

## Índice

---

7.21.	Paseo de las tortugas	p. 25
7.22.	El puente	p. 26
7.23.	Soplar la pluma	p. 28
7.24.	Pasar la manzana	p. 29
7.25.	Los anillos	p. 30
7.26.	La guía	p. 32
7.27.	El abismo entre los pueblos	p. 33
7.28.	Herid@s	p. 34
7.29.	Lápiz en la botella	p. 35
7.30.	La granja	p. 36
7.31.	Flores y abejas	p. 38
7.32.	El vehículo prehistórico	p. 40
7.33.	Los sietes	p. 41
7.34.	El baile de los globos	p. 43
7.35.	Ordenar la sala sin ver	p. 44
7.36.	Cuento cooperativo	p. 45
7.37.	Figuras de animales	p. 46
7.38.	Construir la torre de papel	p. 47
7.39.	En busca de la bruja perdida	p. 48
7.40.	Pasar el aro	p. 49

---

## 7.21. Paseo de las tortugas

<b>Edad</b>	A partir de 5 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

### 1. Definición

Se trata de avanzar en grupo agarrado de los tobillos.

### 2. Objetivos

Coordinación de movimientos y cooperación.

### 3. Desarrollo

Se forman equipos de 6 o 7 personas quienes se colocan en filas. Tod@s se ponen de cuclillas y toman los tobillos de la persona que tiene delante (la primera persona de cada fila pone sus manos en el piso). Una vez en esta posición el equipo deberá avanzar sin soltarse hasta llegar a un punto previamente acordado. En caso de soltarse volverá al punto de arranque e iniciará nuevamente el recorrido. Cada equipo decide cual será su meta, se pone de acuerdo, establece estrategias, ... para lograr su objetivo.

### 4. Evaluación

¿Les costó mucho trabajo caminar al mismo ritmo? ¿Cómo resolvieron los problemas?

### 7. Fuente

Idea original de un grupo de alumnas de séptimo semestre de la Escuela Normal del Estado de Querétaro en **Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria***. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 228-229.

## 7.22. El puente

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	50-60 minutos
<b>Lugar</b>	Exterior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Pedazos de cartón, papel

### 1. Definición

Se trate de que el grupo entero cruce un río imaginario a través de unas 'piedras' (de papel o de cartón) que llevan l@s participantes.

### 2. Objetivos

Toma colectiva de decisiones, coordinación de movimientos en situación de crisis, cooperación a pesar de problemas. Comunicación efectiva. Diversión

### 3. Desarrollo

Se utilizan tantos trozos de cartulina o papel (tamaño carta, más o menos), como jugadora/es haya menos tres. Se puede jugar también con sillas.. El río imaginario tiene que ser más ancho que el puente de las 'piedras': así que no es posible cruzar todo el grupo en una sola vez. L@s participantes no pueden pisar fuera de las 'piedras' o sillas (no se pueden 'mojar' en el río).

L@s participantes deben cruzar el río sin mojarse. Para ello tienen las 'piedras' (una por persona, menos tres). Las 'piedras' se deben colocar para pasar sobre ellas. El viento o las 'pirañas' –el(la) coordinador(a)- puede llevar 'piedras' sueltas que se pierden para el grupo. No vale cortar las 'piedras', ni recargarse más de una persona por 'piedra'. La consigna es clara: todo el grupo tiene que cruzar el río y se tiene que tratar de llegar con todas las 'piedras'.

### 4. Evaluación

Es importante evaluar cómo se ha desarrollado el trabajo en equipo, cómo se han tomado las decisiones, si tod@s han participado en la toma de decisiones y en el proceso de resolución del problema.

### 6. Comentarios

Es fundamental la participación de la 'piraña', quitando todas las 'piedras' sueltas y poniendo a prueba los nervios del grupo (medidas de distracción, espantar, ...) para darle un toque de aventura y un grado de dificultad al juego. No permitir trampas.

**7. Fuente**

**Brown, Guillermo**, *Qué tal si jugamos...*, Caracas, Publicaciones Populares, 1986, p. 90-91.

### 7.23. Soplar la pluma

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Pluma, papel fino

#### 1. Definición

Consiste en mantener una pluma en el aire.

#### 2. Objetivos

Potenciar la idea de grupo. Fomentar la cooperación en un ambiente de diversión.

#### 3. Desarrollo

Se lanza una plumita encima de las cabezas y se pide al grupo a mantenerla mucho tiempo en el aire sin tocarla con ninguna parte del cuerpo. El grupo puede soplar la pluma o buscar otras formas (agitando papeles o ropa) de producir viento. A falta de plumitas se pueden utilizar hojas finas de papel de baño

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si viene en un bloque de juegos de cooperación y si no se presentan problemas especiales.

#### 7. Fuente

Idea original de **Deacove, Jim**, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 19.

## 7.24. Pasar la manzana

<b>Edad</b>	A partir de 4 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Una manzana

### 1. Definición

Se trata de pasar la manzana de muchas formas diferentes.

### 2. Objetivos

Juego sencillo para estimular la cooperación grupal, coordinación de movimientos, diversión.

### 3. Desarrollo

Se sugiere muchas maneras para pasar una manzana de persona en persona en un círculo sin utilizar las manos (con los codos, con las rodillas, con los frentes).

### 7. Fuente

Idea original de **Deacove, Jim**, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 17. Variación en **Limpens, Frans (Ed.)**, *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria*. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 229.

## 7.25. Los anillos

<b>Edad</b>	A partir de 9 años
<b>Duración</b>	30-40 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	40 pequeños objetos

### 1. Definición

Se trata de ganar la mayor cantidad posible de anillos.

### 2. Objetivos

Análisis de las opciones ganar-hacer perder y ganar-ganar en la práctica de un juego aparentemente muy sencillo.

### 3. Desarrollo

Se puede jugar con cualquier material, no tienen que ser necesariamente anillos. Se divide al grupo en cuatro equipos quienes mandan un(a) representante en cada intento para 'obtener la máxima ganancia'.

El(la) coordinador(a) pone diez anillos al alcance de l@s cuatro representantes y explica: 'Hay siete vueltas por intento. En cada vuelta cuento hasta tres y ustedes pueden tomar los anillos que quieren, sin hablar ni ponerse de acuerdo. Cuando terminan duplico los anillos que quedan (si hay tres, pongo tres nuevos), hasta un máximo de diez anillos (si quedan siete anillos nada más se ponen tres nuevos). La idea es obtener la máxima ganancia: hacerme ceder el mayor número de anillos posible.'

Normalmente el primer intento termina en una vuelta: quedan cero anillos y ya no hay vueltas (duplicar cero deja cero). Con un aplauso se despiden a l@s primer@s representantes y se da un breve momento para reflexionar y negociar dentro de cada equipo. Con nuev@s representantes se organiza un segundo intento y se sigue hasta el momento en que se llevan un total de 40 o casi 40 anillos en las siete vueltas. (El truco es dejar 5 anillos en las primeras seis vueltas para obtener siempre muchos anillos nuevos).

Se puede jugar en algún parque (inicio de campamento, por ejemplo) con materiales más grandes y vistosos (aros, bolsas de plástico,...). Cuando se utilizan hojas de papel se puede añadir una consigna "no se vale romper el material" o "material roto no cuenta".

### 4. Evaluación

Es muy importante evaluar la actividad y dejar claro que la competencia y la cooperación persiguen diferentes tipos de 'ganancia'. Cooperar no es dejar de ganar, sino buscar una forma de ganancia compartida. La competencia procura una ganancia a corto plazo, pero puede impedir una ganancia mayor. Es interesante también analizar los malentendidos en la comunicación (¿cómo se interpretan las consignas del juego? ¿realmente se escucha bien?)

### 5. Variantes

Con grupos de personas adultas se pide silencio durante todo el juego y se acercan 4 voluntarias para jugar en la mesa (primer intento). Terminado el intento se cuentan los puntos, se pide un aplauso y se acercan otras 4 voluntarias para un segundo intento, y así sigue. El juego es más breve, porque nadie habla.

### 6. Comentarios

Juego fabuloso para problematizar el tema de cooperación versus competencia.

### 7. Fuente

**Rozenblum de Horowitz, Sara**, *Mediación en la escuela. Resolución de conflictos en el ámbito educativo adolescente*. Buenos Aires, Aique, 1998, p. 118-121.

## 7.26. La guía

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	30-40 minutos
<b>Lugar</b>	Camino con obstáculos
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

### 1. Definición

Un(a) guía que no puede hablar lleva todo un equipo que no puede ver por un terreno lleno de obstáculos.

### 2. Objetivos

Favorecer la confianza, la comunicación efectiva, la cooperación y el liderazgo cooperativo.

### 3. Desarrollo

#### *Preparación*

Se prepara un camino con muchos obstáculos complicados (pasar por debajo de una mesa, subir una fila de sillas, ...) fuera de vista del grupo (otro salón, preparar el salón del grupo durante un receso ...).

#### *Inicio*

En cada equipo (entre 7 y 9 personas) se elige un(a) guía, las demás personas trabajan con los ojos vendados. La tarea del(a) guía – *quien no puede hablar* – es llevar a todo el equipo con seguridad por el camino difícil, quedándose en primer lugar de la fila todo el tiempo. Se dejan unos minutos entre varios los equipos, para que no se estorben.

### 4. Evaluación

Se valoran los sentimientos y experiencias de cada quien, el nivel de participación y apoyo mutuo, las formas de liderar con la dependencia de l@s ciegos@s, los estilos de liderazgo en el equipo y los canales de comunicación utilizados.

### 7. Fuente

Variación de **Frans Limpens** del juego *Elefantes* en **Dens, Guy; Lauryssens, Annemie & Van hoof, Fred**, *Spelen met vrede. Vredesopvoeding in het jeugdwerk*. (Jugar con paz. Educación para la paz en el trabajo con jóvenes) Pax Christi Vlaanderen-Jeugd en Vrede, Antwerpen-Brussel, 1984, p. 225

## 7.27. El abismo entre los pueblos

<b>Edad</b>	10-12 años
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Muchos materiales de reuso

### 1. Definición

Se trata de construir un puente entre dos pueblos.

### 2. Objetivos

Favorecer la toma de decisiones y la coordinación por equipo, cooperación y comunicación efectiva.

### 3. Desarrollo

Se cuenta la siguiente historia: *“Una vez en un lugar apartado, en un lejano país, vivían dos pueblos separados por un abismo y no se podían comunicar. Uno de los pueblos sembraba trigo y el otro maíz. Con el tiempo se dieron cuenta que el pueblo que producía trigo necesitaba del maíz y viceversa, así que decidieron hacer un puente para poder comunicarse y obtener lo que necesitaban.*

Después se pide al grupo dividirse en dos equipos, con igual número de integrantes. Cada equipo representará a uno de los pueblos de la historia. Tendrán que construir un puente con materiales de reuso que tienen a disposición (ramas, palos, cuerda, ...) ... Cada equipo contará con la misma cantidad de material y deberá formar la mitad del puente. Según el tamaño y la cantidad de materiales disponibles se traza un río más o menos ancho.

### 4. Evaluación

Analizar las dificultades enfrentadas y las soluciones utilizadas. Comentar la importancia de la comunicación efectiva y la cooperación.

### 5. Variantes

Se puede construir un “puente” sobre el piso con la consigna de que, al final, todo el mundo tendrá que cruzar el puente para visitar el pueblo del otro lado.

### 7. Fuente

Idea original de alumnas de la Escuela Normal del Estado de Querétaro, en **Limpens, Frans (Ed.),** *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 230

## 7.28. Herid@s

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Exterior
<b>Ritmo</b>	Muy activo
<b>Material</b>	Ninguno

### 1. Definición

Se trata de buscar estrategias de cooperación para salvar a un@s hipotétic@s herid@s.

### 2. Objetivos

Favorecer la toma de decisiones en equipo y en grupo grande, desarrollar estrategias de cooperación.

### 3. Desarrollo

Se divide el grupo en equipos de 6 que simulan estar caminando por una montaña y, de repente, a una persona de cada equipo se le rompe una pierna y no puede caminar. En cada equipo deben decidir quién cae herido y la forma de transportarlo. Al cabo de un tiempo la persona herida se recupera, vuelve a andar normalmente, pero dos de cada equipo caen en una trampa y no pueden caminar. Una vez que han decidido quienes son l@s dos nuev@s herid@s y cómo l@s transportan, siguen caminando. A la señal, l@s dos herid@s se recuperan, pero tres de cada equipo tienen una caída grave y no pueden caminar. Finalmente cuando llevan un rato caminando con estas tres personas, una cuarta cae enfermo y tampoco puede caminar.

### 4. Evaluación

¿Cómo resolvieron los problemas? ¿Trabajaron únicamente en su propio equipo? ¿Cuándo se dieron cuenta de la opción de trabajar con otros equipos? ¿Te desesperaste? ¿Cómo enfrentaron los obstáculos?

### 6. Comentarios

Mejor en grupos algo numerosos (por lo menos tres equipos). Todo este proceso lo realizan los distintos equipos simultáneamente, pudiendo negociar y hacer todo tipo de arreglos entre jugadora/es quienes, en ese momento, no estén herid@s.

### 7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 166-167.

## 7.29. Lápiz en la botella

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Cuerdas, lápiz, botella

### 1. Definición

Se trata de conseguir meter un lápiz en una botella central, entre todo el equipo tirando de un entramado de cuerdas de dos/tres metros.

### 2. Objetivos

Fomentar la idea de trabajo en equipo. Desarrollar la colaboración y participación de tod@s. Estimular la coordinación ojo-mano.

### 3. Desarrollo

Hay muchas maneras de jugar el juego. Nos gusta marcar un amplio círculo en el patio y poner la botella en el centro. L@s participantes tienen cuerda y no pueden pisar el círculo. Su consigna es meter entre tod@s un lápiz en el cuello de la botella sin pisar el campo prohibido, utilizando las cuerdas.

Una manera de garantizar la cooperación de todo el grupo: se prepara una 'rueda' de cuerda, de un tamaño adecuado para la cantidad de gente (diámetro de dos metros para 15 personas). Desde la rueda se amarran pedazos de cuerda que cruzan el círculo desde varias partes. En el centro se amarra un pedacito de 50 cm, del cual se cuelga un lápiz.

### 4. Evaluación

Reflexión sobre el trabajo en equipo.

### 7. Fuente

**Brown, Guillermo**, *Qué tal si jugamos...*, Caracas, Publicaciones Populares, 1986, p. 82

## 7.30. La granja

<b>Edad</b>	3-5 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio sin obstáculos
<b>Ritmo</b>	Sin correr mucho
<b>Material</b>	Tarjetas (animales, tareas)

### 1. Definición

Se trata de simular una granja en la que cada jugador-animal tiene que desempeñar el papel y acciones que le indica el azar.

### 2. Objetivos

- Fomentar la idea de grupo
- Provocar un ambiente distendido
- Desarrollar la comunicación y la cohesión

### 3. Desarrollo

El(la) coordinador(a) tiene que preparar previamente los diferentes grupos de tarjetas. El(la) coordinador(a) explica que se va a simular la vida en una granja, en donde cada persona representará a un animal de la misma. Comienza el juego, cogiendo l@s jugadores una tarjeta del primer montón en donde se les dice qué clase de animal son. En este primer montón, para un grupo de 30 personas, la distribución de las tarjetas puede ser la siguiente: 5 tarjetas de gallinas, 2 tarjetas de gallos, 5 tarjetas de patos, 4 de cerdos, 1 de caballo, 2 de gatos, 1 de perro, 4 de vacas, 2 de ratones, 4 de conejos. A continuación, dejan la tarjeta en el mismo montón y comienzan a deambular libremente en función del animal que les ha tocado ser, imitando los sonidos, gestos, costumbres, etc.

Al cabo de un tiempo, de 3 a 5 minutos, El(la) coordinador(a) les avisa para que cojan una tarjeta del segundo montón. En éste, y sin que ellos lo sepan, aparecen determinadas funciones que deben ejecutar. Por ejemplo: tienes sueño, tienes hambre, necesitas ayuda, necesitas jugar, etc. Durante otro intervalo de tiempo, los jugadores-animales ejecutan aquello que han leído en la segunda ficha.

Finalmente al cabo de un tiempo, El(la) coordinador(a) hace sonar una música suave o mediante una señal para indicarles que llega la noche y que cada animal, en función de lo que sabemos de sus costumbres, se retira a dormir, finalizando el juego con el sueño profundo de todos.

### 4. Evaluación

En torno a: las dificultades para introducirnos en el papel a representar; las muestras de afecto, cooperación, etc, recibidas y otorgadas; los niveles de comunicación entre los distintos grupos de animales. Posibles inferencias en la vida real.

### 6. Comentarios

Debe darse tiempo para que cada jugador se meta en su papel.

### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 151.

### 7.31. Flores y abejas

<b>Edad</b>	A partir de 5 años
<b>Duración</b>	20-30 minutos
<b>Lugar</b>	Zona segura
<b>Ritmo</b>	Sin correr mucho
<b>Material</b>	20-30 objetos similares, paliacates

#### 1. Definición

Consiste en coger todo el néctar de las flores-jugadores por parte de las abejas-jugadores.

#### 2. Objetivos

- Favorecer la idea de grupo y el trabajo cooperativo
- Potenciar la distensión

#### 3. Desarrollo

Se forman grupos de 3 a 5 jugadores cogidos por los antebrazos. Cada grupo forma una flor. En su interior colocan pelotas u otros objetos que simulan el néctar. Vari@s jugadores con los ojos tapados hacen de abejas que andan buscando el néctar de las flores. Para ello tienen que pinchar suavemente a una de las personas que forman la flor. Un@ o dos jugadores, en función del grupo, hacen de pétalos carnívoros. Si el pétalo-jugador pinchado es un pétalo normal no tiene que decir nada, hacer sitio para que entra la abeja a coger el néctar (un solo objeto de los que están en el interior de la flor). Si el pétalo-jugador pinchado es carnívoro grita ¡flor carnívora!, todo el grupo que forma la flor sin soltarse intenta atraparlo en su interior. Obviamente la abeja-jugador, al escuchar el grito anterior, sin quitar la venda intenta escapar rápidamente. En el supuesto de que sea cogido debe esperar en el interior de la flor hasta que sea liberado por otra abeja. Las abejas no pueden ver, sin embargo pueden intercambiar sonidos (bzzzz). Los pétalos no pueden hablar (con excepción del grito). La forma de liberar a la abeja capturada es la misma que para coger el néctar. Una vez que se ha conseguido puede seguir cogiéndose el néctar de la flor en cuestión. Únicamente se puede coger un objeto de cada vez y no puede entrar la misma abeja consecutivamente en la misma flor. El juego finaliza cuando las abejas han recogido todo el néctar de todas las flores. El(la) coordinador(a) se lo hace saber gritando ¡panal de rica miel!. En ese momento se cambian los papeles.

#### 4. Evaluación

Es interesante reflexionar sobre el trabajo en equipo y las acciones de solidaridad que el juego implica

### 6. Comentarios

Previamente al comienzo del juego, debe delimitarse la zona que hará las veces de colmena en donde las abejas deben depositar el néctar.

### 7. Fuente

Adaptación de una idea original de: **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 153-154.

### 7.32. El vehículo prehistórico

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos por grupito
<b>Lugar</b>	Zona plana
<b>Ritmo</b>	Muy activa
<b>Material</b>	Tablas, pelotas, cuerdas

#### 1. Definición

Consiste en deslizarse sobre unos balones con la ayuda de una tabla y cuatro compañer@s.

#### 2. Objetivos

Favorecer la cooperación y la coordinación de movimientos. Integración del grupo.

#### 3. Desarrollo

Un(a) jugador(a) se sienta sobre una tabla colocada encima de dos filas de balones paralelas en el suelo. Dos participantes tiran de la tabla mediante una cuerda, una a cada lado de la tabla, mientras que otr@s dos van cogiendo los balones que van quedando detrás de la tabla al ir deslizando ésta y colocándolos por delante para que siga el recorrido del vehículo prehistórico. Al terminar el recorrido, se intercambian los papeles hasta que tod@s hayan viajado en el vehículo.

#### 4. Evaluación

#### 5. Variantes

Construir vehículos flotantes para jugar en el agua e intentar llevar a todo el grupo encima.

#### 6. Comentarios

Excelente juego para un rally cooperativo en pequeños grupos. No muy apto para trabajar con much@s niñ@s a la vez (si no se tiene muchísimo material). ¡Ojo! No se trata de organizar carreras competitivas con varios vehículos, sino favorecer la cooperación sin más.

#### 7. Fuente

Según una idea de **Pierre Provost** y **Michel Villeneuve** (1980) en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 155.

### 7.33. Los sietes

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	20-30 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Se trata de contar en equipo en forma ascendente con una determinada dirección, saltándose los números que contienen un siete o los múltiplos de siete, sin equivocarse.

#### 2. Objetivos

Favorecer la toma de decisiones realistas, estimular maneras de apoyarse mutuamente sin exceso de presión, promover la comunicación efectiva y la cooperación en equipo.

#### 3. Desarrollo

Se juega en grupos de 8 a 12 personas. Cada grupo sentado en círculo, debe contar de la siguiente manera: cada persona dice un número diferente en orden ascendente siguiendo las manecillas del reloj. Cuando toquen múltiplos de 7 (7, 14, 21, ..) o números con 7 (7, 17, 27, ...) no se dice el número sino la persona en turno da una palmada y se invierte el sentido del conteo (contra reloj). Cuando alguien se equivoca, deben volver a empezar desde cero y *comenzar por una persona diferente*.

Una vez que se hayan comprendido las reglas y practicado el juego, se propone al grupo que fije la meta a la que desea llegar, y el tiempo en el que cree lograrlo (por ejemplo: al 70 en 10 minutos).

Se permiten todas las formas de cooperación y comunicación, sin embargo, no serán sugeridas por el(la) coordinador(a), sino deben surgir en forma espontánea del grupo.

#### 4. Evaluación

¿Lograron alcanzar su meta? ¿Les costó mucho trabajo? ¿Cómo empezaron el juego? ¿Les salió bien de esta manera? ¿Cuáles cambios de estrategia fueron integrando? ¿Cuáles ideas dieron buen resultado? ¿Por qué creen que es así? ¿Estuviste a gusto en el equipo? ¿Todo el tiempo?

### 6. Comentarios

Al principio hay que verificar bien en todos los equipos, para ver si entendieron bien las consignas. También se puede explicar que es perfectamente posible hacer trampa ... pero no tiene mucho sentido: el mismo equipo pierde el sabor real de la victoria.

¡OJO! No se tiene que manejar el juego como una competencia entre equipos, sino como un reto difícil que se pone cada equipo.

### 7. Fuente

**Limpens, Frans (Ed.)**, *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria*. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 313-314. Vimos una descripción muy parecida del juego en **Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 103.104.

### 7.34. El baile de los globos

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Muy activo
<b>Material</b>	Globos y equipo de música

#### 1. Definición

Se trata de evitar que caigan globos al suelo mientras se baila al son de una música.

#### 2. Objetivos

Fomentar la cooperación y la integración de grupo. Diversión.

#### 3. Desarrollo

L@s participantes se agrupan por parejas, cada una con su globo. Cuando comienza a sonar la música tod@s empiezan el baile intentando que los globos no caigan al suelo ni exploten. Para eso podrán utilizar cualquier parte del cuerpo, pero sin llegar a soltarse de su pareja. Cuando para la música, l@s participantes dejan de bailar, se sueltan de su pareja, pero deben seguir manteniendo los globos en el aire. Al sonar de nuevo la música, vuelven a emparejarse con otra persona y prosigue el juego con la misma dinámica.

#### 4. Evaluación

#### 5. Variantes

Bailar individualmente e ir introduciendo globos hasta que el grupo no los pueda seguir manteniendo en el aire.

#### 7. Fuente

Idea básica y variante de **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 156.

### 7.35. Ordenar la sala sin ver

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	30-45 minutos
<b>Lugar</b>	Comedor o salón
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Muchos muebles, vendas

#### 1. Definición

Se trata de acomodar todo en una sala con los ojos vendados.

#### 2. Objetivos

Coordinación, comunicación y cooperación en el grupo. Vencer obstáculos y miedos.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo afuera con paliacates. El(la) coordinador(a) cambia de lugar a muchas sillas y mesas y el grupo tiene que entrar con los ojos vendados y organizar la sala conforme una consigna: por ejemplo, poner tres mesas paralelas, con cuatro sillas en cada mesa.

#### 4. Evaluación

¿Se logró cumplir con las consignas (no ver, acomodar la sala)? ¿Cómo se sintieron? ¿Lograron ponerse bien de acuerdo? ¿Escucharon diferentes propuestas? ¿Se tomaron en cuenta tus ideas?

#### 5. Variantes

Se pueden acomodar, con los ojos vendados, un montón de sillas y mesas en forma de letras o formar una palabra. Trabajando en dos grupos primero se forman las palabras con sillas y luego se cambia de lugar para intentar leer la palabra del otro grupo (todo con los ojos vendados).

#### 7. Fuente

Ideas originales de **Frans Limpens**

### 7.36. Cuento cooperativo

<b>Edad</b>	6-10 años
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Se trata de inventar un cuento entre todo el grupo.

#### 2. Objetivos

Crear colectivamente. Desarrollar la imaginación. Fomentar un ambiente divertido.

#### 3. Desarrollo

El grupo sentado en un círculo. Alguien empieza a contar dos o tres frases y la persona a su izquierda tiene que seguir con dos o tres frases, etc.

#### 4. Evaluación

Puede girar sobre el trabajo en equipo y el estímulo de la propia imaginación y creatividad gracias al escuchar las ideas de l@s demás.

#### 5. Variantes

Cada persona escribe una(s) palabra(s) en un pedacito de papel. Se doblan y juntan los pedazos y alguien saca el primero: empieza el cuento con unas frases que contienen la(s) palabra(s) del papelito. La siguiente persona -quien continúa la historia- tiene que sacar otro papelito y utilizar la(s) nueva(s) palabra(s). etc.

Cada persona del círculo dice una sola palabra y cede la voz a la persona que sigue (por ejemplo 'yo' ... 'quiero' 'andar' .... 'en' ..... 'bicicleta' .... 'pero' .... 'no' .... 'tengo' .... 'pies' ... 'y' ... ).

Otra variación : la persona que cuenta el cuento tiene una pelota en la mano que se lanza a otra persona del grupo quien tiene que seguir el cuentito y lanzar ....

#### 7. Fuente

**Deacove, Jim**, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 27. También lo encontramos en **Centraal Kaderinstituut, Dichter. Methodieken: één.** (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 50, y en **Acevedo Ibáñez, Alejandro**, *Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales (tomo 2)*. México, Noriega-Limusa, México, 1991 (1981), p. 77-80. La primera variación se encuentra en **Deacove, Jim**, *Co-op parlor games*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1997(2), 1987 (1), p. 8.

**7.37. Figuras de animales**

<b>Edad</b>	6-12 años
<b>Duración</b>	20-30 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

**1. Definición**

Se trata de formar diversos animales en equipo.

**2. Objetivos**

Ejercitar la cooperación y la imaginación a través de juegos creativos.

**3. Desarrollo**

El grupo se divide en equipos de tres a cinco personas. Cada equipo se pone de acuerdo sobre cuál animal va a formar (con los cuerpos, sin materiales de apoyo) para presentarlo a l@s demás. Después se juntan de dos a cuatro equipos para formar un nuevo animal, hasta hacer uno solo entre todo el grupo.

**4. Evaluación**

¿Cómo se dio la cooperación en los grupos pequeños? ¿Cómo en los más numerosos?

**7. Fuente**

**Carbajal, Patricia; Victoria Vidargas, David Martínez y David Herrerías,** *Eduquemos para la paz y los derechos humanos. Manual de apoyo al docente, 5º Grado.* Universidad Iberoamericana, León, 1999, p. 163. Esta idea aparece también en: **Orlick, Terry,** *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición.* Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 44.

**7.38. Construir la torre de papel**

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	20-30 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Muchísimo papel de reuso

**1. Definición**

Se trata de construir entre todo el grupo con muchas hojas o pliegos de papel de reuso y sin otros materiales.

**2. Objetivos**

Reto para estimular la creatividad y la cooperación.

**3. Desarrollo**

Se tiene que tratar de formar una torre muy alta (puede llegar a ser varios metros de alto). Grupos creativos logran hacer muchas cosas con papel (una vez un grupo nos hizo una cama de puro papel que soportaba el peso de una persona durante un minuto).

**4. Evaluación**

¿Lograron ponerse de acuerdo o cada quien trabajaba por su cuenta? ¿Aplicaste ideas de otras personas? ¿Se tomaron en cuenta tus ideas? ¿Se sintieron a gusto? ¿Cómo ves el resultado de tu trabajo?

**5. Variantes**

Construir entre tod@s un gigantesco camino para canicas o cochecitos con papel y agua, con arena, ...

**6. Comentarios**

Hacen falta muy pocas reglas para jugar con sentido, en cooperación, con bonitos resultados. Aquí es importante lograr a motivar al grupo a vencer la primera impresión de “no se puede” e iniciar la búsqueda creativa de soluciones.

**7. Fuente**

Idea original de **Frans Limpens**.

**7.39. En busca de la bruja perdida**

<b>Edad</b>	6-9 años
<b>Duración</b>	30-40 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Muy activo
<b>Material</b>	Escoba, cuerda, bancos, colchonetas, sillas, objetos para poner en la cabeza

**1. Definición**

Consiste en llevar en la cabeza y sin manos, la escoba de una bruja a su casa, sorteando obstáculos.

**2. Objetivos**

Fomentar la cooperación para lograr una meta difícil. Trabajo en equipo. Favorecer la adquisición del equilibrio corporal

**3. Desarrollo**

Primero se delimita la zona de juego con las siguientes partes: un círculo en un extremo es la casa de la bruja y en el resto del espacio se traza el itinerario con sus obstáculos (bancos, colchonetas, etcétera). El(la) coordinador(a) explica el juego.

Sale el(la) primer(a) jugador(a) con la escoba en la cabeza, intentando llegar con ella a la casa de la bruja, sin que se le caiga y sin utilizar las manos. Si lo consiguiese, saldría la siguiente persona a intentarlo.

Cuando se le cae la escoba el(la) jugador(a) queda inmediatamente inmovilizado por los efectos mágicos de aquella. Le toca el turno entonces a la siguiente persona, que sale sin nada para ir a recoger la escoba caída de su compañer@. La coge y le da con ella un pequeño golpe en las nalgas, para nuevamente por sus efectos mágicos despertarl@; a continuación se colocan la escoba entre l@s en sus cabeza y reinician el camino en dirección a la casa de la bruja. Cuando cae la escoba otra vez llega una tercera persona a ayudar. El juego continua con la misma dinámica hasta conseguir devolver la escoba a su dueña la bruja.

**4. Evaluación**

¿Cómo se consiguió llevar la escoba a la bruja? ¿Tiene alguna aplicación en la vida cotidiana?

**7. Fuente**

**Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 160-161.

## 7.40. Pasar el aro

<b>Edad</b>	A partir de los 8 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Muy activo
<b>Material</b>	Aro(s)

### 1. Definición

Consiste en pasar un aro por los cuerpos de los jugadores sin usar las manos.

### 2. Objetivos

Desarrollar la cooperación, el trabajo en equipo y la coordinación de movimientos. Integración de grupo con una tarea divertida. Contacto físico espontáneo.

### 3. Desarrollo

Se forma un círculo en el que l@s participantes están cogid@s de la manera siguiente: una primera persona pasa su brazo derecho por debajo de sus piernas para que la de atrás lo agarre con su mano izquierda, al mismo tiempo que le da a la siguiente persona su mano derecha por debajo de sus piernas. Se introduce un aro de gimnasia rítmica a la altura de la cintura de alguien quien empieza a moverlo hacia un lado con el cuerpo. El aro tiene que pasar por todo el círculo sin que nadie suelte las manos.

### 4. Evaluación

Se puede hablar de la importancia del trabajo en equipo y del gozo de lograr en grupo cumplir la meta.

### 5. Variantes

En grupos numerosos se pueden poner aros en diferentes partes del círculo. Así no tiene que esperar nadie durante mucho tiempo para empezar a jugar.

### 7. Fuente

Según una idea de **Guillermo Brown** en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 162.