

Índice

12.1.	Tangram colectivo	p. 2
12.2.	Pinchar-la-cola-del-burro cooperativo	p. 3
12.3.	Escondidas cooperativas	p. 4
12.4.	Sillas cooperativas	p. 5
12.5.	Cuerdas cooperativas	p. 6
12.6.	La roña cooperativa	p. 7
12.7.	La sardina (escondidas cooperativas)	p. 8
12.8.	Carrera en cámara lenta	p. 9
12.9.	Toca la campana (escondidas cooperativas)	p. 10
12.10.	La frontera (quemados cooperativos)	p. 11
12.11.	Subir y bajar la escalera (concurso diferente)	p. 12
12.12.	Las sillas de los disfraces	p. 14
12.13.	Carrera cooperativa de costales	p. 15
12.14.	Estafeta pegajosa	p. 16
12.15.	Saquitos de legumbres (congelados coop.)	p. 17
12.16.	Puentes (estafetas cooperativas)	p. 18
12.17.	Saltar la cuerda en grupo	p. 19
12.18.	Escondidas movidas	p. 20
12.19.	Las gallinas ciegas	p. 21
12.20.	La bola (roña cooperativa)	p. 22

12. Juegos no tan tradicionales

12.1. Tangram colectivo

Edad	A partir de 9 años
Duración	20-25 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy tranquilo
Material	Varios tangrams (una pieza por persona)

1. Definición

Se trata de resolver el rompecabezas en pequeños grupos.

2. Objetivos

Lograr una buena cooperación, con respeto por la participación de las demás personas, utilizando una comunicación efectiva.

3. Desarrollo

Se trabaja en grupos de siete (el Tangram tiene 7 piezas, ver dibujo). Cada participante recibe una sola pieza. Grupos que no conocen bien el juego del Tangram hacen el cuadrado, grupos avanzados pueden hacer el triángulo u otras figuras, con una regla especial: cada persona toca y mueve únicamente su pieza.

4. Evaluación

Es importante valorar los logros y retos para la cooperación, el respeto y la paciencia, y la comunicación que se experimentaron en el juego.

5. Variantes

Una persona que no ve a las demás puede dar instrucciones sobre como formar una determinada figura del tangram.

6. Comentarios

Es muy importante insistir en la regla especial, repetirla varias veces y controlar de cerca su implementación en los diferentes grupitos.

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, s.p. (juego 5.01).

12.2. Pinchar-la-cola-del-burro cooperativo

Edad	3-6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio sin obstáculos
Ritmo	Tranquilo
Material	Dibujo de burro, cola de burro, vendas, masking tape

1. Definición

Versión cooperativa del tradicional juego de fiestas infantiles.

2. Objetivos

Diversión sin competencia ni exclusión en fiestas infantiles.

3. Desarrollo

Se coloca un dibujo de burro (sin cola) en la pared. Un(a) de l@s niñ@s, con los ojos vendados, recibe una cola de burro y un pedazo de masking tape. Con el apoyo del grupo (mediante gritos) se dirige a ciegas a la pared y coloca la cola en su lugar.

4. Evaluación

Remarcar los aspectos de diversión y éxito gracias al trabajo colectivo.

5. Variantes

Todo el grupo colabora para formar al animal entero en la pared, por turnos. En cada turno un(a) niñ@ con los ojos vendados añade una parte diferente del cuerpo – cabeza, pata, lomo,...- siguiendo las orientaciones de las demás personas.

6. Comentarios

Para una fiesta infantil sin lagrimas.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 20-21. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

12. Juegos no tan tradicionales

12.3. Escondidas cooperativas

Edad	3-5 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Patio o jardín grande
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de buscar en grupo a las personas escondidas.

2. Objetivos

Diversión sin exclusión, ponerse de acuerdo, cooperación.

3. Desarrollo

Dos niñ@s (mano a mano) buscan a l@s demás escondid@s en un determinado espacio seguro. Cada vez que encuentran a un(a) niñ@ le toman de la mano y junt@s siguen buscando. La parte más difícil del juego es conseguir que el grupo, que va creciendo, siga unido y logre ponerse de acuerdo hacia dónde caminar.

4. Evaluación

En el recuento de la actividad se comentan los momentos más alegres y bonitos, y también los retos, las dificultades del grupo.

5. Variantes

Se puede jugar al revés: todo un grupo, tomado de la mano, busca a una sola persona escondida.

7. Fuente

Deacove, Jim, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 22. También en: **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 21. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

12.4. Sillas cooperativas

Edad	A partir de 6 años
Duración	5-10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Sillas, música

1. Definición

Versión cooperativa del tradicional juego de fiestas infantiles.

2. Objetivos

Diversión en fiestas sin competencia, sin exclusión, sin lágrimas. Promueve el contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Como en el juego competitivo se ponen muchas sillas en círculo (con la espalda hacia dentro). Todas las personas paradas alrededor de las sillas. Se pone música y todo el mundo camina alrededor de las sillas. El(la) coordinador(a) quita algunas sillas cada vez. Cuando se para la música todo el mundo se sienta en las sillas, con el apoyo de las demás personas. Al final queda una sola silla y todo el grupo (entre 20 y 30 niñ@s) se acomoda con cuidado en una parte de la silla o en las rodillas de un(a) compañer@.

4. Evaluación

Valorar los aspectos de diversión, apoyo mutuo, inclusión de todas las personas.

5. Variantes

Para jugar en algún parque o lugar sin sillas. Algunas personas a gatas pueden servir de sillas "que cantan". Juntas pueden decidir cuándo parar la canción y cuántas sillas humanas se quitan, uniéndose al grupo de personas que tratan de sentarse. (Para grupos respetuosos ... parar el juego inmediatamente cuando peligran las sillas humanas).

6. Comentarios

En grupos con poca experiencia con juegos cooperativos se tiene que repetir muchas veces la consigna "nadie sale del juego, todo el mundo se sienta".

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 47-48. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

12.5. Cuerdas cooperativas

Edad	A partir de 3 años
Duración	10-20 minutos
Lugar	Zona libre de obstáculos
Ritmo	Muy activo
Material	Cuerda

1. Definición

Consiste en mantener el equilibrio de fuerzas entre dos grupos que tiran de los extremos de una misma cuerda

2. Objetivos

Fomentar estrategias de cooperación. Diversión. Recuperación de juegos tradicionales.

3. Desarrollo

Como en el juego tradicional se forman al azar dos grupos que deben tirar con la máxima fuerza por los extremos de una cuerda. La diferencia está en que aquí no se trata de ver quien es el ganador, sino mantener el equilibrio de fuerzas sin dejar de tirar. Para ello cuando un grupo comienza a arrastrar al otro, rápidamente una persona, de las primeras posiciones del grupo que tira con mayor fuerza pasa rápidamente al otro para intentar mantener el equilibrio. El juego continúa pasándose personas de un grupo a otro, jugando en todo momento con el equilibrio y la idea de cooperación de los dos grupos para mantenerlo.

4. Evaluación

¿Lograron alcanzar un equilibrio de fuerzas? Cómo lo hicieron? ¿Les costó mucho trabajo? ¿Les gustó la actividad?

6. Comentarios

Suele suceder que al intentar equilibrar la fuerza, que el grupo en ese momento con mayor fuerza, quede desequilibrado y sea arrastrado.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, 220 pp.

12.6. La roña cooperativa

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

1. Definición

Se trata de perseguir entre más y más personas a quienes no han sido alcanzadas todavía.

2. Objetivos

Cooperación y coordinación de movimientos en parejas o tríos. Esfuerzo físico de correr durante un rato.

3. Desarrollo

Se juega en un espacio grande, con límites claros. Una persona tiene la roña y persigue a las demás quienes tratan de escaparse. Cuando la persona con roña toca a una persona esta ayudará a perseguir dando una mano a la primera. Después se integra otra persona y corren en trio. Cuando ya son cuatro perseguidoras estas se separan en dos parejas y así sucesivamente (los grupitos de cuatro siempre se separan en parejas) hasta alcanzar a la última persona del grupo.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Excelente juego para convertirse en un “clásico” en el patio durante los recreos.

7. Fuente

Juego popular en Flandes, Bélgica, descrito por **Frans Limpens**. Existe un juego muy parecido –grupitos de seis se separan en dos grupos de tres- en Japón (*Tetsuagui oni*) descrito en **Velázquez Callado, Carlos**, *Educação para a paz. Promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos*. Santos, SP, Brasil, Projeto Cooperação, 2004, p. 90.

12.7. La sardina (escondidas cooperativas)

Edad	A partir de 6 años
Duración	20 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de que cada persona quien encuentra a la persona escondida, también se esconde.

2. Objetivos

Favorecer la búsqueda de alternativas cooperativas a los juegos competitivos.
Divertirse colaborando.

3. Desarrollo

Se determina un campo grande de acción con muchas opciones para esconderse. Una persona voluntaria va a esconderse. El resto del grupo después de un rato sale a buscarla. Quien la encuentra mantiene silencio y se esconde con ella cuando nadie está viendo. Así hasta acabar todas juntas, como sardinas en lata, escondidas en el mismo lugar. Se continúa con otra persona que se esconde.

4. Evaluación

En el recuento se remarcan los momentos bonitos y las ventajas de la versión cooperativa.

5. Variantes

Todo el grupo sale en búsqueda de un objeto mágico (cualquier cosa, escondida previamente, sirve). Quien encuentra el objeto tiene que colocarse cerca, si es posible fuera de vista de las demás personas, y tocarlo en silencio. Al tocar el objeto mágico, esta persona se queda 'pegada' y ya no puede soltarlo. Todo el mundo tiene que encontrar el objeto, tocarlo y quedarse pegado. El grupo apenas se libera del objeto cuando la última persona lo toca.

7. Fuente

Adaptación de una idea original de **Fluegelman, Andrew (Ed.)**, *The New Games Book*. New York, Doubleday, 1981. en **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 80.

12.8. Carrera en cámara lenta

Edad	A partir de 12 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de correr lo más lento posible.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos, medir fuerzas, fortalecer los músculos y ejercer el equilibrio, en un juego sorpresivo.

3. Desarrollo

Se marcan dos líneas largas, con una separación de tres-cuatro metros. Todo el grupo se acomoda a lo largo de una línea, mirando hacia la otra. A una señal todo el mundo empieza a “correr” (hacer los movimientos de alguien quien corre, pero en cámara lenta) sin dejar de moverse pero con la intención de llegar último. Nadie puede moverse hacia atrás, todos los movimientos tienen que ir hacia delante y no se vale dejar de moverse. Personas que ya terminaron pueden ayudar a observar a las personas que siguen en carrera.

4. Evaluación

¿Te gustó el juego? ¿Lograste hacer mucho tiempo sin hacer trampas?

6. Comentarios

No es un juego totalmente cooperativo, pero el objetivo de llegar en último lugar le da la vuelta entera a las carreras tradicionales. Cuesta mucho trabajo y esfuerzo llegar en último lugar en un grupo con algo de práctica en este juego. Buen ejercicio de equilibrio y control de los músculos.

7. Fuente

12.9. Toca la campana (escondidas cooperativas)

Edad	A partir de 3 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de buscar con los ojos vendados a personas que hacen pequeños ruidos.

2. Objetivos

Estimular la confianza y la agudez de los sentidos.

3. Desarrollo

La mitad del grupo se esconde dentro del salón. Cada quien tiene algún objeto que produce un ligero ruido (campanitas, dos palitos de madera o de metal, etc). Casi todos los materiales didácticos del salón pueden servir. Una vez en su lugar ya no pueden cambiar de lugar y tienen que producir el ruido con regularidad. La otra mitad del grupo sale del salón y se venda los ojos. Tiene que regresar y buscar a todas las personas escondidas, apoyándose en los sonidos. Las personas “encontradas” se juntan en silencio en un lugar fijo del salón, sin hacer trampas ni volver a esconderse. Al finalizar se invierten los roles.

4. Evaluación

¿Te gustó esconderte? ¿Por qué? ¿Te gustó buscar? ¿Por qué? ¿Te dio miedo al buscar? ¿Se ayudaron mutuamente para encontrar a las personas escondidas?

6. Comentarios

El(la) coordinador(a) tendrá que fijarse en el respeto de las reglas básicas: no moverse de su escondite, hacer ruido con la regularidad acordada y por lo demás guardar silencio para no sabotear la búsqueda.

7. Fuente

Idea original de Ma. Guadalupe Chaparro Piña, Karina Gómez Santillanes, Monik González de Jesús, Gricel González Ugalde, Angela Morán Ochoa, Ana Laura Rangel Miravé, Claudia Roa Ramírez (estudiantes de la Escuela Normal Queretana).

12.10. La frontera (quemados cooperativos)

Edad	A partir de 8 años
Duración	20 minutos
Lugar	Patio
Ritmo	Activo
Material	Pelotas, gises

1. Definición

Consiste en evitar que te toquen con la pelota, sin salir de los límites del juego.

2. Objetivos

Rapidez y agilidad. Coordinación en equipo. Diversión. Esforzarse para ganar, pero sin competir, sin excluir a nadie y sin tener perdedora/es.

3. Desarrollo

Se marca bien un campo de juego (con gises, cuerdas, sillas, ...) de unos 10 por 10 metros. Este campo se divide en dos "territorios" (marcar bien también). El grupo se divide en dos y cada mitad se acomoda en un "territorio". Se juega con una o más pelotas suaves. Quien tiene la pelota, sin salir de su propio territorio, tira al campo contrario tratando de tocar a alguien de este grupo. Si la pelota toca una o más personas del otro lado, aquella(s) tiene(n) que cambiar de territorio y se integra(n) con este equipo. Ahora le toca tirar al otro equipo, con las mismas reglas. El juego termina cuando todo el grupo queda en un solo territorio o cuando se decide parar. De preferencia se juega con varias pelotas, para mantener un ritmo activo, sobre todo si se tiene que correr un poco para recoger las pelotas lanzadas.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si no se presentan conflictos.

5. Variantes

Se pueden acordar maneras de "defenderse" de las pelotas: se vale tocar la pelota con las manos, por ejemplo, o con algún "escudo" (cojines), o se puede tocar la pelota cuando haya rebotado en el piso, etc.

6. Comentarios

Hay que saber parar el juego a tiempo, cuando el grupo se está divirtiendo todavía (no dejar "morir" el ánimo).

7. Fuente

Idea original de Samantha Castillo, Fabiola Olvera, Reyna Martínez, Alma Sánchez, Claudia Amador (estudiantes de la Escuela Normal Queretana).

12.11. Subir y bajar la escalera (concurso diferente)

Edad	A partir de 15 años
Duración	30-45 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Diversos, papel, plumones

1. Definición

Se trata de retar a otra persona a enfrentarse con algún desafío con resultado inesperado.

2. Objetivos

Estimulación de la creatividad y la integración del grupo por medio de pequeños retos. Quitarle importancia a las capacidades clásicas (fuerza, conocimiento, rapidez, agilidad específica) y a la metodología tradicional de posicionar (méritos sostenidos por mucho tiempo, acumulación de puntos, ...) a las personas en una jerarquía.

3. Desarrollo

Todo el mundo apunta su nombre en una tira de papel o cartulina. Los papeles se acomodan al azar en una "escalera" en alguna pared o simplemente en el piso. Alguien quedará más "arriba" y otras personas más "abajo". Quien esté más abajo puede retar a cualquier persona de más arriba con un reto "no olímpico". Quien gana se queda en el lugar más arriba, la otra persona queda en el otro lugar. Los retos no deben de ser competencias tradicionales (por ejemplo hacer fuerzas con los brazos), sino juegos inocentes y cortos en los que cualquiera de los dos pueda ganar. En muchos casos es bueno pedir apoyo a otra persona para el "arbitraje".

4. Evaluación

Reflexión sobre nuestra facilidad de inventar desafíos y de ponernos a jugar con cualquier objeto a la mano. ¿Te costó mucho trabajo proponer desafíos originales? ¿Te gustó el juego? ¿Cómo clasificamos normalmente a las personas?

5. Variantes

Se pueden apuntar los desafíos en un pliego de papel. Cinco otras parejas pueden retomar uno de estos desafíos (marcar con palitos).

6. Comentarios

El grupo necesita un poco de tiempo (10-15 minutos) para soltarse de los típicos desafíos y empezar a inventar juegos interesantes y divertidos con cualquier cosa que esté a mano. Hay que estar al pendiente, sugerir algunas actividades, verificar que los desafíos realmente sean "no olímpicos" (a ver quien corre mejor los 200 metros). *Después de los juegos hay que limpiar todo.*

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 19-20. (ejemplos de desafíos de **Frans Limpens**)

8. algunos ejemplos de desafíos

- Lanzar una moneda al asiento de una silla sin que se caiga al piso.
- Contar en silencio un minuto y decir “ya” en el segundo 60. ¿Quién se acercó más? (con apoyo de una tercera persona con reloj).
- Caminar hacia atrás (sin ver hacia abajo) sin pasar una cierta línea. Quien se acerca más gana, quien pasa la línea pierde.
- Lanzar un pañuelo hacia una loseta del piso. ¿Quién se acerca más?
- Hacer reír a una persona del grupo (quien no sabe del reto)
- Meter un papel en la bolsa del pantalón de otra persona sin que se de cuenta.
- Colocar un pequeño objeto en la cabeza de otra persona sin que se de cuenta.
- Rodar una moneda hacia un objetivo.
- Rodar una pelota hacia un grupito y gritar ‘bolita, por favor’ después de apostar quien del grupito regresa la pelota.
- Observar otra pareja que acaba de empezar un reto y apostar quien ganará.
- Hacer un avioncito de papel y hacer que aterrice justo en algún mueble alto.
- Lanzar una bolita de papel mojado al techo y dejarla pegada.
- “Despegar” esta bolita tirándole otra cosa
- Hacer una tira larguísima de un sólo papel. La tira más larga gana.
- Hacer una pregunta abierta a una tercera persona y conseguir la respuesta más corta (no se valen “sí” o “no” como respuesta)
- Apostar cual palabra se utilizará más durante un minuto en algún grupito. Observar en silencio al grupito, sin explicar el motivo.
- Ponerse un sombrero sin utilizar las manos (3 intentos)
- Sentarse cómodamente sobre un globo inflado en una silla sin que explote.
- Mover los brazos arriba (fuerte) hasta la rendición de una de las dos personas.
- Lograr que el grupo esté en silencio por 3 segundos (¿lo logras en 30 segundos?)
- Aguantar más tiempo la respiración.
- Quien tiene más lunares en la cara.
- Inflar un globo con una sola respiración. ¿Quién infla más su globo?
- Reunir la mayor cantidad de monedas (del grupo) en un minuto.
- Buscar (y traer) cinco objetos que empiezan con la letra “C”
- Mencionar 20 palabras que empiezan con la letra “E”.
- Caminar lo más lejos posible con un globo en la espalda sin tocarlo con las manos y los brazos.

12. Juegos no tan tradicionales

12.12. Las sillas de los disfraces

Edad	6-10 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Sillas, prendas – disfraces

1. Definición

Se trata de disfrazar a la persona quien se queda sin silla.

2. Objetivos

Jugar el juego de las sillas sin exclusión y sin lágrimas. Distensión y cooperación.

3. Desarrollo

Se acomodan las sillas en el centro del espacio (una silla menos que la cantidad de participantes). En algunas sillas se dejan prendas de disfraz o prendas viejas de colores y formas especiales (unas 20-25 prendas). Con una músicaailable de fondo todo el grupo camina alrededor de las sillas. Cuando la música se apaga todo el mundo trata de sentarse y una persona se queda sin silla. Esta persona tendrá que ponerse cinco prendas de disfraz y sigue jugando con el disfraz. No se quita ninguna silla. En la próxima vuelta otra persona se queda sin silla y otra vez se le pone cinco prendas de disfraz, y así sucesivamente hasta acabar las prendas. Cuando ya no hay prendas en las sillas las personas disfrazadas (4 o 5) quitan una prenda cada quien y se la ponen a la persona que acaba de acabar sin silla y así siguen desprendiéndose de los disfraces (una prenda por vuelta) para darlos a otras personas. El chiste es buscar combinaciones graciosas para disfrazar a las nuevas personas. ¡Un juego muy divertido!

4. Evaluación

¿Les gustó esta manera de jugar a las sillas? ¿Cuáles son las diferencias con el juego de las sillas que ustedes conocen?

7. Fuente

Adaptación de Frans Limpens de una idea original de Pilar Saviñon, Gabriela Altamira, Verónica Durán, Luz Pichardo y María Dolores Sánchez durante un taller de 'juegos cooperativos' que impartimos en Ex Hacienda Castillo (noviembre de 2001).

12. Juegos no tan tradicionales

12.13. Carrera cooperativa de costales

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Un costal por persona

1. Definición

Se trata de llegar a la meta tod@s junt@s, brincando en costales.

2. Objetivos

Coordinación y cooperación en una actividad muy pesada, superar los problemas y retos del grupo y llegar más y más rápido.

3. Desarrollo

Todo el mundo se pone un costal y sale desde una línea, para brincar hasta una meta acordada. Todo el grupo tiene que llegar al mismo tiempo y por esto se pueden dar las manos, amarrar todos los costales o buscar otros medios de garantizarlo. Nadie puede salir de su costal y realmente se tiene que llegar en el mismo brinco. Para lograrlo todos los costales tienen que avanzar al mismo ritmo y se tiene que buscar maneras de apoyarse mutuamente para evitar caídas.

Una vez lograda la llegada colectiva se pueden hacer unos intentos (todo el grupo junto) de mejorar su ritmo y hacer menos tiempo para llegar. ¿El grupo logra superarse en este gran esfuerzo colectivo?

4. Evaluación

¿Cómo les fue en esta carrera cooperativa? ¿Lograron mejorar su propio tiempo?
¿Qué hicieron para ayudarse y evitar caídas? ¿Les gustó el juego?

7. Fuente

Idea original de algun@s participantes del taller 'juegos cooperativos' que impartió Frans Limpens en Ex Hacienda Castillo (noviembre de 2001).

12. Juegos no tan tradicionales

12.14. Estafeta Pegagosa

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	Cinta adhesiva, pelotitas

1. Definición

Pasar una pelotita de cinta adhesiva en cinta adhesiva, sin tocarla con las manos.

2. Objetivos

Juego divertido de agilidad e integración de grupo.

3. Desarrollo

Todo el grupo formado por parejas en círculo. Cada pareja sostiene una tira de cinta adhesiva entre las dos personas. La primera pareja coloca una pelotita (o bolita de papel, o cualquier objeto pequeño) en la cinta y tiene que pasarla a la siguiente pareja sin tocar la pelotita con las manos y así sucesivamente. ¿Logran dar la vuelta a todo el círculo? En grupos grandes se puede trabajar con varias bolitas en diferentes partes del círculo

4. Evaluación

¿Lograron pasar la bolita? ¿Les costó trabajo? ¿Les gustó esta forma de hacer estafetas

5. Variantes

Cada pareja puede tener un pequeño objeto en la cinta desde el inicio. La primera pareja pasa su objeto a la cinta de la segunda, la segunda pareja pasa los dos objetos a la tercera pareja y así sucesivamente hasta juntar todos los objetos en una cinta.

Se puede pedir que todo el mundo trabaje con su mano no dominante (la zurda para la mayoría).

6. Comentarios

Muchas formas de estafetas se hacen cooperativas formando el grupo en círculo. Así hasta se pueden organizar 'carreras' (perseguir en el mismo círculo una pelota con la otra)

7. Fuente

Idea original de algun@s participantes del taller 'juegos cooperativos' que impartió Frans Limpens en Ex Hacienda Castillo (noviembre de 2001).

12.15. Saquitos de legumbres (congelados cooperativos)

Edad	6-8 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Saquitos o cojincitos

1. Definición

Se trata de caminar con un saquito en la cabeza sin dejar que se caiga y ayudar a las personas congeladas.

2. Objetivos

Coordinación y concentración, cohesión de grupo y cooperación.

3. Desarrollo

Todo el grupo comienza a desplazarse por el terreno del juego, cada quien con un saquito (o cojincito) en la cabeza. El(la) coordinador(a) puede cambiar la acción o el ritmo pidiendo al grupo que intente brincar, andar de espaldas, andar más deprisa, etc. Si la bolsita cae de la cabeza de un(a) niñ@ queda congelad@. Otr@ niñ@ debe entonces recoger la bolsa y colocarla en la cabeza de la persona congelada, sin perder su propia bolsita. El objetivo es mantener a todo el grupo descongelado, haciendo movimientos más y más complicados.

4. Evaluación

¿Ayudaste a alguien? ¿Cuántas veces ayudaste a tus amig@s? ¿Te ayudaron a ti? ¿Cómo se siente poder ayudar? ¿Cómo se siente recibir apoyo? ¿Les gustó el juego?

5. Variantes

Puede ser muy divertido jugar al ritmo de alguna música.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 35-36 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

12.16. Puentes (estafetas cooperativas)

Edad	A partir de 5 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio con obstáculos
Ritmo	Activo
Material	Palitos, plásticos

1. Definición

Se trata de pasar un recorrido por parejas sin dejar caer algún objeto sostenido con palitos por ambas personas.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos, cuidar a la otra persona, cooperación y confianza mutua.

3. Desarrollo

El grupo construye un recorrido con algunos obstáculos (bancas o sillas acostadas, pasar por encima de algún murito o escalera,...). Luego se coloca por parejas quienes mantienen algún objeto (ligero, de plástico) en el aire por medio de algunos palitos. Cada pareja trata de pasar por el recorrido sin dejar caer el objeto. Todo el mundo puede dar sugerencias para facilitar el paseo, hasta lograr que todo el mundo pase. Con niñ@s más pequeñ@s se puede graduar la dificultad, empezando con algo más fácil (detener el objeto primero con los dedos extendidos, por ejemplo, y después con palitos).

4. Evaluación

¿Lograron pasar? ¿Ayudaste a tu pareja? ¿Tu pareja te ayudó a ti? ¿Les costó mucho trabajo?

5. Variantes

Las variaciones de recorridos en parejas, tríos, cuartetos, etcétera son infinitas.

6. Comentarios

Construir algo menos tangible, puentes personales, es el objetivo final.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 36-37 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

12.17. Saltar la cuerda en grupo

Edad	A partir de 10 años
Duración	20-25 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Cuerda larga

1. Definición

Se trata de saltar una cuerda larga que gira a unos centímetros del piso, con todo el grupo.

2. Objetivos

Lograr una buena coordinación y cooperación. Búsqueda de estrategias para resolver los problemas. Estimular el ejercicio físico y la concentración. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se coloca en un terreno plano, a cierta distancia del centro. Una persona en el centro tiene una cuerda larga y empieza a girarla un poco encima del suelo. Una vez que logre realizar el giro con regularidad todo el grupo se coloca más cerca del centro y tiene que saltar al momento que pasa la cuerda. El reto es lograr que todo el grupo salte la cuerda sin tocarla. Se valen todos los medios de apoyarse y organizarse.

4. Evaluación

Valorar los logros y retos para la cooperación, el apoyo mutuo, la paciencia, la perseverancia y la comunicación que se experimentaron en el juego.

5. Variantes

- *Por parejas o tríos:* mismo juego, pero se salta por parejas (o tríos)
- *Todo el grupo a la vez:* todo el mundo se alinea para saltar
- *Con grupos muy grandes:* dos personas amarran las puntas de una cuerda larga a la altura de sus tobillos y van caminando de un lado a otro del terreno de juego, mientras todo el grupo intenta saltar la cuerda. Para mayor diversión y mayor grado de dificultad se pueden colocar varias parejas de personas que caminan con su cuerda (¿podrían caminar en diferentes sentidos?)

7. Fuente

Variación de **Frans Limpens** de Turnstile (**Karl Rohnke**, *Bottomless Bag Again*), y sus variaciones 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. 48-49.

12. Juegos no tan tradicionales

12.18. Escondidas movidas

Edad	A partir de 3 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio delimitado y seguro
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de encontrar a ciegos a una persona que ve en un espacio limitado.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación y cooperación en grupo grande. Estimular la confianza y la seguridad a través de un juego divertido. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Todo el grupo gateando en un espacio bien delimitado y seguro (puede tener obstáculos, pero que no sean peligrosos). Todo el mundo, menos una persona, tiene los ojos vendados y se dedicará a buscar esta persona. La persona sin venda también gatea y trata de evitar ser encontrado (sin utilizar fuerza o movimientos bruscos). Las personas con vendas identifican a las demás tocándolas suavemente la cabeza para saber si traen venda o no. La persona "escondida" en el grupo tratará de pasar sigilosamente a lugares con menos concentración de personas en búsqueda.

4. Evaluación

¿Les costó mucho trabajo encontrar a la persona "escondida"? ¿Se ayudaron para encontrarla o fue cada quien por su lado? ¿Cómo les sale mejor el juego?

6. Comentarios

Insistir en la seguridad. Tal vez trabajar sin zapatos y con una protección para los ojos de la persona que ve (algún juguete de playa para bucear), para evitar que se le piquen los ojos (el resto del grupo trae una venda que protege sus ojos).

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**

12. Juegos no tan tradicionales

12.19. Las gallinas ciegas

Edad	A partir de los 3 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio y seguro
Ritmo	Activo
Material	Vendas, letreros, música

1. Definición

Se trata de identificar a una persona del grupo a través del tacto para después reconocerla con la vista.

2. Objetivos

Estimular el contacto físico espontáneo. Facilitar el conocimiento entre las personas del grupo.

3. Desarrollo

La mitad del grupo se venda los ojos y se convierte en 'gallinas ciegas', mientras la otra mitad se junta en el centro de la sala con un letrero (con su nombre) en las manos. Al son de alguna música, las 'gallinas ciegas' (tomadas de la mano, si se quiere) giran alrededor del centro. Al parar la música cada 'gallina' se busca una pareja en el centro y durante unos instantes se dedica a palparla e identificar algunas características, con el objetivo de reconocerla al rato. La pareja coloca su letrero en la espalda de su 'gallina ciega', sin hablar. A una señal las parejas se separan y las personas del centro cambian de lugares. Después las 'gallinas' retiran su venda y tratan de identificar su pareja, llamándolas por su nombre. Al final se cambian los roles y se juega una vez más.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Lograron reconocer a su pareja? ¿Tuvieron dificultades para realizar la actividad? ¿Cuáles?

6. Comentarios

Con grupos de preescolar se pueden utilizar los letreros con nombres y/o dibujos que ya se utilizan para otras actividades (repartición de rincones de interés,...).

7. Fuente

Según una idea de **Jesús Xares** en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 48.

12.20. La bola (roña cooperativa)

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

1. Definición

Se trata de atrapar a todo el grupo que termina agarrado en las manos en una sola bola.

2. Objetivos

Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo. Estimular la coordinación de movimientos en grupo. Fomentar la idea de grupo.

3. Desarrollo

Una persona tiene la 'roña' y quiere pasarla a todo el mundo, persiguiendo y tocando con la mano a otras personas. Si puede tocar a otra persona, las das se dan la mano y juntas persiguen a las demás. Cada vez que alguien de la 'bola' pueda tocar alguien más con una mano, esta persona se tiene que juntar a la 'bola', dando la mano. En la persecución nadie de la 'bola' puede soltar la mano. Se persigue a las personas sueltas con la mano libre únicamente. El juego sigue hasta atrapar a la última persona.

4. Evaluación

¿Fue muy difícil desplazarse sin romper la 'bola'? ¿Lograron atrapar a todo el mundo sin soltar las manos?

6. Comentarios

Se tiene que jugar en un espacio bien delimitado, para que la 'bola' no tenga demasiados problemas en atrapar a las personas que corren muy bien.

7. Fuente

Según una idea de **Andrew Fluegelman** (*The new games book*, 1981) en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 88.