

Índice

7.1.	Las máquinas	p. 2
7.2.	Aros musicales cooperativos	p. 3
7.3.	La tortuga gigante	p. 4
7.4.	El ciempiés (1)	p. 5
7.5.	Serpiente gigante (1)	p. 6
7.6.	Vente con nosotr@s	p. 7
7.7.	De vaso en vaso	p. 8
7.8.	Mover la tabla en cadena	p. 9
7.9.	Rueda cooperativa	p. 10
7.10.	Con las manos en la masa	p. 11
7.11.	Dibujos cooperativos	p. 12
7.12.	Resortes cooperativos	p. 13
7.13.	Pintura alternativa	p. 14
7.14.	La telaraña	p. 15
7.15.	Cuadrados cooperativos	p. 16
7.16.	Cuadrados cooperativos ciegos	p. 19
7.17.	Buscando la cola	p. 20
7.18.	Regazos musicales	p. 21
7.19.	Formar letras y números	p. 22
7.20.	Los aros	p. 23

7. Juegos de cooperación

7.1. Las máquinas

Edad	A partir de 8 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de representar en grupo alguna “máquina” en acción.

2. Objetivos

Cooperación y coordinación de movimientos. Toma colectiva de decisiones.
Creatividad y diversión. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Subgrupos de siete a nueve personas se imaginan alguna máquina o aparato existente (fax, copiadora, plancha, ventilador, reloj, ...) que representaran entre todas. Los demás subgrupos adivinarán de que aparato se trata.

4. Evaluación

¿Les gustó su propuesta y la representación? ¿Hubo problemas? ¿Cómo vencieron los obstáculos?

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal, *Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding*. (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976, p. 10.

7.2. Aros musicales cooperativos

Edad	3-6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Movido
Material	Música alegre, aros

1. Definición

Se trata de bailar dentro de aros en pequeños grupos.

2. Objetivos

Introducir la idea de cooperación con niñ@s muy pequeñ@s.

3. Desarrollo

Se divide el grupo en parejas, y cada pareja se coloca dentro de un aro. Cada niñ@ sujeta un lado del aro a la altura de la cintura. Al compás de una música alegre las parejas saltan por el salón, manteniéndose dentro de sus respectivos aros. Se puede sugerir a parejas con problemas que brinquen al ritmo de la música. Después de un rato se para la música y se juntan dos parejas quienes colocan sus dos aros juntos, pasan dentro de éste círculo y saltan (sujetando los dos aros) entre cuatro al compás de la música que reinicia. Se juntan tantas parejas en los aros como sea posible para seguir con el juego (normalmente un máximo de 4 parejas). ¡Diversión garantizada!

4. Evaluación

Preguntar como se logra bailar juntos, como vencer obstáculos.

5. Variantes

Se puede jugar como *Sillas cooperativas (juego 12.4)*: los aros están en el suelo y el grupo baila alrededor de ellos con una música alegre. Todo el mundo salta dentro de un aro cuando para la música. Cada vez que la música se detiene, hay un aro menos pero tod@s l@s niñ@s colaboran para conseguir entrar, aunque sea con una parte del cuerpo.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 22-23. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

7.3. La tortuga gigante

Edad	4-7 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio libre
Ritmo	Activo
Material	Tela o cartón grande

1. Definición

Se trata de moverse en grupito como tortuga con una concha de cartón o tela.

2. Objetivos

Cooperación y coordinación de movimientos. Imaginación y diversión.

3. Desarrollo

Un grupo de siete u ocho niñ@s se pone a gatear llevando una gran “concha de tortuga” (de preferencia un material liso: un cartón o plástico duro). El reto consiste en moverse como una tortuga sin que se caiga la concha (y sin detenerla con las manos).

4. Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Lograron hacerlo desde el principio? ¿Por qué no? ¿Cómo fue que finalmente si se logró?

5. Variantes

Con grupos mayores (6-7 años) se pueden incluir más retos: “subir la montaña” (sobre algunos bancos o mesitas) o recurrir un circuito con obstáculos (de muebles y materiales a la mano).

Se puede ilustrar el cuento de “la tortuga y la liebre” con un grupito haciendo de liebre y perdiendo el tiempo por otros lados y un grupo de tortuga.

6. Comentarios

Seguramente habrá que hacer varios intentos, tal vez ensayar sin concha hasta que el grupo capte la idea.

7. Fuente

Ideas y variantes en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 26-27. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

7.4. El ciempiés (1)

Edad	A partir de 8 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de que un grupo de participantes camine como ciempiés.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos y cooperación. Diversión.

3. Desarrollo

Formamos una fila larga, sentad@s en el piso. Cada persona pone las piernas en los hombros de la persona en frente y se recarga únicamente en las manos. La primera persona de la fila formará la última parte del ciempiés, obviamente se recarga en manos y pies. Caminar una cierta distancia sin deshacer esta formación.

4. Evaluación

¿Lograron hacer el ejercicio? ¿Cuáles fueron los retos u obstáculos a vencer?
¿Cómo lo hicieron?

5. Variantes

Es posible darse la vuelta (como tortilla) todo el grupo junto. (Ver también el juego 7.44: Ciempiés 2).

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, p. 15.

7.5. Serpiente gigante (1)

Edad	A partir de 9 años
Duración	15 minutos
Lugar	Amplio espacio libre
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de voltearse como una serpiente gigante.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos y cooperación. Diversión.

3. Desarrollo

Todo el grupo parado en una sola fila. Todo el mundo se agacha, da la mano derecha pasando entre sus piernas a la persona que va inmediatamente detrás y extiende la mano izquierda hacia la persona en frente, como una serpiente gigante. Sin soltar la mano la primera persona de la fila se voltea en el piso para acostarse con las piernas extendidas, siguen las demás una por una, acostándose con la cabeza en las piernas de la persona anterior y sin soltar nunca las manos. Después la primera persona se para otra vez en la posición anterior y ayuda a la segunda persona, etc. Hasta formar otra vez la serpiente original.

4. Evaluación

¿Logramos terminar todo el ejercicio desde la primera vez? ¿Cómo logramos vencer los obstáculos?

5. Variantes

Se puede hacer el juego en círculo también. ¿Logran completar la vuelta (hacia dentro)? Véase también el juego 7.42, Serpiente gigante (2).

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal, *Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding.* (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976, p. 17. (variación de **Frans Limpens**).

7.6. Vente con nosotr@s

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Gis o masking tape

1. Definición

Se trata de acomodarse muchas personas en un espacio muy pequeño.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos y cooperación. Aceptación en el grupo. Contacto físico espontáneo. Diversión.

3. Desarrollo

Se traza un espacio pequeño en el piso (un metro cuadrado para un grupo de 20 personas) y se pide a todo el grupo que se acomode dentro del espacio. No se puede tocar el piso fuera del trazado. Normalmente se tendrán que hacer varios intentos para alcanzar la meta.

4. Evaluación

¿Logramos terminar todo el ejercicio desde la primera vez? ¿Cómo logramos vencer los obstáculos?

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal, *Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding*. (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976, p. 18.

7. Juegos de cooperación

7.7. De vaso en vaso

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Exterior (día de calor)
Ritmo	Activo
Material	Vasos de plástico, agua

1. Definición

Se trata de pasar agua de vaso en vaso por todo el grupo.

2. Objetivos

Coordinación fina de movimientos, cooperación, diversión.

3. Desarrollo

El grupo permanece en círculo. Todo el mundo toma un vaso en la boca (el borde cogido entre los dientes). Una persona tiene su vaso con agua y la vierte dentro del vaso de la persona a la derecha, sin utilizar las manos y así sucesivamente alrededor del círculo, hasta que llegue nuevamente a quien inició el juego.

4. Evaluación

No hace falta.

5. Variantes

Se puede pasar un sinfín de pequeños objetos con la boca o con la nariz (pequeños cilindros u otras figuras de plástico comunes en muchos juegos infantiles didácticos, abiertos de los dos lados).

6. Comentarios

Es bueno crear una meta colectiva en el grupo. Por ejemplo: llenar una botella de agua con el apoyo de todo el grupo.

7. Fuente

Idea de **Martha Harrison** en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 65-66.

7.8. Mover la tabla en cadena

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Alfombra, pasto
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de transportar una “tabla humana” de un extremo al otro de una fila de personas acostadas.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación de movimientos y cooperación entre todo el grupo. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Unas quince personas se acuestan en una fila en el piso, con las caderas juntas pero la primera persona tiene la cabeza del lado de los pies de la segunda, etc. Una persona se acuesta como tabla a lo largo de la fila, a la altura de las caderas. Las quince personas empiezan a darse la vuelta hacia el mismo lado, transportando a 'la tabla' hasta el final de la fila, adonde se acuesta como las personas anteriores. Le toca a la primera persona de la fila a ser 'tabla', etc.

4. Evaluación

Analizar los problemas y retos del juego, las soluciones y el proceso de toma de decisiones, los sentimientos y pensamientos de las “tablas” y de las personas en cadena.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, p. 50.

7.9. Rueda cooperativa

Edad	A partir de 10 años
Duración	15 minutos
Lugar	Alfombra, pasto
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de rodar con una pareja, como si fueran una rueda grande.

2. Objetivos

Estimular la confianza mutua y la cooperación. Coordinación de movimientos.
Vencer algunos miedos en un ejercicio físico.

3. Desarrollo

Se trabaja por parejas. Una persona se acuesta en el pasto, con las rodillas encogidas. La segunda persona se para con los pies a ambos lados de la cabeza de su pareja quien toma firmemente sus tobillos en las manos. La persona parada se inclina para sostenerse a los tobillos de la persona acostado y con mucho cuidado la rueda puede empezar a funcionar: la persona parada da una marometa entre los pies de la persona acostada que se levantara con el movimiento y así sucesivamente.

4. Evaluación

¿Lograron dar unas vueltas? ¿Confiaste en tu pareja? ¿Tuvieron algunos problemas? ¿Cómo los superaron? ¿Pudiste ayudar a otra pareja?

6. Comentarios

Nunca obligar a personas con miedo. Tiene que ser una actividad voluntaria.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, p. 51.

7.10. Con las manos en la masa

Edad	A partir de 6 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Masa, vendas

1. Definición

Se trata de modelar por parejas y con los ojos vendados un trozo de masa.

2. Objetivos

Favorecer la comunicación efectiva, impulsando otros canales. Estimular la cooperación y la toma consensuada de decisiones por parejas.

3. Desarrollo

Se trabaja por parejas, con los ojos vendados y en silencio. Se puede poner música tranquila para facilitar un ambiente de confianza. En medio de cada pareja se pone algo de masa, de barro o de plastilina. Las parejas trabajan la masa, el barro o la plastilina sin hablar y tratan de llegar a una 'obra de arte' compartida.

4. Evaluación

¿Cómo se fue decidiendo qué hacer? ¿Quién tomaba la iniciativa? ¿Cómo se produjo la comunicación? ¿Lograron cooperar o se dio más bien una competencia o lucha de poder?

7. Fuente

Variación de la actividad 'escultores ciegos' en: **Centrum Informatieve Spelen, Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld** (Seguir jugando. Una respuesta lúdica a conflicto, poder y violencia). Lovaina, Bélgica, 1995, p. 72. También se encuentra en **Wolsk, D., Un método pedagógico centrado en la experiencia. Ejercicios de percepción, comunicación y acción**, París, UNESCO, 1975, p. 26, (Colección "Estudios y Documentos de Educación", nº 17) y en **Rodero, L., Juegos cooperativos y de simulación**. Sevilla, Colectivo Andaluz de Pedagogía Popular, 1986, p. 31.

7.11. Dibujos cooperativos

Edad	A partir de 6 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas

1. Definición

Se trata de dibujar por pareja, en silencio y sosteniendo junt@s el mismo lápiz.

2. Objetivos

Comunicación no-verbal. Coordinación de movimientos y cooperación por parejas. Toma consensuada de decisiones.

3. Desarrollo

Se trabaja por parejas y en silencio. Se puede poner música tranquila para facilitar un ambiente de confianza. En medio de cada pareja se pone una hoja de papel y un solo lápiz. Las parejas toman el mismo lápiz en la mano y trazan una línea que divide la hoja en dos. Luego dibujan sin hablar y manteniendo el lápiz en una mano de cada quien. ¿Cómo quedan los dibujos? ¿Se hicieron varios dibujos o uno solo para las dos personas? ¿Se trabajó en las dos mitades de la hoja?

4. Evaluación

¿Cómo se fue decidiendo qué dibujar? ¿Quién tomaba la iniciativa? ¿Cómo se produjo la comunicación? ¿Lograron cooperar o se dio más bien una competencia o lucha de poder?

7. Fuente

Idea original de **H. Strauss** en **Antons, Klaus**, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 139. (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI).

7.12. Resortes cooperativos

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio libre
Ritmo	Activo
Material	Resortes

1. Definición

Se trata de pasar resortes por encima de la cabeza sin utilizar las manos.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos, cooperación. Diversión.

3. Desarrollo

Se preparan muchos círculos de resortes (unos 50 cm. diámetro). Primero l@s participantes trabajan individualmente, ponen los pies en un resorte y tratan de pasar el resorte por la cabeza sin utilizar las manos. Después se trabaja por pareja y en grupos de cuatro.

4. Evaluación

¿Es más fácil jugar sol@ o en cooperación con otras personas? ¿Por qué?

6. Comentarios

¡Cuidado con el rebote de los resortes cuando pasan por encima de las cabezas, alguien puede lastimarse!

7. Fuente

Variación de “Los aros” (juego 7.20).

7.13. Pintura alternativa

Edad	A partir de 6 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, pinturas, pinceles

1. Definición

Se trata de realizar una pintura por parejas

2. Objetivos

Lograr una comunicación no-verbal y cooperación para hacer un trabajo creativo e inhabitual.

3. Desarrollo

Todo el mundo trabaja en silencio en parejas (o tríos). Sin ponerse de acuerdo cada persona va haciendo un trazo en el papel, hasta conseguir la obra.

4. Evaluación

Analizar los pensamientos y sentimientos vividos durante la actividad: cooperación, conflicto, subordinación, resistencia, aceptación, ... Se valoran los obstáculos, los retos y la riqueza de la cooperación.

5. Variantes

Se puede hacer la actividad en grupos mayores, sentados alrededor de un pliego de papel muy grande. Cada persona puede manejar un solo color o se pueden intercambiar pinceles durante la actividad. No hace falta que trabaje una sola persona a la vez. ¿Logran expresar algo?

7. Fuente

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, juego 5.02.

7.14. La telaraña

Edad	A partir de 10 años
Duración	60 minutos o más
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Cuerdas

1. Definición

Se trata de pasar por espacios de una “telaraña” sin tocar la cuerda.

2. Objetivos

Juego muy difícil para estimular la coordinación, la confianza, la toma colectiva de decisiones, la comunicación efectiva y la cooperación en todo el grupo.

3. Desarrollo

Con cuerda, mecate o estambre se construye una telaraña muy grande entre dos árboles o postes. Dejar suficiente espacios para la cantidad de participantes. Se coloca a todo el grupo en un lado de la telaraña y se explica que se trata de que todas las personas pasen a través de ella, sin tocar los hilos ni los árboles o postes y sin utilizar objetos de apoyo. Únicamente una persona puede pasar por espacio. Una vez utilizado el espacio se cierra durante toda la vuelta. Cuando una persona del grupo toca un hilo o poste todo el grupo tiene que volver al mismo lado de la telaraña y volver a intentar.

4. Evaluación

¿Lograron pasar por la telaraña sin trampas? ¿Les costó mucho trabajo? ¿Se enojaron con otras personas del grupo? ¿Se escucharon bien para tomar las decisiones? ¿Qué tipo de liderazgo se aplicó?

6. Comentarios

Se necesita un muy buen nivel de confianza, comunicación y cooperación para lograr la meta.

7. Fuente

Variación de *Spider's Web* en **Rohnke, Karl**, *Cowtails and cobras II. A guide to games, initiatives problems, ropes courses & adventure curriculum*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1989, p. 106-108.

7.15. Cuadrados cooperativos

Edad	A partir de 8 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Cinco rompecabezas

1. Definición

Se trata de reconstruir cinco cuadrados entre tod@s sin hablar ni quitar piezas de otro equipo.

2. Objetivos

Cooperación entre todo el grupo (no solamente en pequeños equipos).

3. Desarrollo

Preparación

Previamente el(la) coordinador(a) prepara los cuadrados en cartulina o papel, siguiendo las indicaciones del dibujo (el tamaño de los cuadros puede variar según sus necesidades, pero se recomiendan unos 20 cm.) (ver anexo) Una vez recortados los cuadrados y sus respectivas piezas, se mezclan las piezas de diferentes cuadrados, dejando tres piezas 'inútiles' juntas. La mayoría de los tríos de piezas ni siquiera forman un cuadrado, pero se puede dejar un cuadrado compuesto por piezas de otros cuadrados (el rectángulo, un triángulo pequeño y uno de los dos paralelogramos iguales) a un equipo.

Desarrollo

Se forman cinco pequeños equipos. Cada equipo recibe tres piezas. El(la) coordinador(a) describe el juego como un rompecabezas para el que se precisa la colaboración de todo el mundo, dando las siguientes instrucciones: cada equipo tiene piezas para formar cuadrados. El juego termina cuando todo el mundo tenga delante de sí un cuadrado del mismo tamaño y con tres piezas. Durante el juego no se puede hablar, ni comunicarse por escrito. *No se pueden robar piezas de otros equipos (y no se vale permitir el robo de piezas)*. Obviamente se vale ceder o intercambiar piezas, pero esta parte de la instrucción *no se dice* explícitamente.

4. Evaluación

¿Hubo diferentes fases en el juego? ¿Cuáles fueron los obstáculos a vencer? ¿Se pueden terminar los rompecabezas sin cooperación? ¿Por qué empezaron a trabajar sin cooperar?

6. Comentarios

Estos rompecabezas permiten formar cuadrados diferentes, pero sólo existe una combinación válida que requiere la colaboración de todos los equipos.

7. Juegos de cooperación

7. Fuente

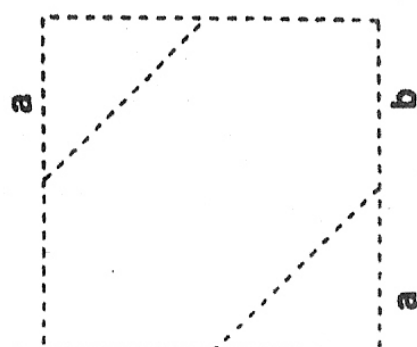
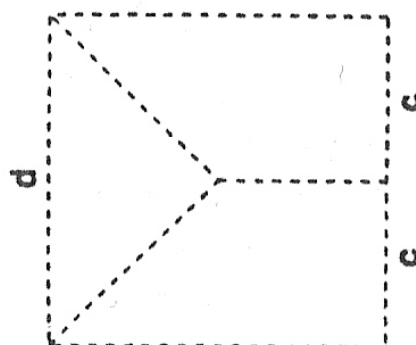
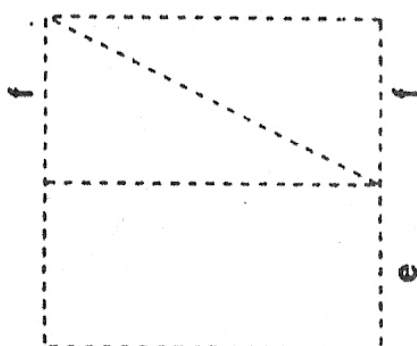
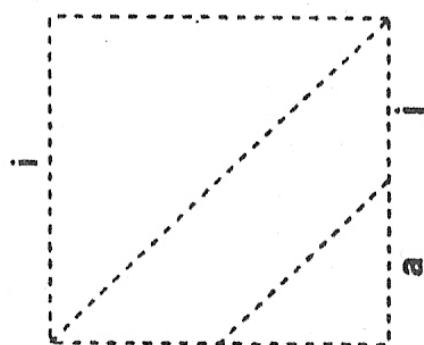
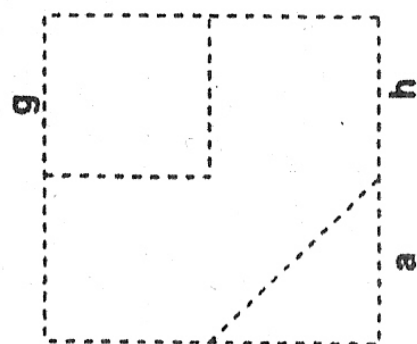
Idea original de **A. Havelas** (1960) en **Antons, Klaus**, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 141-143 (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI).

8. Material de entrega

Se preparan varios juegos de rompecabezas (podría ser un juego completo por cada 5 personas, pero preferimos trabajar con 5 pequeños equipos de 2 hasta 4 personas por juego completo de material). Copiar ampliaciones de los rompecabezas en papeles de diferentes colores (por ejemplo: uno azul, otro verde, otro rojo,...) y recortar todas las piezas (no mezclar colores)

En la repartición del material preferimos dar a uno o dos pequeños equipos un cuadrado aparentemente correcto y completo, pero con piezas que les hacen falta a otros equipos para terminar (por ejemplo: la pieza **e**, una de las **a** y una de las **c**, y/o la pieza **i**, una de las **a** y una de las **c**).

7.15. Cuadrados cooperativos



Cortar sobre la
línea punteada



7.16. Cuadrados cooperativos ciegos

Edad	A partir de 10 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Cuadrados Cooperativos, Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de reconstruir cinco cuadrados entre tod@s con los ojos vendados.

2. Objetivos

Cooperación y comunicación efectiva. Confianza mutua.

3. Desarrollo

Se muestra a l@s participantes los cuadrados cooperativos ya resueltos, se les pide que formen equipos de cinco y que se venden los ojos. El(la) coordinador(a) acerca las piezas de los cuadrados cooperativos (en desorden) a cada equipo. Cada equipo formará con los ojos vendados cinco cuadros cooperativos buscando e intercambiando sus piezas con l@s demás participantes. Se vale hablar.

4. Evaluación

¿Les costó mucho trabajo terminar el juego? ¿Cuáles fueron los obstáculos a vencer? ¿No hicieron trampa? ¿Lograron comunicarse bien?

5. Variantes

Se puede trabajar con cualquier tipo de rompecabezas con figuras geométricas u otro tipo de piezas que se pueden distinguir con el tacto (obviamente no se puede trabajar con rompecabezas del tipo 'jigsaw')

6. Comentarios

Observación: es una variación para grupos que ya trabajaron la actividad de cuadros cooperativos.

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**

7.17. Buscando la cola

Edad	A partir de 6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de conseguir formar un círculo entre tod@s saltando con un solo pie.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación en un juego activo y divertido.

3. Desarrollo

El grupo forma una fila, una persona detrás de la otra, la mano izquierda sobre el hombro de la persona adelante y con la mano derecha se le agarra el pie derecho. Cuando todo el grupo está en posición, la persona que encabeza la 'serpiente' debe tratar de agarrarse a la persona que está al final y entre tod@s formar un círculo.

4. Evaluación

Valorar las actitudes de cooperación y las dificultades, y su forma de solucionarlas, para lograr el objetivo.

7. Fuente

Juego tradicional de China. **Bompiani, E.**, *Le grand livre des jeux*, Casterman, 1971, en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 125.

7.18. Regazos musicales

Edad	A partir de 7 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno (música)

1. Definición

Se trata de quedarse sentad@s en el regazo de quien tienen detrás.

2. Objetivos

Favorecer la cooperación y la coordinación precisa en un grupo grande.

3. Desarrollo

Todo el grupo de pie en círculo, sin tocarse, cantando y caminando en círculo (opcionalmente con apoyo de alguna música alegre). Al grito de “ya” todo el mundo levanta las manos y trata de sentarse en el regazo (las rodillas) de la persona quien tiene detrás. Al principio seguramente algunas personas se caerán, pero después de unos ensayos y acuerdos prácticos se logrará sentarse en los regazos en un círculo muy apretado y con las manos levantadas.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Es muy divertido sugerir al grupo “el truco de la panza” (cerrar las manos alrededor de la panza de la persona anterior) y si no funciona existe “el truco de las dos panzas” (cerrar las manos alrededor de la panza de la persona un lugar más adelante en el círculo). ¡Dos panzas rara vez fallan!

Una vez sentado el grupo puede lanzarse a unos retos: manos arriba, una mano en el piso hacia un lado y luego el otro, tres pasos hacia adelante, tres pasos hacia atrás (esto es el momento que el grupo se convierte en una masa humana tirada en el piso)

7. Fuente

Orlick, Terry, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 74-75. Se trata de uno de los juegos cooperativos más famosos y más viejos. Una vez en Nueva Zelanda se sentaron 1,700 personas en círculo. Según **Dada Maheshvarananda** el juego también se conoce como ‘*el círculo de la Emperatriz Eugenia*’, porque los soldados austriacos así se sentaron en lugares mojados, en espera de la imperial visita. (**Maheshvarananda, Dada**, *Cooperative games that teach solidarity*. Play on, if you dare! en la revista *New Renaissance*. <http://www.ru.org>)

7.19. Formar letras y números

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio libre amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de formar letras o números con el cuerpo entero y sin materiales de apoyo.

2. Objetivos

Estimular la imaginación y favorecer la cooperación.

3. Desarrollo

(una persona o entre varias personas). Al principio se forman tal vez pocas letras con muchas personas (hasta cuatro personas para hacer una 'E'). Después de un poco de ejercicio se forman palabras con una persona por letra. Se puede sugerir las palabras al grupo entero o subgrupos pueden formar frases para las otras personas quienes descifran el mensaje.

4. Evaluación

Hablar de la cooperación, la aportación de ideas, como se escucharon y tomaron en cuenta varias opiniones, ...

5. Variantes

Con niñ@s más pequeñ@s (preescolar) se puede preguntar cuales formas (círculo, triángulo, rectángulo, etc) saben hacer con sus compañerit@s en pequeños grupos. En grupitos de tres pueden intentar hacer las letras o los números que ya conocen (iniciales de sus respectivos nombres, primeros números). Utilizar modelos grandes puede facilitar la tarea.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 25-26 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

7.20. Los aros

Edad	A partir de 8 años
Duración	5-10 minutos
Lugar	Interior/exterior
Ritmo	Activo
Material	Aros de sicomotricidad

1. Definición

Se trata de subir colectivamente un aro por encima de la cabeza, sin utilizar las manos.

2. Objetivos

Favorecer el trabajo en equipo, la cooperación y la coordinación de movimientos. Diversión.

3. Desarrollo

Cinco o seis personas se colocan alrededor de un aro. Se colocan muy juntas, poniendo los brazos sobre los hombros de las demás, de forma que el aro quede sobre sus pies. Tienen que subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos y meter toda la cabeza dentro del aro.

4. Evaluación

Se puede reflexionar sobre el trabajo en equipo, sus (des)ventajas y retos.

5. Variantes

Se puede cambiar el material (resortes, una pelota grande de playa, una sillita de plástico - ¡cuidado! – un recipiente de playa lleno de agua – para las actividades acuáticas, etc.

Otra variante: todo el grupo, tomado de la mano, puede intentar pasar por un aro. Si es un aro fijo (alguien lo detiene) podría ponerse el reto de pasar sin que nadie toque el aro con ninguna parte de su cuerpo.

7. Fuente

Idea básica de **Guillermo Brown** en: **Cascón, Paco, (Ed.)** *La alternativa del juego* (2). Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 5.27.