



# Relieves

Boletín aperiódico de los psicomotricistas N° 25.  
Marzo 2020. AEC/ASEFOP.

## **Del siglo somático, “con-tactos sin tacto” y quedarse en casa.**

Para alguien apasionado por la corporeidad y su expresividad motriz, alguien que disfruta viendo desplegar en el juego, el trazo, la huella, la sacudida o la palabra en relación algo de cada quien, algo que le permita situarse ante la vida con otra modalidad de goce mucho menos pesado y sufriente... recibir la orden de confinarse en casa...evitar cualquier contacto físico, potenciar el aislamiento social con el teletrabajo y teleformación, recluirse para no “contaminarse”, no poder conversar a menos de metro y medio etc. supone una auténtica bofetada.

Ya sabíamos que la “cosa” iba en esta dirección, la de des-corporeizar al sujeto, la de de-sensibilizarlo. Muchos autores, y desde finales del pasado siglo, nos fueron hablando como los cuerpos actuales ya no eran los de antes, los Modernos ni siquiera los del mayo 68, el de las vanguardias americanas, las renovaciones anti-psiquiátricas y pedagógicas, el movimiento hippie, la masacre de Tlatelolco después de una manifestación, etc.

El Otro simbólico, el de la cultura, del lenguaje, de las historias y fantasma del cuerpo, ya no estaba tan regido por la genealogía, el logos, por los ideales, por las identificaciones y el deseo como sobre todo, por la logística, por el cálculo, el cifrado, la evaluación, la clasificación, finalmente, por el número.

El cuerpo actual, lo hemos comentado bajo deferentes versiones, es fundamentalmente un cuerpo “mercancía” y “numeral”. Un cuerpo “cósico” (como dirían los fenomenólogos); objetalizado, que dirían los psicoanalistas, un cuerpo físico, cosa, objetivo = körper, cuerpo puro, claro zoé = 3ª generación habilidad Pokémon, “nuda vida” (que diría Agamben), chair, carne, pura Biopolítica foucaultiana (también en Sloterdijk y Espósito)...se presentan como “cuerpos debilitados”, por fortalecidos, hipercuidados e hiperadorados.

Estos no son, no queremos que lo sean, el cuerpo de la psicomotricidad educativa y clínica. Un cuerpo Leib = propio, vivido, subjetivo y quiasmático.

¡Nosotros hacemos política, lo sepamos o no, queramos, nos guste o no!

Hacemos política en la medida que nuestra concepción de la subjetividad corporal pasa por saber que *“somos y tenemos” un cuerpo, que el cuerpo como el inconsciente, está estructurado como un lenguaje o que el hacer y decir, la acción y la dicción son caras de una misma moneda.* Que los sujetos *somos efecto de un monismo “trimodal”* (real, simbólico e imaginario) global que nunca termina de anudarse, cerrarse, llenar y compensar en todos los vacíos. O que los *afectos son el efecto, el eco, de las palabras resonando en los cuerpos.* Y que, finalmente, *la educación y la clínica, profesiones imposibles, son “armas de construcción masiva”,* que blandimos buscando la emancipación y dignificación de lxs seres humanxs.

Y de repente ese guantazo, esta bomba a la línea de flotación de la psicomotricidad misma.

En el pasado cualquier epidemia, en el caso de encontrar su etiología o, al menos su patogenia, obligaba al aislamiento de sus sufridores: recordamos los centros de reclusión, de internamiento, los frenopáticos, los nosocomios, las leproserías, los hospitales antituberculosos etc. El mal, estaba apartado porque se le veía de golpe, ajeno, segregado y a ser posible, confinado. Es decir: el enemigo, *el extranjero, estaba fuera y ante el solo cabía heteroinmunizarse.*

Pero este... este, trae la guadaña sonriendo. Para empezar, introduce la atribución generalizada, el virus persecutorio de *un cuerpo “bajo sospecha”* pues, de entrada, ya no se puede saber quién ha estado o puede estar contaminado; cualquiera, incluso uno mismo, podría ser el transmisor silente de su propia perdición: cualquiera puede ser el portador de su muerte. Así, en segundo lugar, *los Cuerpos, no ya por sus intenciones sino por el mismo hecho de serlo, devienen sinónimos de amenaza y, por tanto, de “arma potencial”* (ya empiezan a escucharse casos de individuos saltándose la cuarentena).

*“Cuidar-se” de los cuerpos* emerge, en consecuencia, como el costado mortecino del *“cuidado” de los cuerpos: veneración y temor,* en esto, parecen ir de la mano. De manera tal que roto el pacto inmanente del *“no matarás”* como ley suprema que nos llega ante lo inefable del rostro del Otro (Levinas), *vemos consumarse - siempre por nuestro bien, claro- el proyecto Biopolítico de despojo y expropiación de todo aquello que, como resto y causa, nos hizo humanos.*

Entiéndase: no hemos dicho que, en otras ocasiones, no se dieran rasgos similares: el cuerpo, por definición, siempre es lo extraño y ajeno que habita en cada quien.

Pero lo distinto actual, tercer punto, es que *nunca hubieron tantas posibilidades reales para poder aislarse: naturalizando la cronificación de un nuevo estatuto para el cuerpo y las relaciones.*

A partir de la operación de la Técnica sobre la corporeidad y a medida que el imperativo categórico proferido es: "¡aislarse, no tocar, no acercarse, no abrazar, no toser!", cada vez más, *ya solo nos va quedando la mirada y la voz.*

Más claro, agua: esta pandemia nos exige *devenir "cuerpos otaku"*, un mundo "hikikomori" generalizado, al más puro cartesianismo hobbesiano. De esta guisa, cual cierre perfecto del círculo, para eliminar de un plumazo cualquier dislocación emancipadora y dejar el camino expedito ya no harían falta la opresión política ni concitar servidumbres voluntarias...sería suficiente *con poner a los humanos contra-sí, encerrados en-sí* (y bajo la (auto)segregación disgregadora, el colmo de la precarización y sin encuentro, no parece haber dignidad alguna que reclamar).

Pero quizás y solo quizás, la Tecnociencia no pueda consumir del todo su "crimen perfecto" (J. Alemán): pues si justamente *para constituirse como imagen corporal globalizada y especular, algo del cuerpo debió perderse* (para que aparezca la fantasmática corporal algo de la pulsión tuvo que desprenderse, es decir, que no-toda la pulsión puede fantasmaticarse... no-toda la pulsión puede convertirse en juego), lo que sucede es que *no-todo el cuerpo puede ser expropiado como pura carne numeral*. Siempre y por definición, quedará un resto de cuerpo, una libra de carne por fuera de cualquier intento de dominación y segregación.

*En la presencia, el encuentro, los afectos, la transmisión, la conversación, los testimonios, el trauma... pero también, en los acontecimientos, la quietud, la serenidad, de todos estos "dispositivos de la real", quizás pueda surgir una nueva modalidad del estar-con-lxs-Otrxs, al modo de una corporización femenina.*

En la medida que la "Psicomotricidad será política o no será": que "la ausencia de tacto *jamás nos quite el con-tacto*, que la merma de oído *nunca nos arrebathe la escucha*, que el encierro *no nos prive del movimiento* y que la falta de vista, *jamás nos frustre la mirada*, que por mucho conocimiento que haya *no nos dejemos arrebatado nuestro gramo de vivencia y de experiencias*. Pero sobre todo, que por mucho que estemos entregados a la ciencia...*que lxs humanxs sigamos siendo otrxs para cada Otrx?*"

José Ángel Rodríguez Ribas (j.angelr.ribas@gmail.com)  
Iolanda Vives Peñalver (aec.psicomot@gmail.com)



# 70 ideas fáciles

## PARA JUGAR CON NIÑOS

### DENTRO DE CASA

#### 01. HACER UN BIZCOCHO

Prepara un bizcocho o cualquier receta casera con los ingredientes que tengas por casa.

#### 02. TEATRO DE SOMBRAS

Recorta siluetas de cartulina y pégalas en un palo. Saca la linterna y... ¡que se haga la magia!

#### 03. GRABAR UN VÍDEO TEATRAL

Piensa una idea, elige los personajes y graba una escena, anuncio o sketch divertido.

#### 04. JUGAR AL VOLEIBOL CON UN GLOBO

Si tienes un globo hínchalo y monta un partido de voleibol en el salón.

#### 05. RESCATAR ALGÚN JUEGO DE MESA

El Parchís, el Monopoly, el Scattergories... Desempolva ese juego de mesa que te encantaba y echaos unas risas.

#### 06. JUGAR A GESTOS O A PELÍCULAS

Un clásico entre los clásicos que siempre funciona.

#### 07. PINTARSE LAS UÑAS

Las de las manos, las de los pies... No hace falta que sean del mismo color ni de la manera convencional, ¡diviértete!

#### 08. ENTREVISTAR A UN FAMOSO

Imagina que entrevistas a un personaje famoso y hazle preguntas divertidas.

#### 09. ESCONDER MENSAJES POR LA CASA

Coge unos Post-it y esconde mensajes sorpresa por la casa; le sacarás una sonrisa a quien los encuentre.

#### 10. GUERRA DE ALMOHADAS

Nada como una guerra de almohadas para liberar tensiones y reír a carcajadas.

#### 11. REDECORAR TU HABITACIÓN

Prueba a cambiar los muebles de sitio y a darle un aire nuevo al dormitorio.

#### 12. INVENTAR UNA COREOGRAFÍA

Escoge la canción del momento e inventa una coreografía cañera.

#### 13. DIBUJAR RETRATOS

Uno posa y los demás le dibujan. ¿Cuál ha quedado más gracioso? ¿Cuál se parece más?

#### 14. GRABAR UN PROGRAMA DE RADIO

Imagina que tienes un programa de radio ¿qué le contarías a tus oyentes? ¿Qué música pincharías? ¡Grábalo y diviértete escuchándolo!

#### 15. DOBLAR UNA PELÍCULA

Reproduce cualquier escena de cualquier película sin sonido y ponle voz. Si el diálogo es un poco absurdo mejor.

#### 16. PREPARAR UNA MESA BONITA

Hoy que tienes tiempo prepara una mesa bonita. Para el desayuno, la merienda, la cena...

#### 17. INVENTARSE UNA CANCIÓN

Libera tu sentido del ritmo y compón una canción con sentimiento.

#### 18. HACER YOGA

Mueve la mesa y Convierte el salón en una clase de yoga.

#### 19. DESFILE DE DISFRACES

¡Todo vale! Abre el armario y juega con combinaciones imposibles.

#### 20. JUGAR A "SI FUERA..."

Si fueras un animal ¿quién serías? ¿por qué? ¿y si fueras un planeta, una comida, una prenda de ropa?

#### 21. ESCRIBIR TU ÁRBOL GENEALÓGICO

Saca papel y lápiz y reproduce el árbol de tu familia tan lejos como puedas llegar.

#### 22. HACER UN CIRCUITO CON LAPICEROS

Saca todos tus lápices y rotuladores y colócalos en el suelo uno seguido de otro para montar un circuito de coches en el pasillo de casa.

#### 23. MONTAR UNA CABAÑA

Recopila telas y mantas y monta una buena cabaña donde contar historias y comer la merienda.

#### 24. ESCRIBIR UN DIARIO

Apunta cada día lo que has hecho. Ahora igual parece poca cosa, pero te gustará leerlo más adelante.

#### 25. AVIONES DE PAPEL

Construye aviones de papel tan aerodinámicos como puedas y hazlos volar.

#### 26. INVENTARSE UNA POESÍA

Saca el poeta que llevas dentro y escribe una bonita poesía. No hace falta que rime.

#### 27. JUGAR AL Pictionary

Sólo hace falta papel y lápiz. Intenta que los demás descubran lo que dibujas pero ¡no puedes hablar!

#### 28. SÚPER HÉROES AL PODER

Cada uno elige un súper poder y empieza el juego. ¡Imaginación al poder!

#### 29. SESIÓN DE PELUQUERÍA

No es una peluquería normal, sólo valen peinados locos!

#### 30. PERSONAJES DE CUENTO

Leer un cuento haciendo cada uno la voz de un personaje.

#### 31. HACER UN COLLAGE

Saca las revista viejas y monta un personaje divertido o un paisaje imposible.

#### 32. ESCRIBIR UN CÓMIC

Secciona una hoja en cuadrados y dibuja una tira cómica.

#### 33. PLANTAR UNA LENTEJA

Coge una lenteja o un garbanzo y plántalo con algodón mojado.

#### 34. ESCRIBIR UNA CARTA

Escoge a una persona especial y escríbele una carta. Le encantará recibirla.

#### 35. HACER ORIGAMI

Un barco de papel, una pajarita... Busca ideas y ¡a ver qué sale!

#### 36. HACER RECORTABLES

Dibuja un personaje, recórtalo y hazle ropa, complementos... La moda en tus manos.

#### 37. HACER UN PICNIC EN EL SALÓN

Prepara un buen picoteo, saca un mantel y monta un picnic en el salón.

#### 38. MARIONETAS CON CALCETINES

Busca algún calcetín viejo, cósele unos botones a modo de ojos y crea tus propias marionetas.

#### 39. DESCONOCIDOS EN LA CENA

Juega a cenar con tu familia como si ninguno os conocieseis. ¿De qué hablaríais, como os trataríais? ¡Divertíos!

#### 40. GUERRA DE COSQUILLAS

Por equipos, todos contra todos... ¡Guerra de cosquillas!

#### 41. HACER UN KARAOKE

Escoge tu micrófono y a darlo todo.

#### 42. SALA DE CINE

Preparar las entradas, las palomitas... ¡incluso podéis montar un cinefórum!

#### 43. ESCONDITE INGLÉS

Un, dos, tres... ¡Que nadie se mueva!

#### 44. LO QUE ME CUSTA DE TI

Cuenta en voz alta o escribe lo que más te gusta de los miembros de tu familia.

#### 45. TRABALENGUAS

¿Cuál es el trabalengua más difícil que conoces? ¿Lo puedes decir más rápido sin equivocarte?

#### 46. IMITAR POSTURAS

Cada turno es uno el modelo y hay que imitar todo lo que haga. Cuanto más extrañas sean las posturas ¡Más risas!

#### 47. TELA DE ARAÑA

Convierte el pasillo en una tela de araña; con cinta, con lana... hay que atravesarla ¡Pero sin tocarla!

#### 48. ACAMPADA NOCTURNA

¿Una noche diferente? Todos a dormir al salón, cual acampada veraniega.

#### 49. CREAR MARCAPÁGINAS

Con papel, cartulina, pegatinas... ¡un despliegue de medios para crear tu mejor marcapáginas!

#### 50. INTERCAMBIO DE PERSONAJES

Cada uno escoge a otro y juega a comportarse como si fuera él. ¡Imposible no reírse!

#### 51. HISTORIA COMPARTIDA

Uno empieza y va pasando el turno del narrador.

#### 52. DIBUJOS CON EL PIE

¿Eres capaz de escribir tu nombre con el pie o de dibujar una casa? Quizás te sorprenda... ¡o quizás te dé un ataque de risa! ¡A ver qué sale!

#### 53. CONTAR CHISTES

Seguro que lo has contado mil veces ¡Pero a quién no le gusta un chiste!

#### 54. HACER UN MASAJE

Remángate y despliega todas tus dotes para dar el mejor masaje del mundo. ¡Luego te toca recibirlo!

#### 55. CARAS IMPOSIBLES

Uno tiene que hacer las muecas más grandes que pueda y el resto no puede reírse. ¿Podréis lograrlo.

#### 56. CONSTRUYE UNA CATAPULTA

Coge una cuchara y monta tu propia catapulta con bolas de papel. ¿quién llega más lejos?

#### 57. ADIVINA LA CANCIÓN

No valen palabras, tararea o escoge una sola sílaba. ¿Qué canción es?

#### 58. FOTOS DIVERTIDAS

Saca el teléfono y hazeros fotos divertidas; saltando, haciendo muecas. ¡Cómo mola verlas después!

#### 59. EQUILIBRISTA

con una cinta o con lana, camina por encima como si fuera el cable de un equilibrista. ¡No es tan fácil como parece!

#### 60. EFECTO DOMINÓ

Saca unas piezas (o libros) que te sirvan para ponerlos en fila y ¡mira que rápido caen! Cuantos más, mejor.

#### 61. MAPA DEL TESORO

esconde un objeto y sitúalo en un plano dibujado de tu casa. ¿Eres capaz de encontrarlo?

#### 62. DIBUJO COLECTIVO

Haz cualquier garabato en un papel y el siguiente tiene que utilizarlo para dibujar algo con sentido.

#### 63. COMECOCOS DE PAPEL

¡Vuelven los 80! Monta un comeocos de papel y descubre que hay debajo de las solapas.

#### 64. LAS CANCIONES DE TU INFANCIA

¿quieres vivir un flashback? recuerda con tus hijos las canciones de tu infancia.

#### 65. CANASTA

Una cesta, un cubo... ¡Las canastas están por todas partes! ¿Eres tú el nuevo Gasol?

#### 66. FRÍO Y CALIENTE

Esconde un objeto y encuéntralo moviéndote por el espacio sabiendo que frío es lejos y caliente es cerca. ¡cuanto más escondido esté, mejor!

#### 67. EL TELÉFONO ESCACHARRADO

Piensa una frase extraña. Ahora pásala a quien tengas a tu derecha pero díla muy rápido. ¡que le llega al último!

#### 68. BÚSQUEDA DEL TESORO

Una pista lleva a la otra... ¡Sereis capaces de encontrar el tesoro?

#### 69. DISPARATES

Uno dice algo, el siguiente le contesta algo que no tiene nada que ver, y así sucesivamente ¡A ver quién aguanta más tiempo sin reírse!

#### 70. ADIVINAR PERSONAJES

Uno piensa un personaje y los demás intentan adivinar de quién se trata, pero sólo vale responder sí o no.

