.

Si no gira bien, podemos preguntarnos:

- ¿Y si le atravieso un palito?
- ¿Y si le pego una bolita?
- ¿Y si le agrego algo pesado dentro?

Hay muchas cosas que pueden convertirse en trompos.

¿Se te ocurren más?  
¡Es cuestión de probar!



## DESAFÍO VUELTAS MANZANA

Todos los trompos que armes y todas las cosas que giren como trompo, ponelas en una caja con tu nombre y el título "Desafío Vueltas Manzana".

Esta es la caja que armó Antonio, de 10 años. ¿Llegás a reconocer qué hay en su caja? ¿Girarán todas esas cosas? ¿Te animás a armar la tuya?



Un trompo puede ser solo un trompo  
o un instrumento que nos permita volar  
y transformar la realidad a través del juego  
y del compartir con otros,  
como en la película Mi vecino Totoro.

¡Subamonos a ese trompo!



¿Les gustó esta guía?

¿Hicieron actividades en la escuela o en casa?

Regístralas y subilas a facebook o instagram con los hashtags

**#VueltasManzana #MuseoDelJugueteSI**

O escribinos tus sugerencias o comentarios a:

[comunidad.mjjsi@gmail.com](mailto:comunidad.mjjsi@gmail.com)

Museo del Juguete de San Isidro

Marzo 2020