

Índice

20.1.	Gemo (Nueva Guinea)	p. 2
20.2.	Infinitas canicas aborígenes (Australia)	p. 3
20.3.	Sepak Raga (Malasia)	p. 4
20.4.	Aguja (indígenas de Guatemala)	p. 5
20.5.	Pajarito (Nueva Guinea)	p. 6
20.6.	Evanena (Nueva Guinea)	p. 7
20.7.	Parpoparo – pescadito (Nueva Guinea)	p. 8
20.8.	Taketak (Nueva Guinea)	p. 9
20.9.	Txila, la (Argelia)	p. 11
20.10.	‘Katje’ cruzando (Bélgica)	p. 12
20.11.	Sasa Kuru (Burkina Faso)	p. 13
20.12.	Lançamento de pedras (Cabo Verde)	p. 14
20.13.	Memutar Pinggan (el giraplatos) (Malasia)	p. 15
20.14.	Pasar la vara (Egipto)	p. 16
20.15.	Tapa las orejas (Corea)	p. 17
20.16.	¡Cuida la puerta! (Afganistán)	p. 18
20.17.	El gato y el ratón (Congo)	p. 19
20. 18.	Muk (Inuits del ártico canadiense)	p. 20
20.19.	Llevar el águila (Inuits del ártico canadiense)	p. 21
20.20.	Gran zanahoria (China)	p. 22

20.1. Gemo (Nueva Guinea)

Edad	A partir de 8 años
Duración	25 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de llevar el gemo (espíritu) a un punto de la otra zona, tantas veces como se pueda.

2. Objetivos

Desarrollar la imaginación para dar una respuesta creativa a los problemas y a elaborar estrategias grupales, que sepan hacer del supuesto “enemigo” un cooperador en lugar de un competidor.

3. Desarrollo

Se juega en dos equipos y se marcan en un terreno amplio dos puntos (árboles, sillas,...) como metas. Cada equipo defiende un punto y tratará de llegar a la meta del otro lado. Una persona de uno de los equipos (parada cerca de su punto a defender) grita “gemo” (lo que significa “persona quien carga el espíritu”). Ella tratará de llevar el gemo hasta el punto de meta de la zona contraria a su campo, pero cualquier persona del equipo contrario que le toque pasará a llevar el gemo hacia el otro lado. El gemo sólo lo puede atrapar alguien del otro equipo, nunca alguien del mismo equipo. La persona que consiga llevar el gemo a la meta de su equipo, tocando la meta, consigue un punto para su equipo. Esto es extremadamente difícil porque cada equipo pone un(a) porter@ para defender su punto (la meta para el otro equipo)

4. Evaluación

¿Cuáles estrategias inventó tu equipo? ¿Qué tipo de relaciones se dieron: de cooperación o de competencia? ¿Qué se consiguió con cada una de ellas?

6. Comentarios

Es un juego tradicional que se presenta como competitivo y aunque en realidad puede llegar a ganar un equipo, difícilmente lo conseguirá por sí solo, si no es capaz de hacer de la participación del otro equipo un apoyo (una estrategia) en lugar de un enfrentamiento.

7. Fuente

Juego de Nueva Guinea en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 140-141.

20.2. Infinitas canicas aborígenes (Australia)

Edad	A partir de 6 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Afuera
Ritmo	Tranquilo
Material	Canicas

1. Definición

Se trata de intentar golpear las canicas de otra persona.

2. Objetivos

Coordinación motriz fina, mejorar la puntería, diversión, cooperación en un interesante intercambio de canicas sin perdedore(a)s.

3. Desarrollo

Dos jugadore(a)s se sientan en el suelo un@ frente a otr@, separad@ unos tres metros. Cada jugador(a) tiene un pequeño grupo de canicas en el suelo, delante de él(la). L@s jugadore(a)s se turnan intentando golpear las canicas de la otra persona rodando una de sus propias canicas. Cuando un(a) jugador(a) tiene éxito, recibe las canicas golpeadas y las coloca con las suyas, aumentando así la posibilidad de la otra persona de golpear canicas en su turno. Si no acierta, la canica permanece donde se detiene, en el otro campo.

4. Evaluación

Hablar de las (des)ventajas de jugar con otr@s niñ@s sin miedo de perder.

6. Comentarios

Este juego puede continuar sin terminar nunca, porque mientras un grupo de canicas disminuye de tamaño se hace más difícil de golpear más canicas y el otro grupo se vuelve más grande y más fácil de golpear. El juego se concentra en el placer de atinarle a las canicas del otro lado, sin la presión de 'perder' o 'ganar' canicas. (Nuestra versión de jugar y arriesgar la pérdida de canicas hace que much@s niñ@s prefieren no jugar a las canicas).

7. Fuente

Información de **Ian Robertson** en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 94 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

20.3. Sepak Raga (Malasia)

Edad	A partir de 8 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Pelota ligera o globo

1. Definición

Se trata de patear una pelota muchas veces sin dejarla caer en el suelo.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos en el grupo, reacción rápida, cooperación y reto.

3. Desarrollo

Un equipo de alrededor de seis personas forma un círculo y patea una pelota ligera de una a otra persona evitando que se caiga en el suelo. Se puede llevar la cuenta durante el juego y proponerse un reto colectivo (llegar a 10, llegar a 2, etcétera). También se puede variar la manera de pasarse la pelota. En Malasia se prohíbe tocar la pelota con las manos y los brazos, pero se permite utilizar otras partes del cuerpo. Es mejor utilizar una pelota muy ligera o un globo inflado.

4. Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Lograron apoyarse en su equipo para superar un reto que se pusieron, o simplemente se presionan demasiado?

5. Variantes

Obviamente se pueden variar todas las reglas: por ejemplo dejar que la pelota bota una vez en el suelo, tocar con las manos únicamente, etcétera. Es un juego muy flexible. Las variaciones ayudan a mantener interés en el juego.

7. Fuente

Orlick, Terry, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 148. Este juego se llama *takraw* o *takgro* en Tailandia (**UK UNICEF**, *Songs, games and stories from around the world*, en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 121.). En Vietnam se llama *da kau*, en Myanmar es *chinlon* (**Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 235).

20.4. Aguja (indígenas de Guatemala)

Edad	A partir de 10 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Aguja de madera y pelotas

1. Definición

Se trata de acercar colectivamente una pelota a una aguja de madera sin derribarla.

2. Objetivos

Cooperación y coordinación, precisión de movimientos, destreza y reto.

3. Desarrollo

Una aguja de madera se coloca de pie (clavada) a una distancia no muy grande de una línea trazada en el suelo. El grupo puede decidir la distancia. El equipo tiene como objetivo colaborar para que la primera pelota que se rueda (*pelota guía*) llegue a tocar la aguja sin derribarla. La primera persona rueda la pelota guía y los siguientes miembros del equipo intentan rodar sus pelotas para que empujen la pelota guía aproximándola a la aguja. El juego acaba cuando la pelota guía toca la aguja. Si tiran la aguja, la persona que la ha tirado comienza un nuevo juego rodando la primera pelota

4. Evaluación

Se pueden comentar eventuales roces y problemas y festejar participaciones exitosas.

7. Fuente

Información de **Jim Deacove** en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 94-95. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

20.5. Pajarito (Nueva Guinea)

Edad	A partir de 10 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Afuera
Ritmo	Activo y cansado
Material	Una larga tabla

1. Definición

Se trata de viajar y mantener equilibrio en una tabla

2. Objetivos

Cooperación y coordinación de movimientos, haciendo esfuerzo. Diversión e integración de grupo. Equilibrio (para la persona de arriba)

3. Desarrollo

Un(a) niñ@ se para en una larga tabla de madera que es levantada del suelo y llevada – con cuidado - de un lado a otro por el grupo. Según la inspiración del grupo la persona de arriba puede ejecutar ciertos movimientos, pasarse (con mucho cuidado) de un lado a otro de la tabla, etc. El reto consiste en llegar bien al otro lado del espacio SIN que la persona de arriba se caiga.

4. Evaluación

¿Logramos vencer los retos? ¿Todo el mundo se animó a subir a la tabla?
¿Tuvimos problemas en el grupo? ¿Cómo se resolvieron?

6. Comentarios

Jugar en grupos que ya saben cooperar.

7. Fuente

Información de **A. Rosensteil** en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 95-96.

20.6. Evanena (Nueva Guinea)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de deslizarse en los brazos del grupo.

2. Objetivos

Confianza y contacto físico espontáneo. Cooperación y coordinación entre todo el grupo.

3. Desarrollo

Dos filas de niñ@s colocadas una frente a otra. Cada pareja de niñ@s enfrentad@s se agarra de los antebrazos, formando una red alargada de brazos y evitando dejar espacios huecos. Una persona se sube a los brazos en un extremo de la 'red' y avanza reptando a través de los brazos unidos de las siguientes parejas. Mientras avanza a lo largo de la plataforma, las parejas por las que pasa pueden correr a ponerse al otro extremo de la fila, extendiendo así la fila, según acordado en el grupo.

4. Evaluación

¿Les gustó la actividad? ¿Se presentaron problemas? ¿Cómo se resolvieron?
¿Ayudaron a las personas a pasar con más facilidad? ¿Cómo?

5. Variantes

Si el grupo es bastante numeroso todo el mundo se forma en parejas, empiezan a subir las personas de las primeras parejas (una persona tras otra, con suficiente espacio) y se vuelven a formar atrás hasta que haya pasado todo el mundo.

7. Fuente

Información de **A. Rosensteil** en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 96.

20.7. Parpoparo - pescadito (Nueva Guinea)

Edad	A partir de 8 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Alberca, lago, río
Ritmo	Activo
Material	Trajes de baño, toallas

1. Definición

Se trata de bucear a través de un círculo de ‘vigilantes’

2. Objetivos

Cooperación y coordinación de actividades en dos equipos, nadar y bucear, diversión e integración de grupo.

3. Desarrollo

Se forman dos equipos. Un equipo forma un círculo con distancia acordada entre cada persona (según la edad y experiencia con el juego se hace más grande o más pequeño el círculo). Los miembros del otro equipo se encuentran en el interior del círculo y tratarán de pasar a través del círculo buceando. Los miembros del círculo exterior usan sus cuerpos para bloquear el paso a la vez que cantan y balan en el agua. Si algún miembro del equipo interior bucea a través del círculo exterior, los equipos cambian papeles, y el juego continúa.

4. Evaluación

¿Se divirtieron mucho con el juego? ¿Cómo lograron detener a los miembros del equipo interior? ¿Cómo lograron pasar? ¿Se pusieron bien de acuerdo?

6. Comentarios

Juego muy divertido con grupos de niñ@s que saben nadar. Se puede jugar otro juego, en otra parte del agua, con niñ@s que no saben bucear.

7. Fuente

Información de **A. Rosensteil** en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 96.

20.8. Taketak (Nueva Guinea)

Edad	A partir de 10 años
Duración	30-45 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	60 “espinas”, una o más perinola(s) (trompa)

1. Definición

Se trata de empatar entre dos equipos, derribando una serie de “espinas” clavadas en el suelo con una perinola (trompita).

2. Objetivos

Destreza y coordinación motriz fina. Negociación y acuerdos con otro equipo. Cooperación.

3. Desarrollo

Este juego popular del pueblo Tangu de Nueva Guinea representa el tema dominante de su cultura: la igualdad moral. Se trata de empatar entre dos pequeños equipos. La palabra ‘taketak’ significa espina (del coco), material original junto con una especie de perinola, producida con algún fruto seco de la selva. Se puede jugar con lápices de colores viejos (pararlos con la punta hacia arriba en un piso liso) o palitos de madera (clavados en un suelo de tierra).

Cada equipo tiene 30 taketaks y está separado del otro por unos cinco metros. Los taketaks, se acomodan frente a cada equipo sin figura fija (como una pequeña nube de taketaks). En cada ‘nube’ los taketaks están separados por unos 15 centímetros cada uno.

En una primera vuelta cada persona de los dos equipos lanza la perinola hacia los taketaks del otro equipo para derribar algunos. La perinola tiene que pasar efectivamente por los taketaks, si no se vuelve a lanzar. Al final de la vuelta se cuentan los taketaks derribados (por ejemplo 4 en un lado, 7 en otro). Como no hay empate, el juego sigue, con otra vuelta.

En cada nueva vuelta uno de los dos equipos (en común acuerdo) repone dos taketaks. Después los equipos lanzan la perinola hasta acabar todo el mundo y otra vez se hace la cuenta, y así sucesivamente hasta conseguir el empate.

4. Evaluación

¿Les gustó este juego extraño? ¿Lograron la meta? ¿Tuvieron que esforzarse o cambiar reglas? ¿Surgieron problemas en el equipo, con el otro equipo? ¿Cómo los resolvieron?

5. Variantes

La reposición de taketaks es un elemento constante del juego, pero se pueden negociar otras maneras, otras cantidades. Las reglas se pueden adaptar a las habilidades de los equipos, para hacer el reto más difícil, etc. Lo interesante es que los dos equipos comparten el reto: llegar – sin trampa – a un empate.

Otro juego tradicional de Papua Nueva Guinea parecido al *Taketak (Makii)* utiliza cocos como meta y algún tipo de pirinola para lanzar. También aquí se trata de igualar el resultado final entre dos equipos. Para recordar los respectivos puntos se marca en hojas tipo helecho (el primer equipo quita tres cuartas partes de una ramita, el otro equipo quita la última parte cuando iguala el punto).

6. Comentarios

Buscar el empate es una manera muy curiosa de jugar que abre muchas nuevas posibilidades. Empatar requiere la destreza refinada (y la buena suerte) de ser capaz de derribar taketaks cuando tu equipo lo necesita o fallar a propósito (pero lanzando correctamente la perinola en medio de los taketaks).

7. Fuente

Información de **Ken Burrige** en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 96-99. La descripción de la variante con cocos (*Makii*) en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 128-129.

20.9. Txila, la (Argelia)

Edad	8-12 años
Duración	10'
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Muy activo
Material	5-6 Pelotas suaves

1. Definición

Se trata de perseguir en parejas al resto del grupo y lanzarles pelotas suaves hasta tocar e integrar a todo el grupo.

2. Objetivos

Coordinación y organización con la pareja y entre parejas. Coordinación ojo-manos para lanzar las pelotas hacia las 'presas'. Diversión y cooperación.

3. Desarrollo

Se forman algunas parejas 'cazadoras' (5-6 en grupos grandes). Cada pareja, tomada de la mano en todo el juego, tiene una pelota y empieza a perseguir a las 'presas' (el resto el grupo, corriendo cada quien por su lado en el espacio amplio). Cerca de la 'presa' le lanzan la pelota y si logran tocarla la 'presa' se convierte en 'cazador(a)' también, dando una mano a la pareja que acaba de cazarla y que se convierte en trío. La próxima vez que atrapan a una 'presa' el trío se separa en dos parejas quienes se coordinan para pasarse la pelota para alcanzar a otra 'presa' y así sucesivamente hasta acabar con todas las 'presas'.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si no hay eventos especiales que comentar.

5. Variantes

Se pueden repartir una o dos pelotas suaves menos que parejas (dejar un mínimo de 4 pelotas), quienes además no podrán correr con pelota en la mano. Así tienen que darse pases de una pareja a otra para atrapar a las 'presas'. Este juego implica mucho más estrategia y agilidad (porque las parejas tienen que quedarse tomadas de la mano durante el juego). Para grupos mayores que ya conocen bien el juego original. Delimitar el terreno (no tan amplio que en la primera versión).

7. Fuente

Variación cooperativa por Frans Limpens del juego tradicional argelino (de eliminación) en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 38.

20.10. 'Katje' cruzando (Bélgica)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de cruzar el patio varias veces sin que te toquen.

2. Objetivos

Buen ejercicio deportivo y mucha diversión, excelente para grupos muy numerosos. Distensión e integración espontánea con niñ@s de otros salones.

3. Desarrollo

Uno de los juegos de perseguir y correr cuyos nombres en holandés empiezan con 'katje' [pronunciar 'catye'], (vean también juego 12.6). Varios van acompañados de una cantaleta. En este caso dice: *marinero, ¿me das permiso de cruzar, si o no? ¿debo pagar un centavo, si o no?* y la persona del centro grita 'no'.

En un patio o espacio muy grande se marcan líneas en los extremos (o serán las paredes mismas 'las bases': tocando la pared estás en la base). Todo el grupo se acomoda en un extremo (en la 'base') y tratará de cruzar el patio para llegar al otro extremo (la otra 'base'). Una persona en el centro del patio da la señal para empezar a correr y trata de tocar varias personas (como en las traes o la roña), quienes se tienen que quedar también en el centro del patio. El grupo intentará pasar otra vez, perseguido por la primera persona y sus nuevas 'ayudantes'. Cada vez son más personas en medio y menos personas que logran pasar, hasta terminar el juego (todo el grupo en el centro) en tres-cuatro carreras más.

Se reinicia el juego y se queda en el centro otra persona (normalmente una de las personas que se tardaron más en dejarse atrapar).

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Un excelente juego para trabajar la condición física de todo el grupo, con un reto muy difícil, pero sin exclusión.

7. Fuente

Juego tradicional de Flandes, Bélgica, descrito por **Frans Limpens**

20.11. Sasa Kuru (Burkina Faso)

Edad	8-12 años
Duración	2-3 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de moverse en 'nido' entre tres personas.

2. Objetivos

Coordinación y cooperación en pequeños grupitos (tríos). Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se divide en tríos. Cada persona del trío se sitúa de espaldas a sus compañer@s, se acerca mucho y pone los brazos hacia atrás para entrelazarse entre las tres personas, formando un 'nido'. Una vez conseguida la formación el río intenta desplazarse por el terreno. Se pueden introducir algunos obstáculos (seguros) en el camino para dar más interés al juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Obviamente se puede variar el número de participantes por 'nido'. En grupos mayores podrían cargar a una persona.

En lugar de caminar se puede también 'volar' (muy pequeña distancia). Dos personas del trío 'cargan' a la tercera persona quien levanta los pies juntos y se mueve así con un brinco apoyado hacia el destino. Esto se hace por turnos hasta llegar al destino (MUY CANSADO).

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 44. Variaciones de Frans Limpens.

20.12. Lançamento de pedras (Cabo Verde)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Piedras, gis

1. Definición

Se trata de lanzar pedras en una figura previamente acordada.

2. Objetivos

Coordinación ojo-mano. Precisión en el tiro. Planeación y comunicación. Cooperación en grupos pequeños.

3. Desarrollo

Se trabaja en equipos de 8-10 personas (cada equipo con su material).

Para cada equipo se traza un cuadro de dos metros en el piso, dividido en nueve partes iguales y una línea a unos pocos metros de distancia (alejarse más o menos del cuadro según la agilidad y experiencia del grupo). Todas las personas del equipo juntan pedras y se colocan detrás de la línea, viendo hacia el cuadrado.

Según su experiencia se ponen una meta: por ejemplo: *colocar tres pedras en línea recta, o llenar todos los cuadritos menos el céntrico*, etc. y empiezan a lanzar pedras. Un cuadrado se llena con una sola piedra. Cuando llega una segunda piedra al mismo cuadrado este espacio se pierde. Podría recuperarse de varias maneras: grupos novatos retiran las dos pedras del cuadrado y siguen intentando. Grupos con más experiencia deben tirar una tercera piedra en el mismo cuadro para retirar las dos pedras anteriores junto con la tercera. Todo el equipo participa por turnos hasta lograr la meta.

4. Evaluación

¿Lograron ponerse de acuerdo? ¿Hubo conflictos en el equipo? ¿Desarrollaron nuevas estrategias? ¿Respetaron los turnos (todo el mundo juega)?

7. Fuente

Variación cooperativa por Frans Limpens del juego tradicional en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 46.

20.13. Memutar Pinggan (el giraplatos) (Malasia)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Platos de plástico

1. Definición

Se trata de alcanzar un plato que gira alrededor de su eje antes de que caiga.

2. Objetivos

Despertar la concentración y la agilidad. Conocer algunos nombres de personas del grupo (en grupos nuevos). Diversión.

3. Desarrollo

El grupo sentado o parado en círculo. Una persona se coloca en el centro y hace girar el plato alrededor de su eje. Al mismo momento grita el nombre de una persona del grupo quien trata de alcanzar el plato antes de que caiga completamente en el piso. Si no logra hacerlo esta persona pierde su lugar (ocupado por la primera persona) y tendrá que girar el plato a su vez.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se puede rodar el plato en el centro del círculo y la persona nombrada tiene que alcanzarlo antes de que caiga.

7. Fuente

Orlick, Terry, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 149. Variante de Frans Limpens.

20.14. Pasar la vara (Egipto)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Una vara por persona

1. Definición

El juego consiste en cambiar simultáneamente de lugar en el círculo para alcanzar la vara de al lado antes que se caiga.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación de movimientos, la concentración y el nivel de atención. Estimular la confianza y la cooperación en el grupo.

3. Desarrollo

Este juego exige gran rapidez. Cada persona toma una vara (1,5 metros de largo o más) y se coloca en un círculo. Grupos principiantes dejan poco espacio entre participantes, grupos avanzados pueden dejar hasta varios metros entre cada persona. Cada persona coloca la vara verticalmente en el piso y la detiene con una mano (la derecha por ejemplo). A la señal todo el grupo suelta su vara y se va corriendo hacia la vara de al lado (todo el mundo en la misma dirección, por supuesto). ¿Logra todo el mundo a tomar la vara correspondiente?

Con algo de práctica se pueden introducir cambios en los movimientos (por ejemplo, pasar una vara y tomar la siguiente).

4. Evaluación

¿Lograron efectuar los cambios con todo el grupo? ¿Cómo lo hicieron para incluir a todo el mundo?

6. Comentarios

En el juego tradicional se excluye a quien 'pierde'. Aquí proponemos elevar el reto y conseguir que todo el grupo logre hacer los movimientos en coordinación.

7. Fuente

UK UNICEF, *Songs, games and stories from around the world*, en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 114.

20.15. Tapa las orejas (Corea)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

El juego consiste en taparse las orejas al mismo tiempo que l@s compañer@s a ambos lados tapan su oreja del lado respectivo.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación de movimientos, la concentración y el nivel de atención. Desarrollar el sentido de lateralidad. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Una persona empieza tapándose las dos orejas con las manos. En este momento, la persona a su derecha tapa su oreja izquierda con la mano izquierda (la que queda cerca de la primera persona) y la persona a su izquierda tapa su oreja derecha con la mano derecha (también la que queda más cerca). Enseguida la primera persona retira sus manos y apunta a otra persona de grupo, quien tiene que taparse las orejas rápidamente, igual que sus dos vecin@s con la oreja correcta, y así sucesivamente. ¿No se equivoca nadie?

En el juego tradicional se excluye a quien 'pierde'. Aquí proponemos elevar el reto y conseguir que todo el grupo logre hacer los movimientos en coordinación o pasar un buen rato de mucha risa.

4. Evaluación

¿Lograron efectuar los cambios con todo el grupo? ¿Cómo lo hicieron para incluir a todo el mundo?

5. Variantes

Con algo de práctica se pueden introducir cambios en los movimientos, por ejemplo, tapar otras partes del cuerpo, tapar las orejas del(a) vecin@ en lugar de las propias: confusión y risa garantizadas.

7. Fuente

UK UNICEF, *Songs, games and stories from around the world*, en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 115. Variación de **Frans Limpens**.

20.16. ¡Cuida la puerta! (Afganistán)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Pelota

1. Definición

El juego consiste en intentar pasar una pelota por entre las piernas de alguien del círculo.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación de movimientos, la concentración y el nivel de atención. Promover un ambiente de diversión.

3. Desarrollo

Todo el grupo parado en círculo, viendo hacia el centro, con las piernas abiertas, así que los pies de una persona tocan los pies de sus vecin@s. Una persona se coloca en el centro con una pelota y desde allí trata de rodar la pelota por entre las piernas de una persona del círculo. Esta persona tratará de impedir el paso de la pelota que se acerca, cerrando los pies con un brinco. Según la habilidad del grupo se fija un número de paradas exitosas (por ejemplo, a la tercera parada) para intercambiar lugar. Las veces que la pelota pasa por las piernas no cuentan. La persona que dejó pasar la pelota corre por ella.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado este juego de distensión y destreza.

6. Comentarios

En el juego tradicional se excluye a quien 'pierde'. Aquí proponemos elevar el reto (realizar más y más paradas o pasar la pelota de otras maneras, utilizar pelotas más pequeños o más grandes, etcétera) y conseguir que todo el grupo disfrutar con el juego sin exclusiones.

7. Fuente

NY UNICEF, *Games around the world*, en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 127.

20.17. El gato y el ratón (Congo)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

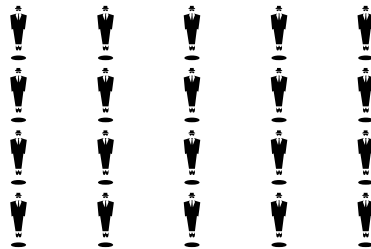
Se trata de complicarle la vida al gato que persigue a un ratón entre filas cambiantes de personas con los brazos abiertos.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación de movimientos, la concentración y el nivel de atención. Desarrollar el sentido de lateralidad. Promover un ambiente de diversión.

3. Desarrollo

Todo el grupo parado en una figura de varias filas y columnas (véase dibujo) y con los brazos abiertos de tal manera que sus manos apenas alcanzan las manos de l@s vecin@s en la fila o en la columna. (Es más fácil marcar los lugares de todo el grupo en el piso con gis). Dos personas (el gato y el ratón) no se forman en las filas. El gato empieza a perseguir al ratón por entre las hileras de personas, el ratón trata de evitar ser atrapado. Una tercera persona grita de vez en cuando una consigna 'Media vuelta derecha' o 'Media vuelta izquierda' para las hileras quienes siguen la consigna, convirtiendo las filas en columnas o al revés, según la consigna y su posición anterior. El grupo tiene que cambiar muy rápido de posición, complicando así la persecución del gato al ratón. Cuando finalmente el gato logra atrapar al ratón (las instrucciones al grupo también pueden favorecerle a un gato menos veloz) otras dos personas se convierten en gato y ratón, y así sucesivamente. También se hacen los cambios cuando la persecución dura demasiado tiempo.



7. Fuente

Juego tradicional de distensión del pueblo Baluba de Congo, también muy popular en Bélgica. **Bompiani, E.**, *Le grand livre des jeux*, Casterman, 1972, en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 131.

20.18. Muk (Inuits del ártico canadiense)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interiores
Ritmo	Tranquilo
Material	Nada

1. Definición

Se trata de hacer reír a una persona quien intenta evitarlo.

2. Objetivos

Distensión, diversión compartida, creatividad e ingenio.

3. Desarrollo

La palabra Inuit *'Muk'* significa silencio. Un juego de mucha risa. El grupo sentado en círculo con una persona en el centro quien elige a su 'víctima' quien tiene que decir *'muk'* y luego permanecer en silencio y sin reírse. Por supuesto, la persona del centro hace caras y gestos ridículos para 'romper el *muk'* durante un tiempo acordado. Hay dos posibilidades: la 'víctima' se ríe y tiene que reemplazar a la persona del centro, o no pasa así y la misma persona del centro busca otra 'víctima' y empieza el juego de nuevo. El chiste es que todo el grupo se puede reír a carcajadas por las ocurrencias de la persona en el centro (en apoyo a su intento de hacer reír a la 'víctima'), menos la 'víctima en turno.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

La persona del centro puede iniciar diferentes formas de decir o gritar *'muk'* (como vaca, por ejemplo) y la 'víctima' tiene que imitarlas en –digamos- tres ocasiones. También puede ir acompañado de movimientos que se tienen que imitar.

6. Comentarios

Diversión garantizada.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 100-101 pp.

20.19. Llevar el águila (Inuits del ártico canadiense)

Edad	A partir de 10 años
Duración	15 minutos
Lugar	Terreno seguro (pasto)
Ritmo	Muy activo
Material	Nada

1. Definición

Se trata de cargar a una persona entre tres mientras aguante tener los brazos extendidos.

2. Objetivos

Fuerza, resistencia y control corporal. Cuidado de la otra persona y cooperación.

3. Desarrollo

Una persona se tumba boca abajo con los brazos extendidos en cruz en un terreno seguro (de preferencia pasto o arena). Tres personas 'remolcadoras' la recogen con cuidado, dos por las muñecas y una por los tobillos, y la llevan tan lejos como sea posible antes de que el 'águila' se desplome. Se tiene que llevar el 'águila' lentamente, a más o menos medio metro del suelo, y bajarlo suavemente cuando comienza a desplomarse (para evitar 'desplumarlo')

4. Evaluación

¿Lograron avanzar mucho con los 'águilas'? ¿Se animaron much@s a convertirse en 'águilas'? ¿Cómo se sienten las 'remolcadoras' (además de cansadas)?

6. Comentarios

Un juego **para grupos avanzados** que manejan bien el cuidado por la otra persona. ¡Parar inmediatamente el juego en caso de brusquedad y descuido!

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 101-102 pp.

20.20. Gran zanahoria (China)

20. Juegos de otras culturas

Edad	A partir de 3 años
Duración	15 minutos
Lugar	Terreno seguro (interior)
Ritmo	Activo
Material	Nada

1. Definición

Se trata de recolectar 'grandes zanahorias' con ayuda de otr@s niñ@s.

2. Objetivos

Juego ilustrativo sobre la cooperación: el grupo aprende que colaborando pueden conseguir lo que no pueden hacer sol@s.

3. Desarrollo

Es un juego de cosecha en el que un(a) niñ@ imita a una gran zanahoria creciendo en el campo. Un(a) niñ@ sol@ no puede sacarla de la tierra y recogerla, porque la zanahoria es demasiado grande. Es necesario un cierto número de recolectore/as antes de que la zanahoria pueda ser sacada de la tierra.

4. Evaluación

Hablar de la cooperación para conseguir un objetivo grande.

5. Variantes

Obviamente se puede cambiar la historia según el tema de trabajo (en lugar de cosecha en el campo puede tratarse de una mudanza, una bodega, materiales para construcción, rocas para hacer rompeolas, etcétera, etcétera...)

6. Comentarios

Vigilar de cerca la seguridad de la zanahoria, que no se lastime nadie.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 103 pp.