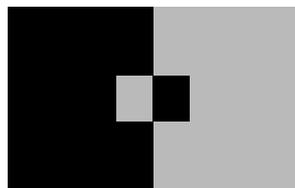


Presentación



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

Esta carpeta presenta un juego, en concreto una gynkana (juego de pistas que te posibilita encontrar/descubrir un tesoro), que permite trabajar la cuestión de la **participación social** de forma lúdica. Se trata de un material que posibilita fomentar valores y actitudes participativas a partir de actividades de carácter cooperativo. El valor pedagógico de este juego reside no solamente en la propuesta de pruebas y en los valores y actitudes que a través de ésta se potencian sino también en la reflexión que se puede motivar tras su realización.

El juego en sí forma parte de un proyecto educativo que trabaja sobre el concepto de ciudadanía. En el proyecto se abordan tres temáticas diferentes a lo largo de tres cursos escolares: *derechos y responsabilidades, participación social y resolución pacífica de conflictos*.

Para trabajar cada una de estas temáticas se ofertan los siguientes materiales: **carpetas pedagógicas para las diferentes etapas educativas, vídeo y guía de actividades, pósters de ambientación, una propuesta intercentros que consiste en la elaboración de un periódico y un juego**. En concreto, el que ahora presentamos pertenece al segundo año de vida del proyecto y pretende trabajar junto al resto de materiales educativos, el tema de la **participación social** a partir de cuatro **premisas**:

- La mayoría de los logros sociales se han conseguido gracias al esfuerzo y a la participación de muchas personas organizadas.
- Para participar en ámbitos más amplios es necesario comenzar a tomar parte en los más cercanos (familia, aula, barrio).
- Existen multitud de posibilidades de participación para transformar el mundo.
- La participación permite que todos y todas seamos protagonistas del mundo que habitamos y de la construcción de un mundo más digno y justo para todas las personas.

Si aún no tienes y te interesa recibir más información sobre este proyecto educativo **“Munduko hiritarrak. Somos protagonistas de nuestro mundo”** no dudes en ponerte en contacto con ALBOAN.

Para más información:

*C/ Padre Lojendio, 2 – 2º
48008 Bilbao*

alboanbi@alboan.org. 94 415 35 92

*C/ Bergamín, 32.
31004 Pamplona*

alboanna@alboan.org. 948 23 13 02

www.alboan.org



Elementos que componen esta carpeta

La carpeta que tienes en tus manos está compuesta por:

- Documento de información del juego.
- Propuestas de actividades (con 10 pruebas cada una) divididas en las siguientes categorías:
 - Ingenio.
 - Mímica.
 - Habilidad.
 - Comunicación.
 - Cooperación.
- Puzzle con un mapamundi.

Consideraciones generales sobre el juego

1. El siguiente juego consiste en una gynkana dirigida especialmente a chicos y chicas de 6 a 12 años.
2. El juego está compuesto de diferentes categorías de pruebas. Cada una de ellas contiene unas diez propuestas.
3. Existe una descripción para cada una de las pruebas. Cada categoría tiene un color diferente.
4. Las personas dinamizadoras seleccionarán previamente las pruebas a realizar. Se repartirán entre ellas las pruebas y materiales necesarios.
5. Recomendamos que se hagan entre cinco y seis grupos participantes y que no sean excesivamente numerosos.
6. En el momento en que cada grupo consiga realizar una prueba, se le repartirá una pieza de puzzle. Es conveniente que a cada grupo se le reparta las piezas del puzzle que corresponden a un mismo continente. El puzzle representa un mapamundi. Cada grupo irá superando pruebas para conseguir fichas de un mismo continente.
7. Cuando el grupo consiga reunir todas las fichas necesarias se le pide que forme el puzzle entre todas las personas que lo componen. Sin embargo, se darán cuenta de que existe un único puzzle. Cada grupo posee las piezas de un pequeño puzzle que forma parte de uno más grande. En ese momento será tarea de las personas dinamizadoras del juego, ayudar a ver a los grupos que necesitan juntar las piezas de cada puzzle pequeño para formar el grande.
8. Al terminar el juego, se propone realizar una reflexión conjunta sobre la frase que aparece en el puzzle. Las ideas que surjan pueden escribirse en una cartulina y colgarse durante un tiempo en la clase.

Preguntas sugeridas

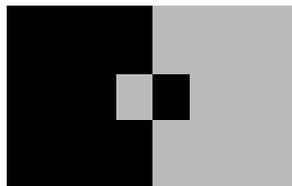
- ¿Qué es lo que más te ha gustado del juego?
- ¿Te ha gustado que participara todo el mundo?
- ¿Qué has aprendido jugando?
- ¿Te ha gustado cómo se ha construido el puzzle?, ¿Piensas que una buena comunicación es importante para hacer las cosas en común?
- ¿Qué opinas de la frase que aparece en el puzzle?
- ¿Cómo crees que es tu participación en el cole, en casa, con los y las amigas...?
- ¿Qué podríamos hacer para que haya más participación de todas las personas?

Las pruebas están pensadas para que sean desarrolladas de forma cooperativa por parte de todas las personas del grupo. Se debe procurar a lo largo del juego que todas las personas participen y se impliquen en su desarrollo.

Juegos de ingenio



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

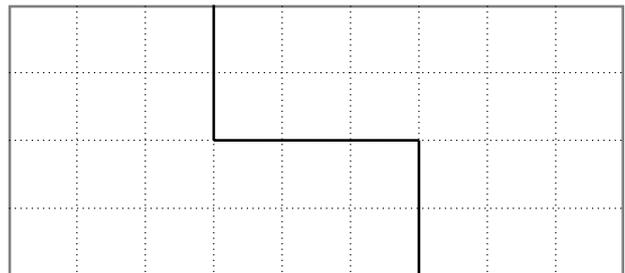
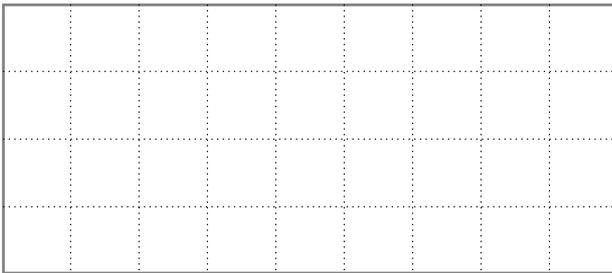
Un rectángulo cuadrado

Objetivo: Desarrollar la capacidad de reflexión conjunta.

Material: Dibujo anexo, papel y tijeras.

Consigna inicial: Transformar, de un solo corte, un rectángulo en un cuadrado. Debe haber consenso antes de dar la solución.

Desarrollo: Hay que dividir el rectángulo en treinta y seis cuadrados, dispuestos en cuatro hileras de nueve cada una, y luego cortarlo y unirlo de nuevo según las instrucciones del dibujo. Nunca falla.

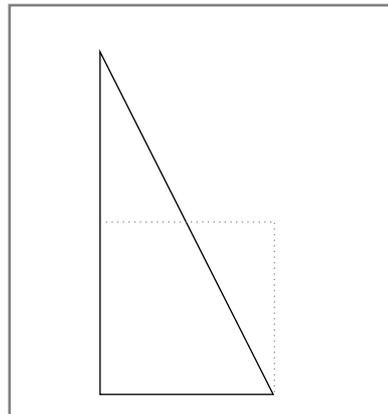
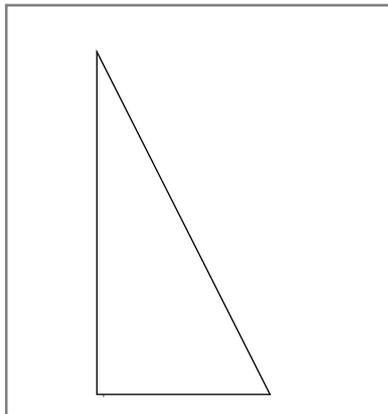


El triángulo cuadrado

Objetivo: Potenciar el trabajo en equipo y la visión espacial.

Material: Papel y tijeras.

Consigna inicial: Convertir, de un solo corte, un triángulo en un cuadrado.



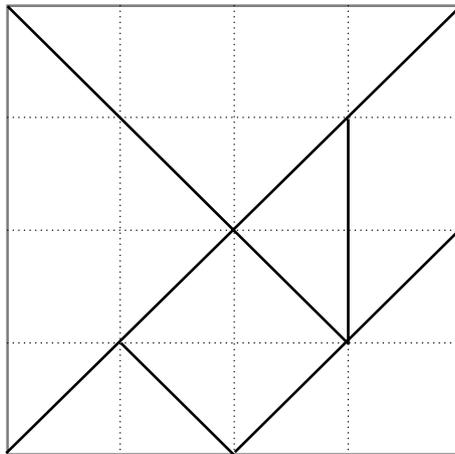
El tangram

Objetivo: Llegar a acuerdos, cooperación, colaboración y consenso.

Material: Hojas y tijeras.

Consigna inicial: Deben llegar a un consenso antes de dar la solución.

Desarrollo: El o la dinamizadora recorta las piezas del tangram en papel tal y como aparece en el dibujo y se las entrega al equipo, quien tratará de reconstruir el cuadrado.



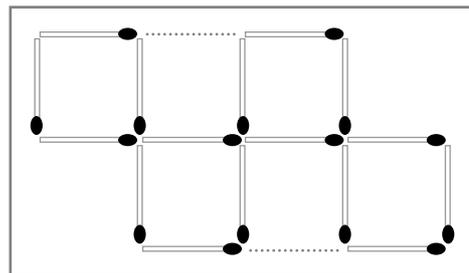
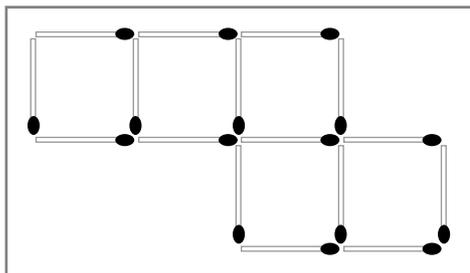
Los cuatro cuadrados

Objetivo: Potenciar el ingenio y trabajo en equipo de los y las participantes.

Material: Cerillas.

Consigna inicial: Sólo se pueden mover dos cerillas.

Desarrollo: Hay 16 cerillas. Moviendo sólo dos deberán quedar cuatro cuadrados idénticos.



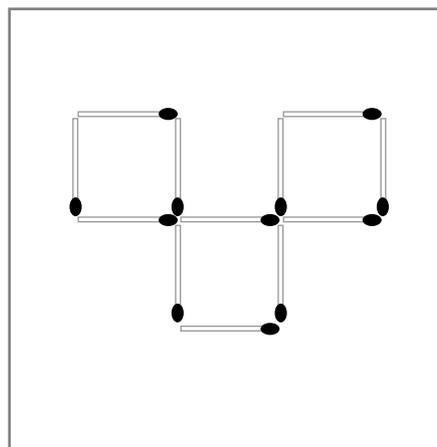
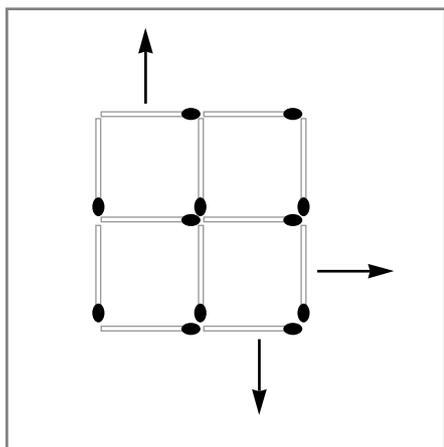
Los tres cuadrados

Objetivo: Potenciar el ingenio y el trabajo en equipo de los y las participantes.

Material: Cerillas.

Consigna inicial: Sólo se pueden mover tres cerillas.

Desarrollo: Hay 12 cerillas. Moviendo tres deben quedar sólo tres cuadrados.



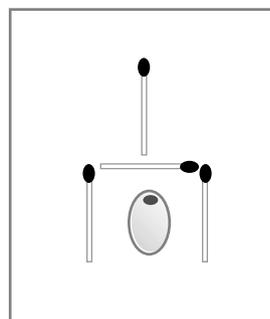
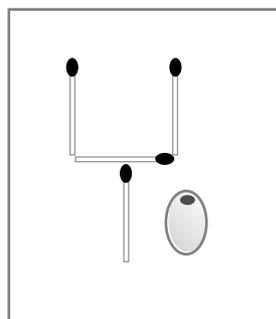
Que no se escape

Objetivo: Potenciar el ingenio y el trabajo en equipo.

Material: Cerillas y aceituna.

Consigna inicial: Sólo se pueden mover dos cerillas.

Desarrollo: Consiste en introducir la aceituna dentro de la horquilla del tenedor, pudiendo para ello mover sólo dos cerillas y en ningún caso la aceituna. El tenedor resultante habrá de tener idéntica forma al expuesto inicialmente.



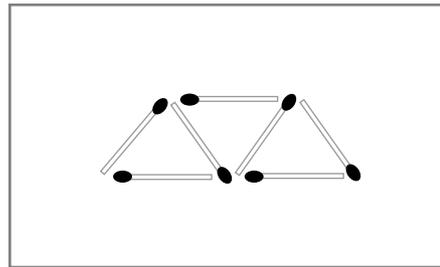
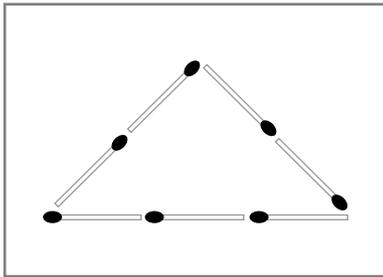
Tres en uno

Objetivo: Resolver problemas en equipo.

Material: Cerillas.

Consigna inicial: Sólo se pueden mover cuatro cerillas.

Desarrollo: El juego consiste en transformar el triángulo de la ilustración en otros tres unidos entre sí, utilizando para ello el mismo número de cerillas que estaban dispuestas inicialmente, de las cuales se podrán mover a lo sumo cuatro.



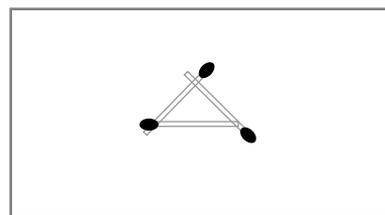
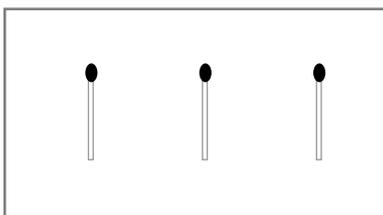
Con los pies en el suelo

Objetivo: Solucionar problemas en equipo.

Material: Cerillas.

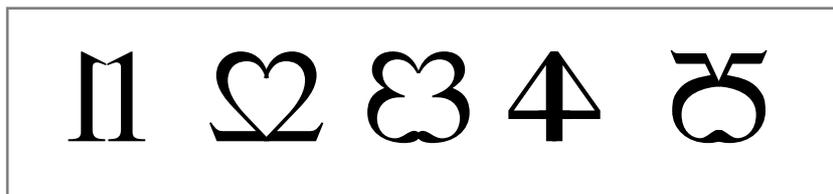
Consigna inicial: Las cabezas de las cerillas no pueden tocar la mesa.

Desarrollo: Utilizando simplemente tres cerillas, hay que colocarlas de manera que formen un triángulo, sin que sus cabezas toquen la mesa.



Una serie difícil

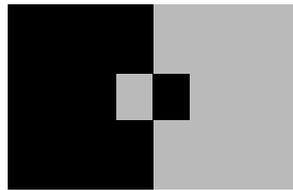
- Objetivo:** Resolver un problema en común.
- Material:** Papel con la serie que se presenta.
- Consigna inicial:** Deben llegar a un consenso antes de dar la solución.
- Desarrollo:** Estas formas un tanto extrañas forman una serie. ¿Cuál es el dibujo que les sigue?



Juegos de mímica



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

Hagamos palabras

Objetivo: Estimular la imaginación y ejercitar la cooperación.

Material: Ninguno.

Consigna inicial: Ninguna.

Interior o exterior: Ambos.

Desarrollo: El grupo decide una palabra para representar utilizando el cuerpo de todas las personas que lo integran. Una vez escogida la palabra, pensarán en la mejor forma de colocar y combinar sus cuerpos para que la palabra a representar sea legible. El o la dinamizadora decide cuándo se ha superado la prueba.

Esculturas

Objetivo: Conseguir expresión creativa. Favorecer la toma de conciencia del cuerpo.

Material: Pañuelo para tapar ojos.

Consigna inicial: El juego se hace en silencio.

Interior o exterior: Ambos.

Desarrollo: Una persona tomando el rol de escultor/a, coloca el cuerpo de un/a compañero/a de equipo en la posición que considere oportuna. Otro miembro del equipo, con los ojos tapados, tocará la escultura, tratando de reconocer la posición en la que se encuentra. Finalmente, deberá "esculpir" una estatua idéntica a la que ha tocado, colocando el cuerpo de otra persona del equipo en la misma posición.



La tormenta

- Objetivo:** Desarrollar la capacidad musical y auditiva a través de una tormenta simulada.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** El grupo deberá simular a través del ruido de la lluvia, truenos, relámpagos... el desarrollo de la tormenta. El o la dinamizadora dará por válida la tormenta cuando crea conveniente. Se deberá llevar un ritmo.

Nuestro tesoro

- Objetivo:** Desarrollar la expresividad y la creatividad.
- Material:** En un entorno cercano son necesarios los objetos de la lista.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Una persona del grupo representa mediante mímica el primero de los objetos de la lista que se presenta a continuación. El grupo debe adivinar el objeto e ir a buscar el número de ellos que aparece indicado. Cuando logren el objetivo, otra persona del grupo representará el objeto siguiente. La operación se repite hasta que el equipo logre reunir todos los objetos que aparecen en la lista.

Objetos a representar:

- 4 pinturas rojas.
- 3 tijeras.
- 2 tizas verdes.
- 1 balón de baloncesto.
- 3 borradores de pizarra.
- 4 cuadernos de tapas azules.



El rumor

- Objetivo:** Estimular la capacidad para interpretar y representar mensajes a través de la expresión corporal y gestual.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Todos los miembros del equipo menos uno salen del aula o del lugar donde se realice en juego. El o la dinamizadora dice a la persona que no ha salido la siguiente frase: “participando todas las personas somos protagonistas”. Se pide que entre en el aula otra persona del equipo. La primera representa con mímica la frase a la segunda. Cuando ésta crea haber comprendido el mensaje se llama a una tercera persona. La segunda representa lo que ha entendido a la tercera y así sucesivamente. Finalmente, la última persona explica el mensaje que ha recibido y se contrasta con la frase inicial. La prueba se dará por válida si los dos mensajes (el inicial y el final) tienen un significado similar, es decir, si se ha conseguido transmitir y mantener el sentido.

¡Ánimo!

- Objetivo:** Desarrollar capacidades interpretativas.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Cada persona del grupo representa con mímica un estado de ánimo diferente. El resto del grupo es el encargado de adivinar de cuál se trata en cada caso.



Lo que esconde la bolsa

Objetivo: Desarrollar destrezas representativas y capacidad deductiva.

Material: Una bolsa con tres objetos.

Consigna inicial: Ninguna.

Interior o exterior: Ambos.

Desarrollo: En una bolsa se esconden tres objetos. Una persona del grupo mete una mano en la bolsa, palpa uno de los objetos y cuando lo reconoce utiliza la mímica para que sus compañeros y compañeras adivinen de qué se trata. Cuando lo consigan, se continúa con los objetos que quedan. Para superar la prueba disponen de 1 minuto.



Bailando

Objetivo: Desarrollar la creatividad a través de la danza y lograr la colaboración y complementación del grupo.

Material: Reproductor musical, canción.

Consigna inicial: Es muy importante la comunicación y la complementación grupal.

Interior o exterior: Interior.

Desarrollo: En dos minutos el grupo inventa y aprende una coreografía para el estribillo de una canción previamente elegida.



¿Qué número es?

- Objetivo:** Desarrollar la motricidad en la representación.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Una persona del grupo es la encargada de dibujar en el aire diferentes números (a petición de la o el dinamizador) utilizando diversas partes de su cuerpo en cada ocasión (cabeza, trasero, pierna). El grupo deberá adivinar los números representados.

La máquina

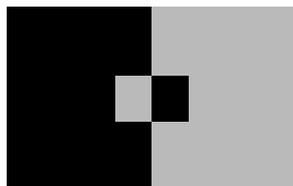
- Objetivo:** Lograr la cohesión grupal.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Se puede utilizar además de la mímica diversos sonidos.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** El o la dinamizadora dice a uno de los miembros del equipo en voz baja el nombre de una máquina que tendrá que representar. Utilizando la mímica comienza la interpretación. El o la dinamizadora indicará que el resto de las personas del grupo se vayan incorporando a la representación de forma progresiva hasta que logren construir entre todas las personas una gran máquina.



Juegos de habilidad



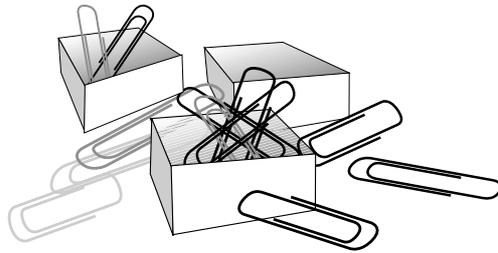
MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

Eficiencia máxima

- Objetivo:** Valorar y plantear la seguridad en sí misma/o en relación con las presiones sociales.
- Material:** Clips y cajas pequeñas.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** El grupo dispone de clips y de varias cajas, siempre una más del número de miembros. El objetivo es introducir los clips en las cajas con la boca en un tiempo determinado, puede ser un minuto, dos minutos, dependerá de los clips que utilicemos.



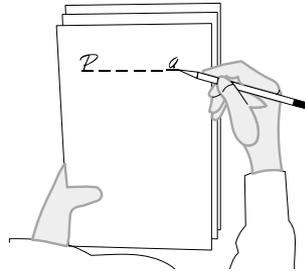
De vaso en vaso

- Objetivo:** Lograr una cooperación y coordinación efectiva para que el agua no se derrame.
- Material:** Vasos de plástico.
- Consigna inicial:** Hay que intentar que las demás personas no se rían.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Las personas participantes permanecen en círculo con un vaso en la boca (el borde cogido entre los dientes). Una persona llena su vaso con agua y la vierte dentro del vaso de la que tiene al lado sin utilizar las manos y así sucesivamente alrededor del círculo, hasta que llegue nuevamente a quien inició el juego.



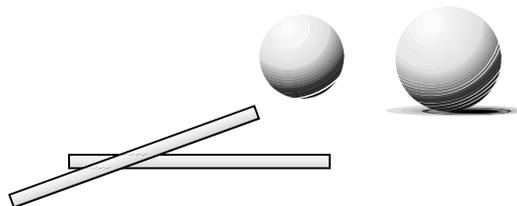
Ahorcado

- Objetivo:** Descubrir diferentes palabras señalando las posibles vocales y consonantes de éstas.
- Material:** Papel y boli.
- Consigna inicial:** Las palabras se corresponderán con el tema del juego, “la participación ciudadana”.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Un niño o niña del grupo pensará una palabra e indicará, al resto del grupo el número de caracteres que contiene la palabra así como la primera y última consonante o vocal de la palabra. El grupo irá diciendo vocales y consonantes hasta acertar la palabra que se oculta. Para acertar la palabra sólo podrán tener un máximo de diez fallos o hasta que se dibuje “el ahorcado”.



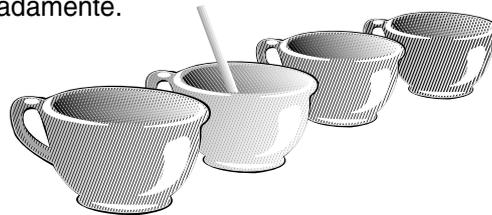
La carrera del oso hormiguero

- Objetivo:** Potenciar el trabajo en equipo
- Material:** Pelotas de ping-pong y dos pajitas.
- Consigna inicial:** Repartir a los y las jugadoras en dos equipos y trazar las líneas de salida y de meta a tres metros una de otra.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Cada persona coge una pajita. El circuito será todo un círculo y en un minuto, por relevos, deben pasar la bola desde la salida hasta la meta participando todos los miembros del equipo. Cada cierta distancia deberá ir soplando una persona diferente del equipo.



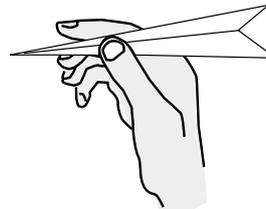
Compañía Aspir-Aire

- Objetivo:** Desarrollar el trabajo en equipo.
- Material:** Pajita, siete tazas (siempre una más de los miembros del equipo), frutos secos (no valen aquellos que se introduzcan por las pajitas).
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Poner todas las tazas a lo largo de una hilera. Cada una de las personas del equipo tiene una pajita. El primero de la hilera, con la ayuda de la pajita, deberá pasar todos los frutos a la segunda taza, el segundo del equipo a la tercera y así sucesivamente hasta la última taza. Tendrán dos minutos de tiempo. El total de los frutos secos deberá ser de unos quince aproximadamente.



Aviones de papel

- Objetivo:** Desarrollar la capacidad creativa construyendo aviones de papel.
- Material:** Papel y dos palitos. El papel lo utilizaremos para construir aviones de papel, por lo menos tres por cada miembro del equipo.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Exterior.
- Desarrollo:** Se construyen los aviones. Con los dos palitos se construye una portería de fútbol. Después, a una distancia de unos diez pasos se colocarán todos los miembros del grupo. En un minuto se deberán meter la mitad de los aviones por la portería, para lograr la prueba.



Tira botes

Objetivo: Desarrollar la puntería en equipo.

Material: Bolas de papel y botes.

Consigna inicial: Ninguna.

Interior o exterior: Ambos.

Desarrollo: En una hilera se pondrán todos los botes (unos diez aproximadamente). Cada miembro del equipo deberá tirar con bolas de papel, unos ocho botes, para que la prueba sea dada por superada. El tiempo será de un minuto.



Dispara y agáchate

Objetivo: Desarrollar los reflejos y la habilidad.

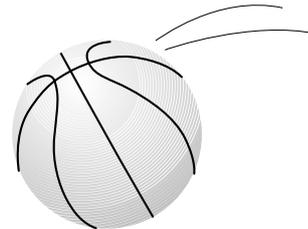
Material: Un balón.

Consigna inicial: Se colocan los y las jugadoras en fila, una detrás de otra. Frente a la persona que lidere la fila se coloca otra.

Interior o exterior: Exterior.

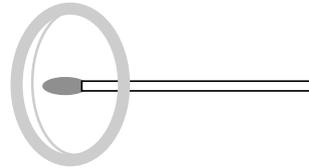
Desarrollo: A la señal, “el/la capitán” lanza el balón al primero o primera de la fila, que lo devuelve al este y se agacha rápidamente, para que pueda lanzárselo al segundo, y así al último jugador/a.

Para conseguir la prueba hay que dar dos vueltas sin que se caiga el balón en un tiempo determinado.



Pásalo

- Objetivo:** Fomentar la confianza entre los y las participantes.
- Material:** Un anillo y un fósforo para cada participante.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** La actividad consiste en tomar un anillo y entregar un fósforo a cada integrante del grupo. Esta persona lo ubicara en su boca, de allí lo que deberán hacer es pasar el anillo pero introducido en el fósforo de compañero/a a compañero/a y así hasta que llegue al punto de origen. Se pone en tela de juego la agilidad y la destreza de los integrantes del grupo, contribuyendo así a que la actividad se torne amena para todas las personas. La prueba se consigue cuando el anillo haya vuelto al lugar de origen.



Juntar familias

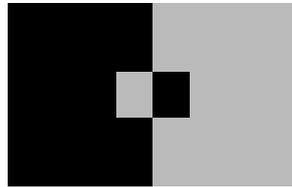
- Objetivo:** Desarrollar la capacidad visual a través de elementos similares y la capacidad de consenso.
- Material:** Fichas con familias con apellidos que suenen igual.
- Consigna inicial:** Se preparan unas fichas con familias de apellidos similares (Suárez, Pérez, Peláez). Las familias estarán comprendidas por abuelos, abuelas, padre, madre, hijo e hija.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Después de haber preparado las fichas en una cartulina con las tres familias al completo, se mezclarán todas las fichas y se colocarán boca abajo. Las personas participantes deberán levantar una ficha y recordar la imagen que aparece. Cuando levanten todas las imágenes seguidas de cada familia es cuando podrán retirar esas cartulinas y hacer un montón aparte. El objetivo es que las tres familias estén juntas en tres montones diferentes, para que la prueba se de por válida. Antes de levantar una ficha tiene que haber consenso en el equipo.



Juegos de comunicación



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

Sílabas musicales

- Objetivo:** Motivar la creación de un espacio cooperativo dentro del juego.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Se sientan en un círculo. Una persona sale de la habitación. El resto del grupo elige una palabra con tres o más sílabas (por ejemplo: par-ti-ci-pa). Se pide al grupo que se dividan las sílabas y cada varias personas vayan cantando la misma sílaba. Entonces, la persona que ha salido de la habitación entra y debe adivinar qué palabra están cantando al unísono el resto de los y las compañeras.

Amanecer en la jungla

- Objetivo:** Lograr una comunicación (sólo el ruido del animal) adecuada para juntarte con tu pareja de animal.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Decidir que animales se van a imitar (elefante, tigre, león, cebra, koala...).
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Cada persona va a ser un animal. Hay dos animales por cada una de las especies, es decir, dos leones, dos tigres... Distribuidos por la sala o por el patio, tienen que juntarse por parejas de animales a través del ruido de cada animal. Tienen un tiempo límite para reunirse todos.



¿A qué animal te recuerdo?

- Objetivo:** Identificar a través de comunicación no-verbal que animal se está representando.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Una persona voluntaria para representar al animal a acertar.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Una persona imita a cuatro animales (conejo, cabra, vaca, caballo, gallo...). El resto del grupo deberá adivinar qué animal está representando con los símbolos. Para superar esta prueba se admite un máximo de dos fallos.

Teléfono estropeado

- Objetivo:** Comunicar un mensaje persona a persona.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Una persona del grupo se inventa el mensaje a transmitir relacionado con la participación.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** La primera persona de la fila transmitirá a la siguiente su mensaje al oído rápidamente y así una a otra hasta la última. El juego finaliza cuando la última persona diga el mensaje en alto. Si el mensaje es el mismo que se inventó la primera, la prueba se da por superada.

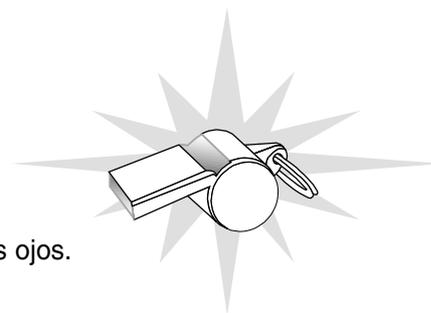


El juego del cumpleaños

- Objetivo:** Aprender a comunicarse a través de la comunicación no verbal.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** No se debe hablar en ningún momento.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** El grupo debe ordenarse en función de la fecha de nacimiento utilizando solo comunicación no verbal. Para esta prueba se deja un máximo de 5 minutos de tiempo, si pasado ese tiempo no se han ordenado, la prueba no se habrá logrado.

No veo al pájaro silbador

- Objetivo:** Desarrollar la capacidad auditiva en equipo.
- Material:** Silbato.
- Consigna inicial:** Todas excepto una persona del grupo, se vendarán los ojos.
- Interior o exterior:** Exterior.
- Desarrollo:** El miembro del grupo que no tiene vendados los ojos deberá coger el silbato. Se distanciará del resto del grupo, y se quedará en ese lugar durante el tiempo que dure el juego. El resto a través del sonido del silbato deberá descubrir en que lugar se encuentra antes de dos minutos. Cuanta mayor sea la distancia mejor.



Control Remoto

- Objetivo:** Fomentar la confianza entre los y las participantes.
- Material:** Para la mitad de las personas participantes vendas para los ojos.
- Consigna inicial:** Se divide el grupo en dos subgrupos y se forman parejas, de modo que cada componente de las parejas se encuentre en subgrupos diferentes. Se disponen bien en dos filas una frente a otra, o bien, la mitad del grupo ocupando el centro del círculo y la otra mitad del grupo a su alrededor. Los miembros de cada pareja no pueden estar uno frente al otro.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Los y las jugadoras de un subgrupo llevan los ojos vendados. Los otros y otras son los lazarillos, que no podrán moverse. Los y las ciegas tendrán que alcanzar a su lazarillo, quienes sólo podrán llamarles una y otra vez por su nombre.

Encuentros

- Objetivo:** Lograr comunicarse con todos los gestos que se realicen.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Se debe de estar en silencio. Se hace con dos grupos diferentes.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** En parejas, los de un grupo deciden diversas maneras de dar la mano que representen diferentes sentimientos. Las personas del otro grupo tendrán que adivinar qué sentimiento le están expresando en ese momento a través de la mano. Para superar la prueba se admite un máximo de dos fallos.



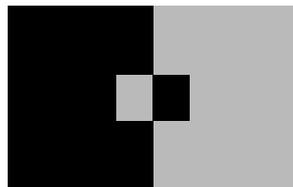
TICO - TICO

- Objetivo:** Trabajar sobre la coordinación.
- Material:** Un objeto cualquiera.
- Consigna inicial:** Cuando se entrega el objeto a cada compañero o compañera hay que repetir la fórmula que se presenta a continuación.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** La persona dinamizadora o uno de los participantes, a la vez que entrega un objeto cualquiera, establece un diálogo con el o la compañera de su derecha:
- Aquí tienes el tico-tico.*
 - ¿el qué?*
 - El tico-tico*
- A continuación entrega otro objeto al compañero de su izquierda:*
- Aquí tienes el taca-taca.*
 - ¿el qué?*
 - El taca-taca*
- El objeto se va pasando y cada vez que se formula una pregunta, ésta ha de ir de participante en participante hasta llegar al dinamizador/a y volver la respuesta a quien haya hecho la pregunta.
- Se requiere una gran cantidad de coordinación, orientación espacial (derecha - izquierda) y atención para poder desarrollar correctamente el juego cuando los objetos se entrecruzan.

Juegos de cooperación



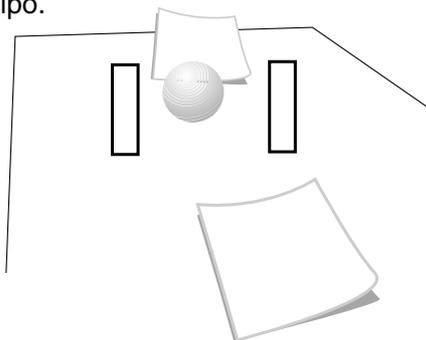
MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

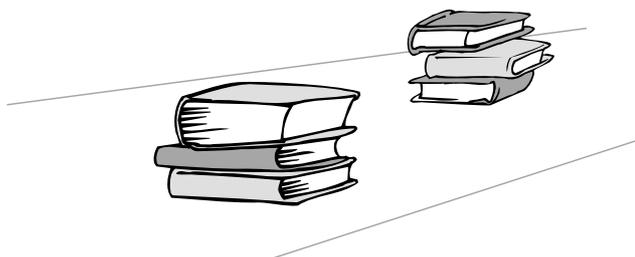
Hockey Cartón

- Objetivo:** Disfrutar del juego en equipo no-competitivo.
- Material:** Pelotas de ping pong, dos palos que harán de porterías y un cartón que hará de stick.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos, preferiblemente en el exterior.
- Desarrollo:** Los dos palos formarán una portería. Cada persona del equipo, por turnos deberá meter la bola de ping pong por la portería. Para introducir la bola en la portería utilizaremos como stick el cartón, este se utiliza a través de viento, no golpeando la pelota. Se mueve la bola agitando el cartón, y por medio del viento que surge, la bola deberá introducirse en la portería. Se deberán meter en un minuto unos diez goles como mínimo por equipo.



Relevos con libros

- Objetivo:** Potenciar el trabajo en equipo.
- Material:** Libros.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Exterior.
- Desarrollo:** Es una carrera con libros. La distancia a recorrer será de unos 1000 metros. Se tiene que realizar en dos minutos. Cada miembro del equipo pasará, transcurridos 100 metros, tres libros al siguiente miembro de su equipo y así sucesivamente.



Carrera de Lagartos

- Objetivo:** Fomentar el trabajo en equipo.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Los jugadores y las jugadoras de cada equipo se sitúan en hileras cogidos por la cintura.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** A la señal de comienzo los o las últimas de cada equipo han de ponerse a la cabeza de su hilera, arrastrándose entre las piernas de sus compañeros y compañeras. Cuando se pongan en pie, gritarán "ya" para que salga el siguiente jugador o jugadora, que es siempre el que se queda el último/a.
- La prueba se consigue cuando el equipo recorre una distancia marcada en un tiempo determinado.

Pelota al cuello

- Objetivo:** Juego dinámico.
- Material:** Dos o tres pelotas no muy duras que puedan cogerse entre la barbilla y el pecho.
- Consigna inicial:** Se forma un corro.
- Interior o exterior:** Interior.
- Desarrollo:** A la señal de comienzo, las personas que tienen las pelotas se las colocan entre la barbilla y el pecho y se las pasan a quienes estén colocados a su derecha, quienes también deberán coger la pelota con el cuello y seguir pasándola a su compañera o compañero de la derecha. En ningún momento pueden utilizarse las manos u otra parte del cuerpo para ayudar. La prueba se supera después de la primera vuelta en la que no se le haya caído a nadie ninguna pelota.
- Variante:** Se pueden inventar otras formas de pasar la pelota: con la axila y un dedo, con la parte posterior de la rodilla y una mano...

Elevar la pelota

Objetivo: Fomentar que todas las personas sean partícipes.

Material: Una pelota que no sea muy pesada.

Consigna inicial: Ninguna.

Interior o exterior: Interior.

Desarrollo: El juego consiste en elevar una pelota evitando que caiga al suelo. Se puede tocar con cualquier parte del cuerpo sin establecer ningún tipo de orden entre los y las jugadoras aunque, una misma persona, no puede tocar la pelota dos veces consecutivas. El objetivo del juego es que todas las personas participantes tomen parte de alguna forma manteniendo la pelota en el aire por un tiempo determinado.



Ciempis

Objetivo: Fomentar la coordinación de las personas participantes.

Material: Ninguno.

Consigna inicial: Es necesario una gran coordinación entre las personas participantes.

Interior o exterior: Interior.

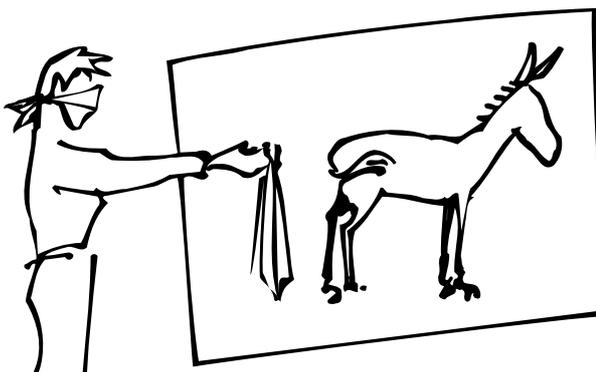
Desarrollo: Se colocan las personas participantes en filas sentadas una detrás de otra, con las piernas abiertas. A la señal todas las personas se han de girar lentamente hacia la izquierda y quedar con las manos apoyadas en el suelo, el cuerpo paralelo al suelo y las piernas encima del compañero que antes tenían delante. Sólo la última persona ha de apoyar manos y pies en el suelo. De hecho se trata de dar media vuelta a la posición de partida y quedar como un "ciempis". Las primeras veces puede costar un poco dar la vuelta, una vez conseguido han de caminar un determinado número de metros sin que se rompa el ciempis.

Las palabras

- Objetivo:** Fomentar la coordinación de las personas participantes.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Es necesario respetar el turno de palabra.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** La persona dinamizadora o un niño o una niña, dice una letra; por turnos, los y las participantes han de ir diciendo palabras que empiecen por esa letra.
- Variantes:** Buscar palabras que terminen con una letra concreta.
- Buscar palabras de cosas que estén en la montaña.
 - Buscar palabras de cosas de un color determinado.
- Tendrán que realizar dos ruedas seguidas para superar la prueba.

Ponerle el rabo al burro

- Objetivo:** Potenciar la estructuración del espacio y la percepción de las distancias.
- Material:** Una pizarra o cartulina, una cuerda con algo que pegue en el extremo y un pañuelo.
- Consigna inicial:** La persona dinamizadora dibuja un burro en la pizarra o en un papel grande o cartulina que pueda colocarse en la pared.
- Interior o exterior:** Interior.
- Desarrollo:** Sale una persona a la pizarra, se coloca ante el dibujo y se le da una cuerda diciéndole que es la cola del burro dibujado. Después, con una venda en los ojos ha de colocar el rabo en el lugar correspondiente. Se le puede ayudar con indicaciones de los demás miembros del equipo. Tienen que realizarlo en un tiempo determinado para superar la prueba.



Gran zanahoria

- Objetivo:** Aprender que colaborando en grupo se pueden lograr muchas metas.
- Material:** Ninguno.
- Consigna inicial:** Una persona voluntaria hace de zanahoria.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Un niño o niña imita a una gran zanahoria creciendo en el campo. Una persona sola no puede sacarla de la tierra porque la zanahoria es demasiado grande. Es necesario un número determinado de recolectores antes de que la zanahoria salga de la tierra. Tienen que participar todas las personas del grupo para sacar la zanahoria sin que ésta se rompa o sea maltratada.

Mensajes

- Objetivo:** Potenciar el trabajo en equipo para descifrar los mensajes.
- Material:** Mensajes.
- Consigna inicial:** Ninguna.
- Interior o exterior:** Ambos.
- Desarrollo:** Se deberán descifrar los mensajes propuestos. Deberán participar todos los miembros de equipo y tendrán dos minutos para hacerlo. El abecedario lo numeraremos a partir de la J, es decir, la J será el 1, la última es decir la I será la 27. El mensaje será el siguiente: La participación ciudadana es fundamental para la construcción de una sociedad más involucrada en la potenciación de unos valores humanos. A continuación estará el mensaje cifrado: 319 81910122721278192176 21271322192219519 2311 241352219423512193 8191019 319 21761112101321212776 2223 13519 117212723221922 41911 2751473132110192219 236 319 87122352127192175 2223 135711 141937102311 26134195711.
- Para descifrar daremos unos cuantas pistas, algunas letras de los mensajes.
- Las pistas que damos son las siguientes los números sólo son del 1 al 27. El 19=A, 7=O, 22=D, N=5, Z=18, I=27. Es importante recordar que algunas letras están formadas por dos cifras.
- Con la siguiente tabla podremos descifrar el mensaje. Esta tabla sólo la tendrá el o la profesora.

A 19	G 25	M 4	R 10	X 16
B 20	H 26	N 5	S 11	Y 17
C 21	I 27	Ñ 6	T 12	Z 18
D 22	J 1	O 7	U 13	
E 23	K 2	P 8	V 14	
F 24	L 3	Q 9	W 15	