



Dossier de juegos

Cooperativos



DESDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS AL COMERCIO JUSTO

El Comercio Justo tiene como valores fundamentales la Justicia y la Cooperación entre pueblos, comunidades y/o personas. El juego se nos descubre como una herramienta valiosa para poner de relieve lo necesario que es cooperar.

El juego no es neutro. Transmite y potencia un determinado código de valores. El juego tradicionalmente ha escondido una estructura interna competitiva. Frente a esta competitividad, la utilización de estructuras lúdicas cooperativas que requieren la implicación de todo el grupo provoca el surgimiento de sentimientos de aceptación y de consideración hacia las demás personas.

DISTRIBUCIÓN DE LOS JUEGOS

JUEGOS "DE CALLE" (denominamos de calle a aquellos juegos que no requieren ninguna estructura ni material especial para su desarrollo)

Juegos de presentación:

- ✎ Enredos de colores
- ✎ Paseo social
- ✎ ¿En qué nos parecemos tu y yo?
- ✎ Fila de aniversario
- ✎ Yo soy
- ✎ Hacer y deshacer
- ✎ Ordenarse por alturas

Juegos de confianza:

- ✎ Pelota sin vergüenza
- ✎ Siameses del globo
- ✎ A poner un huevo
- ✎ Toca, toca
- ✎ Estatuas gemelas
- ✎ El radar
- ✎ La vara de la comunicación

Juegos de equilibrio

- ✎ El gusano mareado
- ✎ Mesas portátiles
- ✎ La silla andante
- ✎ Ayuda a tus amigos
- ✎ Sopla, sopla que se para
- ✎ Cambio de sillas
- ✎ Moviendo el aro
- ✎ De nariz a nariz
- ✎ Levantarse en grupo
- ✎ Río de pirañas
- ✎ Formemos un puente

Juegos de animación:

- ✎ Tormenta
- ✎ Espejos
- ✎ Hacer números, letras y formas.
- ✎ Frases ingeniosas
- ✎ Lanzar la máscara
- ✎ La mano magnética
- ✎ ¿Podéis ser cosas juntos?
- ✎ ¿Quién, dónde, qué cuándo?

- ✎ **Robots**
- ✎ **La bruja del ojo mágico**
- ✎ **Macedonia**
- ✎ **Telegrama con sentimiento**
- ✎ **La telaraña**
- ✎ **Las islas y los cocodrilos**
- ✎ **El nudo humano**
- ✎ **El lindo gatito**
- ✎ **Gincana cooperativa**
- ✎ **La botella**

JUEGOS CON PARACAÍDAS

- ✎ **Garbanzos, lentejas y judías**
- ✎ **Esculturas bajo tela**
- ✎ **Manos arriba**
- ✎ **Todos y todas a la vez**
- ✎ **Skies**
- ✎ **Manzana, pera, limón**
- ✎ **Escondite**
- ✎ **Champiñón / Iglú**
- ✎ **Champiñón mareado**
- ✎ **Vuelta al mundo**
- ✎ **Uno, dos, tres, cambio de lugar**
- ✎ **Entre todos la metemos**
- ✎ **El billar americano**
- ✎ **Pelotas locas**
- ✎ **El gato y el ratón**
- ✎ **Los cocodrilos**

mejores de
calle



ENREDOS DE COLORES

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en círculo.

Desarrollo: Los componentes del grupo tienen que realizar las consignas dadas por el/la director/a del juego. Por ejemplo: «Con la mano derecha tocad una cosa de color azul», «Ahora mantened el contacto mientras con la mano izquierda tocáis un objeto de color amarillo», «Sois capaces de tocar con la rodilla algo verde?». «Y con la cabeza cualquier cosa roja?». Si a esta altura del juego aún permanecen de pie, sólo falta añadir algunos colores más hasta conseguir que acaben riendo en el suelo, cruzados unos encima de los otros.

PASEO SOCIAL

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en un espacio reducido.

Desarrollo: Pasear libremente por el espacio. Cuando dos personas se encuentran pueden mirarse fijamente unos instantes, darse la mano, decirse «hola» o una frase amistosa, hablar de alguna situación gratificante, etc.

Observaciones: No siempre hay ocasiones para expresar nuestros sentimientos, pensamientos o emociones. ¡No dejemos pasar esta oportunidad!

¿EN QUÉ NOS PARECEMOS TU Y YO?

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Desplazándose libremente por el espacio de juego se trata de descubrir en los/las demás compañeros/as el mayor número posible de similitudes (color de ojos, un diente caído, llevar calcetines, un arañazo en la rodilla, el pelo largo, etc.). Después, cada uno enuncia las semejanzas halladas y las personas con las cuales se asemeja.

Observaciones: Una variante consiste en buscar puntos en común que no sean físicos, sino relacionados con el carácter o la manera de ser. Juntarse por gustos, aficiones, preferencias, etc.

FILA DE ANIVERSARIO

Edad: De 6 a 10 años

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersión por el espacio.

Desarrollo: Sin que ningún participante utilice el lenguaje hablado, se tiene que formar una fila delante del animador/a, ordenada en función del día y mes de nacimiento. Los nacidos a primeros de enero tendrían que colocarse al inicio de la fila, y si hubiese alguien nacido el 31 de diciembre, debería ocupar la última posición.

YO SOY

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 pelota de gomaespuma.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: El/la animador/a dispone de una pelota y exclama en voz alta: «Yo soy Alberto y Pilar una mosca». El/la animador/a pasa la pelota a Pilar, la cual al recibirla hace de mosca, al tiempo que dice: «Yo soy Pilar y Susana una tortuga».

HACER Y DESHACER

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Los jugadores corren por el terreno. Cuando se exclama: «hacer», se detienen para escuchar la consigna que deben realizar. Si se dice: «deshacer», tienen que volver a desplazarse por el espacio. Las consignas obligan a los participantes a agruparse de distintas maneras según: vestuario de un mismo color, número de calzado, año de nacimiento, color preferido, país que desearían conocer, profesión a la cual querrían dedicarse, deporte favorito, etc.

Observaciones: Las propuestas pueden partir del propio grupo.

ORDENARSE POR ALTURAS

Edad: De 8 a 12 años

Duración: 5 minutos

Material necesario: Ninguno

Disposición inicial: Todos en una misma línea

Desarrollo: Se colocan todos en una misma línea y tienen que ordenarse de más alto a más bajo sin salirse de la línea.

Observaciones: Los jugadores sólo pueden comunicarse mediante señas

Juegos de Confianza

PELOTA SIN VERGUENZA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 pelota de goma espuma

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Pasarse una pelota, cogida entre el mentón y el pecho, sin ayuda de las manos, de un compañero/a a otro/a.

Observaciones: Una variante puede realizarse en posición de pie, pasándose un balón situado entre la piernas, a la altura de las rodillas. Otra opción sería sentados y pasándose la pelota sin apoyar las manos en el suelo, colocándola entre los tobillos.

SIAMESES DEL GLOBO

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 globo por pareja.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Cada pareja debe transportar un globo por el espacio sin que caiga al suelo. El/la animador/a puede sugerir, si lo desea, las partes del cuerpo con las que debe ser transportado. Por ejemplo: entre las espaldas, los traseros, las rodillas, el pecho, los codos, etc.

A PONER UN HUEVO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 globo y 1 aro por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 5-6 personas.

Desarrollo: Codo grupo («cuna gallina») forma un círculo cogiéndose por los codos y mirando todos hacia afuera. Con sus espaldas o sus traseros tienen que aguantar un globo y conseguir desplazarse hasta depositarlo dentro de un aro que se encuentra situado a unos diez o quince metros del punto de salida. ¿Lograrán «los gallinas poner el huevo?»

Observaciones: Ni que decir tiene que «la gallina» debe desplazarse emitiendo el sonido propio de este animal.

TOCA TOCA

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Contacto de diversas partes del cuerpo con las de un/una compañero/a. Los contactos —codos, rodillas, tobillos, orejas, cuellos, ombligos, traseros, etc.— pueden deshacerse a medida que el/la animador/a nombra otros distintos, o bien se intenta mantener la última consigna además de la nueva.

ESTATUAS GEMELAS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 2 pañuelos por trío.

Disposición inicial: Tríos.

Desarrollo: En cada trío hay una persona que hace de escultora, una que representa la estatua y otra que adopta el papel de copia de la estatua. La escultora con los ojos vendados espera a que la estatua elija una postura corporal que le sea fácil de mantener durante un par de minutos. La escultora, palpando la estatua, intenta reproducir la misma forma modelando a la copia, que también permanece con los ojos vendados. Cuando el escultor cree que ha conseguido una fiel reproducción, es decir, una «estatua gemela», se desata el pañuelo y, a continuación, desata el pañuelo de la copia, para que las tres personas puedan admirar las cualidades artísticas del escultor. Cambio de roles.

Observaciones: ¡Cuidado con las falsificaciones!

EL RADAR

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en un amplio círculo.

Desarrollo: Los participantes se numeran con los números 1 y 2. Los niños número 1, cuando el/la animador/a lo indica, entran en el círculo y con los ojos cerrados y a tientas, empiezan a andar por su interior al mismo tiempo que emiten un sonido onomatopéyico que los distinga de los demás (bip-bip, moc-moc-moc, tic-tac-tic-tac, pap-pap-pap, eo-eo-eo-eoeo; etc.). Los número 1 deben estar atentos para no chocar con sus compañeros, cambiando de sentido y dirección las veces que sean necesarias con tal de evitarlo. Mientras, los niños número 2 cumplen la función de evitar que cualquier jugador se salga del círculo, cogiéndolos suavemente por el hombro y orientándolos hacia el interior si ello sucede. Cambio de roles.

LA VARA DE LA COMUNICACIÓN

Edad: A partir de 10 años.

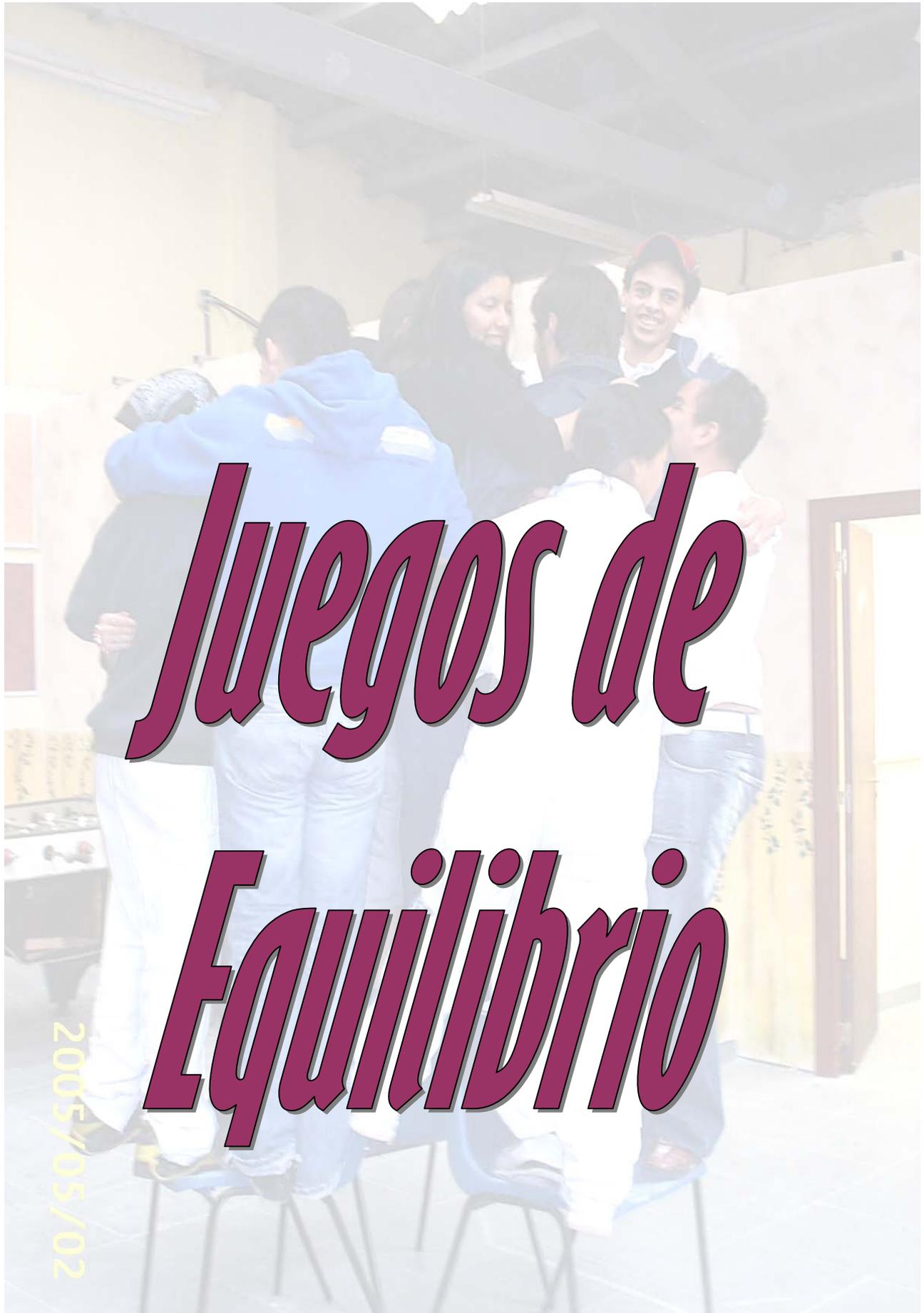
Duración: 10 minutos.

Material necesario: Varitas de 30 cm., música clásica, percusiones, depende de características y edad del grupo.

Disposición inicial: Utilizando una vara de 30 cm. aprox. ambos compañeros mantienen un extremo de la vara con su dedo índice (ambos derecho o izquierdo).

Desarrollo: El profesor da indicaciones sobre cómo tomar la varita. Debe resaltar que no importa que ésta se caiga. Si esto sucede, se vuelve a comenzar. Primero se intenta en el lugar y luego se invita al desplazamiento.

Observaciones: Deberán moverse, con música de fondo, no muy rápido para que no se caiga la vara. La confianza se adquiere al probar distintos movimientos, como giros u otros.



Juegos de Equilibrio

2005/05/02

EL GUSANO MAREADO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: En círculo, de pie, con todas las personas situadas de lado.

Desarrollo: Reducción de tamaño del círculo hasta que sea posible sentarse encima de los muslos de la persona que se tenga detrás. Cuando todo el grupo permanece sentado, el/la animador/a propone la ejecución de una serie de proezas (levantar una mano o las dos, intentar caminar o saltar, tocar el suelo con el codo, etc.) hasta conseguir que todos y todas vayan de bruces al suelo entre risas y carcajadas.

Observaciones: Ideal para terminar una sesión de juegos cooperativos.

MESAS PORTÁTILES

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4.

Desarrollo: Los cuatro miembros del grupo se disponen en cuadrupedia formando un cuadrado. Apoyan las manos en el suelo y los pies en la espalda del jugador con el cual forman un lado del cuadrado. Desplazarse en diferentes direcciones manteniendo la posición y sin perder el equilibrio grupal.

LA SILLA ANDANTE

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Fila.

Desarrollo: Dos o tres miembros del grupo aguantan por los hombros y la espalda a un miembro de éste que se coloca como si estuviera sentado una silla. Los demás jugadores se van sentando encima suyo, formando entre todos una enorme silla. Ahora sólo falta, si el equilibrio colectivo permite, seguir las propuestas del animador/a: «Andar hacia adelante, sacar todos y todas la lengua, desplazarse tres pasos a la izquierda, moverse en carrusel, etc.»

Observaciones: Es importante que las personas más corpulentas se instalen en las primeras posiciones.

AYUDA A TUS AMIGOS/AS

Edad: De 3 a 8 años.

Material necesario: 1 saquito por persona.

Disposición inicial: Dispersión por el terreno de juego.

Desarrollo: Cada niño/a se mueve libremente por el espacio con un pequeño saquito encima de la cabeza. Transcurridos unos instantes, el/la animador/a los invita a que intenten realizar, a mayor velocidad, diversidad de desplazamientos, saltos y giros. Les propone que si el objeto se les cae de la cabeza, se queden congelados o la espera de que cualquier compañero/a venga a auxiliarlos, colocándoles de nuevo su saquito en la cabeza.

SOPLA, SOPLA QUE SE PARA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 2 pelotas de tenis de mesa.

Disposición inicial: En círculo, estirados en el suelo tumbados.

Desarrollo: Los jugadores tienen que estar tocándose los hombros y con las manos detrás de la espalda. En esta posición deben intentar pasarse soplando una o dos pelotas de tenis de mesa.

Observaciones: Es recomendable que el terreno de juego se encuentre limpio de polvo para evitar que éste vaya a parar a los ojos de los participantes.

CAMBIO DE SILLAS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 silla por cada dos jugadores.

Disposición inicial: En círculo, subidos en cada silla dos jugadores.

Desarrollo: Hay que conseguir pasar de unas sillas a otras individualmente según sean las consignas dadas por el animador o bien por los mismos participantes. Estos deben mantener el equilibrio y ayudar a los demás a mantenerlo. Las consignas pueden ser por ejemplo: todos los que tengan un perro que se desplacen una silla hacia la derecha; quienes tengan el pelo largo que se muevan dos sillas hacia la izquierda; moverse hacia la derecha tantas sillas como número de hermanos se tengan; las parejas que sean valientes que realicen dos vueltas sin caerse de la silla; quienes su nombre empiece por «a» que se muevan una silla hacia la izquierda, quienes empiece por «m» dos hacia la derecha, etc.

Observaciones: Para los más pequeños, el juego puede realizarse sentándose en las sillas.

MOVIENDO EL ARO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 aro grande por cada 5-6 personas.

Disposición inicial: Grupos de 5-6 personas.

Desarrollo: Los miembros de cada grupo se colocan alrededor de un aro grande que está en el suelo. Cogidos por los hombros tienen que conseguir levantarlo hasta lograr introducir sus cabezas en él y, después, hacerlo descender despacio a través de sus espaldas.

Observaciones: También puede practicarse situados de espaldas al aro.

DE NARIZ A NARIZ

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 papel de fumar por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 5-6 personas sentados en círculo.

Desarrollo: Quien inicia el juego inspira profundamente. Al mismo tiempo, se coloca un papel de fumar en un orificio nasal. Sin tocárselo con las manos se lo pasa a su vecino/a de la derecha quien, a su vez, lo pasa al siguiente. ¿Dará el papel la vuelta al círculo?

Observaciones: ¡Es un juego... de narices!

LEVANTARSE EN GRUPO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4 personas.

Desarrollo: Los niños y las niñas de cada grupo se colocan sentados en círculo, cogiéndose por los antebrazos o por las manos. En esta posición, deben ensayar y elaborar diversas estrategias para conseguir levantarse a la vez sin que nadie se desequilibre.

Observaciones: Si la acción motriz tiene éxito, pueden inventarse otras formas para levantarse colectivamente, o bien probar las ya descubiertas aumentando el número de componentes del grupo.

RIO DE PIRAÑAS

Edad: A partir de 5 años.

Duración: De 15 a 30 minutos.

Material necesario: Algo que sea resistente para el peso de los niños y que sea ligero para transportar.

Disposición inicial: Crear grupos. Los componentes de cada grupo dependen del espacio y material que se utilice. Todos tienen que llegar a la orilla contraria. Cada miembro del grupo transportará su material elegido y lo colocará donde lo crea oportuno. El transporte de material y colocación será en orden. Hay que mantener y ayudar para guardar el equilibrio sobre el "camino".

Desarrollo: Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.

Observaciones: El material será retirado y colocado en la orilla a la que hemos llegado, para dejar el río limpio.

FORMEMOS UN PUENTE

Edad: A partir de 15 años.

Duración: Hasta que consigan coger "la esencia de la vida".

Material necesario: Un palito y prendas de vestir. El palito se sitúa dentro de un círculo (hueco profundo imaginario)

Disposición inicial: En el juego no se puede hablar todo lo tienen que hacer por señas. No se debe pisar dentro del círculo y solo se pueden utilizar prendas de vestir.

Desarrollo: No se debe pisar dentro del círculo y solo se pueden utilizar prendas de vestir. Los participantes se ingeniarán la forma de hacer una clase de puente para coger la esencia de la vida en un tiempo delimitado. Para llegar ahí se deben utilizar solo las prendas de vestir o algo que tengan a la mano (sin pisar el interior del hueco), es importante delimitar el hueco y si se da un paso dentro de él se pierde.

Observaciones: Si lo lograron es porque tiene capacidad de trabajar en grupo y de comunicarse entre ellos.



Juegos de Animación

TORMENTA

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo con el animador situado en el centro.

Desarrollo: Entre todos los integrantes del grupo van a simular la llegada de una tormenta. Para ello el/la animador/a se coloca en el centro del círculo y señala a una persona para que empiece a frotarse las manos. A medida que el/la animador/a da la vuelta al círculo y va pasando por los jugadores, éstos van frotándose las manos. En la segunda vuelta, el director/a de la tormenta propone que cada jugador se golpee dos dedos de una mano contra otros dos de la otra. Después, que con las palmas las manos se golpeen los muslos y, finalmente, que al mismo tiempo golpeen el suelo con las plantas de los pies. Llegada la tormenta a su máxima intensidad, se siguen las mismas pautas en sentido decreciente para que vuelva a brillar un sol radiante.

Observaciones: ¡Ideal para días de lluvia!

ESPEJOS

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Los jugadores se desplazan libremente por el espacio de juego a la espera de que el animador/a diga la consigna: «¡Espejos!». Cuando sucede, cada persona tiene que buscar a alguien cercano a ella y abrazarse, durante unos instantes, como si estuvieran petrificadas. A continuación, se separan un par de metros, colocándose una frente a otra. Una de ellas se convierte en «espejo», reproduciendo todos los movimientos que efectúe la otra persona. A la señal de «¡Cristales!», ambas se desmoronan hacia el suelo, y acto seguido se levantan para correr de nuevo libremente por el terreno a la espera de formar nuevos «espejos».

HACER NÚMEROS, LETRAS Y FORMAS

Edad: De 3 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 5-6 personas.

Desarrollo: El/la animador/a plantea a cada grupo que intenten construir con sus cuerpos, en el suelo o de pie, diferentes letras, números y formas geométricas.

Observaciones: A partir de los 6 años, se puede finalizar el juego formando entre todos los grupos una palabra (el nombre de la clase), o bien una frase.

FRASES INGENIOSAS

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo con un jugador de pie en el centro.

Desarrollo: El/la jugador/a central se acerca a alguien del círculo mientras dice en voz alta cualquier palabra. La persona elegida se levanta y se desplaza hasta el centro del círculo para escenificar rápidamente una frase inventada por él mismo a partir de la palabra asignada. Una vez realizada la acción tiene que buscar a otra persona y proporcionarle una nueva palabra.

LANZAR LA MÁSCARA

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Quien empieza el juego realiza una mueca. Luego se acerca ambas manos a la cara y recogiendo «la máscara» la lanza a un/a compañero/a, para que se la ponga y la imite antes de borrarla e inventar una nueva que envía, a su vez, a otra persona.

Observaciones: ¡No vale poner cara de pocos amigos!

MANO MAGNÉTICA

Edad: A partir de 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersión por el terreno de juego.

Desarrollo: Niños y niñas se desplazan por el espacio hasta escuchar «Mano magnética». Entonces tienen que formar rápidamente pareja. Un miembro de cada una de ellas coloca su mano a un palmo de la cara de la otra persona, iniciando un movimiento lento con su mano, al mismo tiempo que su compañero/a reproduce el movimiento, guardando la correspondiente distancia. Cuando el animador exclama: «A cargar pilas», todos los participantes vuelven a dispersarse y a correr por el espacio, a la espera de volver a oír la consigna de «Mano magnética».

Observaciones: Se puede probar con tríos, haciendo que uno de los componentes juegue con «dos manos magnéticas».

¿PODEIS SER COSAS JUNTOS?

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el espacio de juego.

Desarrollo: El/la animador/a sugiere, antes de empezar, a los participantes que cambien de agrupaciones en función de las necesidades que tengan individualmente para la representación corporal de las diversas propuestas que les van a ser presentadas. A continuación, plantea las siguientes preguntas: «¿Puedes ser un collar?», «¿Y un bosque?», «¿Y una canoa?», «¿Qué tal se te da ser un paraguas?», «¿Podrías ser una tienda gigante?», «¿Y un tobogán?», «¿Te gustaría ser un coche?», «¿Cómo representarías una pelota?», «Y una balanza?», etc.

¿QUIÉN, DONDE, QUÉ , CUANDO?

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4 personas sentadas en círculo, más 1 persona de pie en el centro.

Desarrollo: Quien está dentro del redondel señala con el dedo a una persona y le pregunta: «¿Quién?». Esta responde con el nombre de una persona o personaje real o ficticio. A continuación, a otra le pregunta: ¿Dónde? contestándole con el nombre de algún rincón del planeta. Luego, dirigiéndose a una tercera persona, le pregunta: ¿Qué?», respondiendo el/la jugador/a preguntado con cualquier acción. En última instancia, se dirige a otro participante y le pregunta: ¿Cuándo?», a lo cual responde con una fecha o época. A partir de ahí, y con las cuatro respuestas recibidas, el/la jugador/a central debe escenificar una acción que un personaje realiza en un lugar y época determinados.

ROBOTS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4.

Desarrollo: Un miembro del grupo guía a tres «robots» que se mueven en varias direcciones, según el código establecido por el propio grupo. Cada robot debe seguir en todo momento la dirección prefijada por quien lo conduce y si colisiona contra otro robot o cualquier objeto, tiene que permanecer inmóvil y emitir un sonido constante que sirva de aviso al guía, que debe acudir con presteza para reanudarle el movimiento. Pasar todos los componentes del grupo por el papel de guía.

LA BRUJA DEL OJO MÁGICO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Un participante desempeña el papel de bruja. Los demás se mueven libremente por el terreno a la espera de descubrir de quién se trata. La bruja encanta a los jugadores guiñándoles el ojo. Entonces, pasado cinco segundos, deben dar tres pasos y permanecer en el suelo en postura congelada. Si alguien la ve transmitiendo el guiño, dice su nombre en voz alta y el juego finaliza. En el supuesto de no acertarlo deben seguir el desarrollo del juego saltando a la pata coja.

MACEDONIA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 silla por participante.

Disposición inicial: Sentados en sillas dispuestas en círculo con una persona en su interior sin asiento.

Desarrollo: La persona central antes de iniciar el juego indica a cada participante a qué clase de fruta pertenece, por ejemplo: cerezas, naranjas, plátanos y limones. Cuando dice en voz alta, «cerezas», todas las personas que sean «cerezas» deben cambiarse de lugar, y, al mismo tiempo, la persona que se encuentra en medio del círculo intenta conseguir una de las sillas vacías. La persona que se queda sin asiento continúa el juego, nombrando cualquier otra fruta. Si prefiere decir «macedonia», todas las frutas deben cambiarse de lugar. También puede nombrar dos o tres tipos de frutas a la vez, por ejemplo, «cerezas, plátanos y limones».

TELEGRAMA CON SENTIMIENTO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Las personas se dan la mano y efectúan algunas inspiraciones y espiraciones con la finalidad de conseguir cierta distensión y el máximo de concentración. Cierran los ojos. Una persona debe expresar y transmitir a través de sus manos un mensaje a otra persona del grupo. El mensaje cuando llega al destinatario tiene que ser descrito por éste verbalmente a partir de las sensaciones que ha experimentado al recibirlo. Cada uno, en orden inverso, puede aportar sus impresiones.

Observaciones: Por regla general, a la primera ronda no se consiguen buenos resultados, pero una vez entendido el juego, en algunas ocasiones, se experimenta una gran sintonía entre emisor y receptor, aunque para ello es necesario que todos los participantes se muestren sensibles, abiertos y comunicativos.

LA TELARAÑA

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos

Material necesario: 1 madeja de lana.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Empieza una persona atándose un extremo de la madeja a cualquier parte del cuerpo y pasándosela a otro/a compañero/a para que repita la misma operación. Seguir sucesivamente hasta que nadie quede sin atarse a ella. Al acabar se invierte el proceso.

LAS ISLAS Y LOS COCODRILOS

Edad: De 10 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Esterillas o mantas.

Disposición inicial: Las esterillas en el suelo y 4 personas encima de cada esterilla.

Desarrollo: Los niños/as de cada grupo tienen que conseguir dar la vuelta a la esterilla sin tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo. Los niños/as deberán elaborar estrategias para conseguir el objetivo final: conseguir dar la vuelta a todas las esterillas.

EL NUDO HUMANO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos

Material necesario: Ninguno

Disposición inicial: Todos en círculo.

Desarrollo: Cerrando los ojos tienes q dar la mano derecha a la persona que estaba a la derecha en el círculo y la izquierda a la que estaba a la izquierda. Una vez "anudados" debemos, sin soltarnos, volver a la posición del círculo original.

Observaciones: No se pueden soltar las manos en ningún momento.

EL LINDO GATITO

Edad: A partir de 6 años.

Duración: Hasta que se aburra la gente

Material necesario: Ninguno

Disposición inicial: Todos sentados en círculo menos uno que estará en el centro

Desarrollo: Todos sentados en círculo y un/a niño/a se queda en medio a cuatro patas haciendo de gato. El gato tiene que intentar hacer reír a otro niño /a , mientras éste tiene que decirle tres veces: "Lindo gatito".

Observaciones: Si el gato no consigue hacer reír al niño/a tiene que intentarlo con otra persona. Pero si consigue hacerle reír al niño, éste se convierte en gato y se continúa el juego.

GINCANA COOPERATIVA

Edad: De 12 a 16 años.

Duración: 30 minutos aproximadamente.

Material necesario: Piezas grandes (cartulina) que forman el puzzle de un arco iris (o cualquier otro dibujo que nos interese según el área que estemos tratando) Por ejemplo: una flor, un animal, ...

Disposición inicial: Entre 20 y 25 participantes divididos en subgrupos.

Desarrollo: Una vez se hayan dividido en grupos (dos o tres como mucho por aula), se van contestando a las preguntas que hace el secretario de cada grupo por turnos. Si aciertan colocan una pieza del gran puzzle, si no aciertan le tocaría contestar al otro grupo. Así hasta que se forme la figura completa. Las preguntas las pueden sacar ellos mismos de los contenidos que quieran repasar de cualquier área, o el profesor puede tener ya preparada una batería de preguntas. Cuando sea el turno del grupo A, el secretario del grupo B les hace una pregunta y tiene que contestar cada vez un miembro diferente del grupo A (aunque puede recibir ayuda si no sabe la respuesta). A continuación le tocará al grupo B contestar una pregunta hecha por el grupo C (en caso de que hubiera un tercer grupo) y así sucesivamente.

Observaciones: Se pueden contar el número de piezas que ha conseguido colocar cada equipo. O también podemos valorar la actitud no competitiva sino cooperativa de cada equipo en lograr la figura.

LA BOTELLA

Edad: Entre 7 y 9 años.

Duración: Hasta que el director del juego se beba toda la botella.

Material necesario: Cuerdas para todos y música relajante.

Desarrollo: Tenemos que conseguir hacer una botella entre todos lo más grande posible para que todos quepamos en ella tumbados, todo el mundo debe poner su cuerda.

Desarrollo: Se les explica que tiene que realizar una botella entre todos, una vez realizada se comprueba que todos caben dentro (aunque sea un poco espachurradillos), se les pide que se tumben y escuchen la música, cuando ya están

concentrados se les felicita por la botella, y se les indica que vas a tener sed y que si bebes todos deben ir hacia el cuello de la botella que se vayan colocando y que no pueden hacerse daño, que se va a beber despacito y que después se volverá a llenar la botella. Se hace varias veces el beber y el llenar. Es muy divertido y a la vez tranquilo.

Observaciones: Se puede construir un barco con las cuerdas e irse de viaje a algún sitio que deciden entre todos.



GARBANZOS, LENTEJAS Y JUDÍAS

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Manteniendo el paracaídas a la altura de la cintura, los participantes, por orden correlativo, van adquiriendo el papel de garbanzo, lenteja o judía, hasta completar el círculo. A la señal del animador: «¡A remover la olla!» los/las jugadores/as se desplazan hacia la derecha, a la espera de que el/la animador/a nombre una de las legumbres. Cuando ello sucede, los/las jugadores/as de la clase de legumbre elegida tienen que dar una vuelta completa alrededor del paracaídas y, en el momento en el cual cada uno de ellos llega a su lugar de salida, los que sostienen la tela la elevan hacia arriba, mientras los que acaban de realizar la vuelta corren hacia el centro para abrazarse y gritar bien fuerte el nombre de su grupo (por ejemplo: «¡lentejas!»), al mismo tiempo que se les deja caer el paracaídas encima.

ESCUPTURAS BAJO TELA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Los/las jugadores/as se numeran consecutivamente del número uno al cinco. Cuando el paracaídas está hinchado el animador dice en voz alta un número. Quienes posean dicho número tienen que ir hacia el centro para crear deprisa y bajo la tela un grupo escultórico. Mientras tanto, el resto de niños y niñas cuentan en voz alta hasta diez y, al llegar a dicho número, levantan el paracaídas para contemplar la figura grupal inventada por sus compañeros/as, al tiempo que exclaman un «¡jOooohhh!» lleno de sorpresa y admiración. El grupo escultórico se deshace y cada uno/a vuelve a ocupar su posición inicial.

MANOS ARRIBA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas y 4 monedas.

Disposición inicial: Sentados alrededor del paracaídas con 4 jugadores en el centro.

Desarrollo: Los jugadores se colocan la tela del paracaídas encima de las piernas y sitúan las manos debajo. En el centro se sientan cuatro compañeros/as que son los encargados de observar atentamente cómo los demás participantes se pasan cuatro monedas por debajo de la tela. Cuando los jugadores centrales dicen: «¡Manos arriba!» todos y todas tienen que levantar las manos, y cuando dicen «¡Manos abajo!» deben colocarlas encima de la tela sobre sus piernas. En esta posición los jugadores centrales intentan acertar quiénes son los que tienen las monedas. En caso de acertarlo se intercambian los papeles; si no, continúan en el centro.

TODOS Y TODAS A LA VEZ

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 cuerda gruesa y larga o un paracaídas

Disposición inicial: Sentados en círculo cogidos, con ambas manos a la cuerda o al paracaídas.

Desarrollo: Los jugadores apoyan las plantas de los pies en el suelo y procuran que la cuerda (o paracaídas) quede tensa, con el fin de levantarse todos y todas a la vez.

Observaciones: Por cuestiones de seguridad, conviene anudar o agarrar con fuerza los dos cabos de la cuerda.

SKIES

Edad: Desde los 6 años

Duración: 5 minutos

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: Sentados en círculo cogidos, con ambas manos al paracaídas.

Desarrollo: Juego de presentación. El que se presenta se echa para atrás y los demás le sostienen mientras dice su nombre, su procedencia. El que se presenta debe tener los pies juntos y las rodillas rectas. Sirve también como juego de confianza.

MANZANA, PERA, LIMÓN

Edad: A partir de 8 años.

Duración: De 5 a 10 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De 10 a 20 participantes alrededor del paracaídas.

Desarrollo: A cada persona participante se le asigna uno de los tres frutos (manzana, pera o limón). El animador irá nombrando los diferentes frutos. Cada participante, al oír el fruto que le corresponde, deberá cambiarse de sitio bien, por debajo del paracaídas, bien corriendo alrededor de él.

ESCONDITE

Edad: A partir de 8 años.

Duración: Hasta que logren realizar el juego en el menor tiempo posible.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: El paracaídas está hecho una bola.

Desarrollo: En un corto espacio de tiempo todas las personas participantes tendrán que esconderse debajo del paracaídas. Si a una sola persona se queda fuera o se le ve algún miembro, todos los jugadores han perdido.

CHAMPIÑÓN/ IGLÚ

Edad: A partir de 8 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De cuclillas alrededor del paracaídas sujetándolo con ambas manos.

Desarrollo: Juego de presentación. Entre todos los participantes agitan el paracaídas moviendo los brazos de arriba a abajo. Aprovechando el momento en que el paracaídas se hincha (la tela queda arriba) se meten todos debajo sentándose encima de la tela, creando una figura parecida a un iglú o champiñón. Este momento se puede utilizar para hacer una ronda de presentación.

CHAMPIÑÓN MAREADO

Edad: A partir de 6 años

Duración: 2 minutos

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: Los participantes han de estar dentro del paracaídas formando un círculo y agarrándose unos a otros por los hombros. Es importante que la tela esté tensa para poder apoyar la espalda en la misma.

Desarrollo: Una vez dentro, los participantes deberán comenzar a girar sincronizadamente hacia la derecha o hacia la izquierda apoyando todo el peso de su cuerpo en la tela.

VUELTA AL MUNDO

Edad: De 3 a 12 años

Duración: 3 minutos

Material necesario: 1 paracaídas y 1 pelota.

Disposición inicial: Todos los participantes de pie alrededor del paracaídas agarrándolo con ambas manos de forma que la tela quede tensa. Se coloca la pelota encima de la tela.

Desarrollo: Las personas participantes tendrán que intentar que la pelota ruede por el perímetro del paracaídas (esquina), para ello deberán de agitar la tela. La persona que reciba la pelota dirá el nombre de otra y tratará de dirigírsela.

UN, DOS, TRES, CAMBIO DE LUGAR

Edad: De 3 a 12 años

Duración: 5 minutos

Material necesario: paracaídas

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela

Desarrollo: Los participantes se numeran consecuentemente, uno, dos, tres. Una vez se ha hecho ascender la tela el/la animador/a pronuncia uno cualquiera y los/as jugadores/as que posean dicho número deben intercambiar su posición con los compañeros de enfrente, pasando velozmente por debajo de la tela, porque después de un breve tiempo sus compañeros de juego empiezan a descender la tela. El animador/a puede nombrar dos números a la vez con lo que el revuelo es mayor.

Observaciones: Si la tela del paracaídas es de colores, se puede jugar con ellos en lugar de los números.

ENTRE TODOS LA METEMOS

Edad: De 6 en adelante

Duración: 2 minutos

Material necesario: paracaídas y pelota de tenis

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas

Desarrollo: Introducción de la pelota dentro del agujero central del paracaídas

EL BILLAR AMERICANO

Edad: De 6 a 12 años

Duración: 3 minutos

Material necesario: Paracaídas, seis pelotas de tenis

Disposición inicial: De pie alrededor del paracaídas

Desarrollo: Se dispone de 5 pelotas de tenis de un color determinado y otra de color distinto. En esta ocasión se trata de introducir la pelota de diferente color, evitando que se cuele por el agujero central de la tela alguna otra pelota.

PELOTAS LOCAS

Edad: De 6 a 12 años

Duración: 3 minutos

Material necesario: Paracaídas, seis pelotas de tenis

Disposición inicial: De pie alrededor del paracaídas. Cuatro jugadores deben encontrarse en el exterior del grupo.

Desarrollo: Los participantes mantean las pelotas que están colocadas encima de la tela del paracaídas para impulsarlas hacia fuera y a lo lejos; mientras, los cuatro tratan de cogerlas y lanzarlas de nuevo sobre la tela.

EL GATO Y EL RATON

Edad: de 7 años en adelante

Duración: 5 minutos

Material necesario: paracaídas

Disposición inicial: Todos los participantes se ponen alrededor del paracaídas cogiéndolo por el borde. Un participante se mete debajo del paracaídas y otro encima.

Desarrollo: El jugador que se coloca encima del paracaídas es el gato, y el de debajo es el ratón. El gato debe conseguir atrapar al ratón, pero todos los demás jugadores ayudarán al ratón haciendo mover el paracaídas para disimular su figura y esconderle a los ojos del gato.

Observaciones: Si cuando se lleva un tiempo jugando se ve que el gato no puede coger al ratón se considera que, ahora, el gato es el más débil y por tanto todos los jugadores deben ayudarlo.

LOS COCODRILOS

Edad: De 6 años en adelante

Duración: 5 minutos

Material necesario: paracaídas

Disposición inicial: sentados alrededor del paracaídas con las piernas debajo de la tela. Un jugador debajo del paracaídas y otro fuera de él de pie.

Desarrollo: El jugador que está debajo de la tela es el cocodrilo y su labor es ir arrastrándose por debajo y coger por los pies al resto de los jugadores hasta introducirlos debajo del paracaídas donde, a su vez, se convierten en cocodrilos que deben coger a otros jugadores. El jugador que está fuera es el socorrista y su labor es salvar a todos los jugadores que pueda cuando estos van a ser "comidos" por el cocodrilo.

Observaciones: Indicar que los jugadores no pueden defenderse de los cocodrilos, sólo pueden pedir auxilio al socorrista para que éste les salve.