

Índice

7.41.	Barras de equilibrio cooperativas	p. 51
7.42.	Serpiente gigante (2)	p. 52
7.43.	Carrusel	p. 53
7.44.	El ciempiés (2)	p. 54
7.45.	Figuras con cuerdas	p. 55
7.46.	La oruga sobre la montaña	p. 56
7.47.	Sílabas musicales	p. 58
7.48.	Levantar a la pareja	p. 59
7.49.	Formar un círculo sin ver	p. 60
7.50.	Hexágonos cooperativos	p. 61
7.51.	Zapatos viajeros	p. 64
7.52.	Construir esculturas	p. 65
7.53.	El gran saco de la gente menuda	p. 66
7.54.	Hilera alfabética	p. 67
7.55.	Te cruzo la pierna	p. 68
7.56.	A llenar la canasta	p. 69
7.57.	Con el brazo extendido	p. 70
7.58.	Brinca la telaraña	p. 71
7.59.	Con apoyo	p. 72
7.60.	Dibujo colectivo	p. 73

7.41. Barra de equilibrio cooperativa

Edad	A partir de los 5 años
Duración	15 minutos
Lugar	Gimnasio
Ritmo	Activo
Material	Barra de equilibrio o bancos suecos, colchonetas, aros

1. Definición

Consiste en mantener el equilibrio de un grupo de jugadores en una barra de equilibrio.

2. Objetivos

Estimular la cooperación, el progresivo dominio del equilibrio y la coordinación de movimientos. Contrastar la dinámica individual y grupal.

3. Desarrollo

Se colocan los instrumentos (barra, bancos) de equilibrio y -tal vez- algunas colchonetas a ambos lados. El juego consiste en atravesar la barra de equilibrio en grupos cada vez más numerosos, al mismo tiempo que se van introduciendo diversas variables (tomarse de la mano, por la cintura, ...) u obstáculos (atravesar aros de psicomotricidad, etc) que se pueden vencer colectivamente.

4. Evaluación

Analizar las diferencias en pasar la barra individualmente o en equipo. Reflexionar sobre las actitudes cooperativas para que no caiga nadie.

5. Variantes

Se puede jugar también en días de campo en un tronco de árbol caído, en algún murito bajo en el borde de una fuente o en decenas de lugares diferentes donde se puede practicar equilibrio (primero revisar si no hay peligro).

6. Comentarios

Suele suceder con grupos no entrenados cooperativamente que algún jugador empuje intencionalmente a otro jugador para tirarlos de la barra. Este tipo de compartimientos generadores de cierta tensión suelen ser muy ilustrativos en el momento de la evaluación para contrastar los objetivos del juego.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 163-164.

7.42. Serpiente gigante (2)

Edad	3-6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Piso limpio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Un grupo se desliza en el piso como una serpiente.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos, cooperación. Diversión e imaginación.

3. Desarrollo

Los niños se tienden boca abajo y toman los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se deslicen de panza sobre el suelo. Después se juntan dos parejas para formar una serpiente de cuatro personas, luego de ocho y así hasta formar una serpiente gigante. La serpiente puede intentar voltearse o subir sobre “unas montañas” sin separarse. A ver si logra acurrucarse para dormir ...

4. Evaluación

¿Logramos movernos como serpiente? ¿Les gusta jugar así juntas?

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 27-28 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

7.43. Carrusel

Edad	A partir de 8 años
Duración	10 minutos
Lugar	Zona llana sin obstáculos
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en realizar un carrusel humano.

2. Objetivos

Estimular la confianza y la cooperación y coordinación de movimientos.

3. Desarrollo

Se necesita la participación de un número par de participantes, de ocho en adelante. L@s jugadore/as forman un círculo alternativamente un@ de pie y otr@ acostad@. L@s que están acostad@s unen sus pies en el centro del círculo, agarran las manos de sus vecin@s de pie y se estiran levantando sus espaldas unos 30 cm del suelo. El carrusel comienza en ese momento a dar vueltas en una dirección; l@s jugadores sostenid@s quedan rígidos y son arrastrad@s con cuidado por sus compañer@s que giran en la dirección convenida.

Al principio el carrusel va lentamente y poco a poco va cogiendo más velocidad. Es mejor convenir alguna señal clara para parar el juego en cualquier momento (alguien se tropieza o se suelta). Al cabo de un tiempo se intercambian los papeles.

4. Evaluación

¿Se sintieron segur@s? ¿Lograron mover bien el carrusel? ¿Cómo resolvieron los obstáculos?

5. Variantes

Se pueden introducir algunos materiales como tela fuerte (lona), tablas para hacer el carrusel más vistoso o más realista. En el parque se pueden acostar los pies en algún juego que da la vuelta y que sea muy bajo (¡joj! No permitir que se incremente demasiado la velocidad).

7. Fuente

Idea de **Pierre Provost** y **Michel Villeneuve** en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 165.

7.44. El ciempiés (2)

Edad	A partir de 8 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de que un grupo pequeño de participantes, sentad@s un@s detrás de otr@s, consiga darse la vuelta al mismo tiempo.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos y cooperación. Diversión.

3. Desarrollo

En grupos de 6 personas más o menos. Se sientan unas detrás de otras, con las piernas abiertas y bien juntas. Con las manos hacia arriba y junto con todo el cuerpo, se balancean de un lado a otro, hasta que a una señal todas bien coordinadas giran hasta quedar sobre las manos en el suelo, y con los pies sobre la persona que se tiene en frente. Una vez logrado esto el ciempiés puede caminar un rato.

4. Evaluación

¿Lograron formar el ciempiés? ¿Les costó trabajo? ¿Cómo vencieron los obstáculos? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

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 5.21).

7.45. Figuras con cuerdas

Edad	3-6 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio libre amplio
Ritmo	Activo
Material	Cuerda(s)

1. Definición

Se trata de formar colectivamente figuras con la cuerda.

2. Objetivos

Cooperación, comunicación efectiva. Coordinación de movimientos.

3. Desarrollo

Los niños tratan de hacer determinadas figuras con la cuerda. Primero figuras sencillas (triángulo, rectángulo) con pocos niños, después figuras más y más complicadas con grupos más numerosos. Después de un rato todo el grupo (con una o varias cuerdas) puede cooperar en la misma figura compleja (una casita, por ejemplo).

4. Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Lograron hacer los dibujos? ¿Se tomaron en cuenta tus ideas? ¿Tu hiciste caso de las demás opiniones?

5. Variantes

Después de hacer una figura todo el grupo puede ir a sentarse en algún lugar y luego viene corriendo, sin soltar las cuerdas y sin lastimar a nadie, a formar la nueva figura.

6. Comentarios

No se trata de jalar a otros niños con la cuerda. En grupos bruscos se pueden iniciar las figuras de otra manera: todo el mundo está sentado en el piso y con las cuerdas se ayudan a levantarse. Así gastan algo de su energía para luego concentrarse en la nueva figura.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 28-29 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

7.46. La oruga sobre la montaña

Edad	3-6 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Muebles, diversos

1. Definición

Se trata de gatear como oruga y vencer obstáculos.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos, cooperación. Imaginación y diversión.

3. Desarrollo

Primer paso.

El grupo colabora para preparar una o más “montañas” con materiales a disposición (según su imaginación). Encima de la(s) montaña(s) se puede colocar “pasto” (tela, lona, colchonetas, ...).

Segundo paso.

Para formar una oruga de 16 patas cuatro niñ@s se alinean a gatas y agarran los tobillos de la persona en frente. Después de un tiempo dos orugas pueden unirse y formar una más grande. Al final puede unirse todo el grupo y vencer las diferentes montañas. Las orugas también pueden enrollarse.

4. Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Lograron hacer montañas? ¿Lograron vencer las montañas en grupos de 4 o más? ¿No se separaron nunca? ¿Hubo dificultades? ¿Se tomaron en cuenta tus ideas? ¿Tu hiciste caso de las demás opiniones?

5. Variantes

Tal vez se puede hacer una oruga de tela con una cabeza peluda y montones de pequeños pies cosidos o agujeros para sacar las manos. Hicimos una vez una oruga fantástica con saquitos negros y amarillos (alternando) y unas antenas sencillas para la primera persona.

6. Comentarios

Vigilar de cerca la construcción de montañas, prevenir posibles accidentes y caídas y probar siempre primero la solidez de las construcciones.

7. Juegos de cooperación

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición.* Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 29-30 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

7.47. Sílabas musicales

Edad	A partir de 9 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en que una persona adivine la palabra a través de las sílabas que sus compañer@s cantan al unísono.

2. Objetivos

Estimular la cooperación en un juego sencillo.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo. Una persona sale del salón. El resto del grupo elige una palabra con tres o más sílabas (por ejemplo: man-za-na). Se hacen subgrupos por sílaba (en el ejemplo: tres), cada subgrupo elige una sílaba y tod@s junt@s deciden qué melodía conocida le van a poner (por ejemplo: cielito lindo). Cada subgrupo “canta” la canción utilizando su sílaba únicamente. Entonces la persona de fuera regresa e intenta diferenciar las sílabas para adivinar la palabra mientras todo el grupo canta al unísono.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, si forma parte de un programa más amplio sobre cooperación.

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 5.12).

7.48. Levantar a la pareja

Edad	A partir de 5 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio seguro
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de levantarse simultáneamente en parejas, tomadas de los antebrazos.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos, equilibrio y esfuerzo físico en cooperación.

3. Desarrollo

El grupo se divide en parejas. Cada pareja se sienta en el piso: las dos personas frente a frente, con las plantas de los pies apoyadas en el suelo, y las puntas en contacto. Inclínándose hacia delante y doblando las rodillas, se toman del antebrazo (más seguro que tomarse de las manos) y jalan las dos al mismo tiempo para levantarse juntas. Después intentan volver a la posición de sentadas, sin soltar los antebrazos.

4. Evaluación

Hablar del apoyo mutuo, de la solidaridad y cooperación para llegar a una meta colectiva, aprovechando las cualidades de cada persona.

7. Fuente

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

7.49. Formar un círculo sin ver

Edad	A partir de 9 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio amplio y seguro
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de formar un círculo con varios grupitos compuestos por personas con ojos cerrados menos la última.

2. Objetivos

Favorecer una buena comunicación y cooperación en una tarea complicada pero bastante tranquila.

3. Desarrollo

Primer paso

El grupo se divide en subgrupos de 5-6 personas “ciegas” (con paliacate) y una persona que puede ver pero no puede hablar. Los subgrupos se moverán en formación de tren, con la persona que ve hasta atrás. Tienen que crear un código de señales que pasarán en silencio para dirigir al tren (por ejemplo: un golpecito en el hombro derecho es voltear a la derecha). Necesitan señales para avanzar, quedarse parado, ir a la derecha, ir a la izquierda, tal vez ir hacia atrás, etcétera. Se ensayan algunos minutos los códigos en cada subgrupo.

Segundo paso

El(la) coordinador(a) lleva a cada subgrupo a otra parte del espacio amplio y pide a todos los subgrupos a regresar al centro y a formar un gran círculo cerrado con todo el mundo, en silencio absoluto. Las personas que ven tienen que quedarse todo el tiempo en la última posición de su “tren” y no pueden hablar.

4. Evaluación

Analizar el proceso de toma de decisiones para elegir a la persona que ve y construir el código en el grupo, las formas de cooperar y la capacidad de improvisar y adaptarse a las situaciones concretas del juego.

7. Fuente

Variación del juego *Trenes ciegos* en **Guitart Aced, Rosa**, *101 juegos. Juegos no competitivos*. Barcelona, Editorial GRAÓ, 2003 (12), 1990, p. 59-60. (traducción de *101 Jocs no competitius*).

7.50. Hexágonos cooperativos

Edad	A partir de 12 años
Duración	30-40 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Cinco rompecabezas

1. Definición

Se trata de reconstruir cinco hexágonos entre tod@s sin hablar ni quitar piezas de otro equipo.

2. Objetivos

Cooperación entre todo el grupo (no solamente en pequeños equipos).

3. Desarrollo

Preparación

Previamente el(la) coordinador(a) prepara los hexágonos en cartulina o papel, siguiendo las indicaciones del dibujo (el tamaño de los hexágonos puede variar según sus necesidades, pero se recomiendan unos 30 cm.) (ver anexo)

Una vez recortados los hexágonos y sus respectivas piezas, se mezclan las piezas de diferentes rompecabezas, dejando varias piezas 'inútiles' juntas. La mayoría de los paquetes de piezas ni siquiera forman un hexágono, pero se puede dejar un rompecabezas compuesto por piezas de otros rompecabezas a un equipo.

Desarrollo

Se forman cinco pequeños equipos. Cada equipo recibe sus respectivas piezas. El(la) coordinador(a) describe el juego como un rompecabezas para el que se precisa la colaboración de todo el mundo, dando las siguientes instrucciones: cada equipo tiene piezas para formar hexágonos. El juego termina cuando todo el mundo tenga delante de sí un hexágono del mismo tamaño. Durante el juego no se puede hablar, ni comunicarse por escrito. *No se pueden robar piezas de otros equipos (y no se vale permitir el robo de piezas)*. Obviamente se vale ceder o intercambiar piezas, pero esta parte de la instrucción *no se dice* explícitamente.

4. Evaluación

¿Todo el grupo participó en la solución? ¿Algunas personas se quedaron atrás?
¿Cómo tomaron las decisiones? ¿Cuáles son los problemas y obstáculos que surgieron? ¿Se resolvieron de manera satisfactoria?

6. Comentarios

Estos rompecabezas permiten formar hexágonos diferentes, pero sólo existe una combinación válida que requiere la colaboración de todos los equipos. Aquí el acento (y la dificultad del ejercicio) está en la coordinación grupal de una tarea complicada.

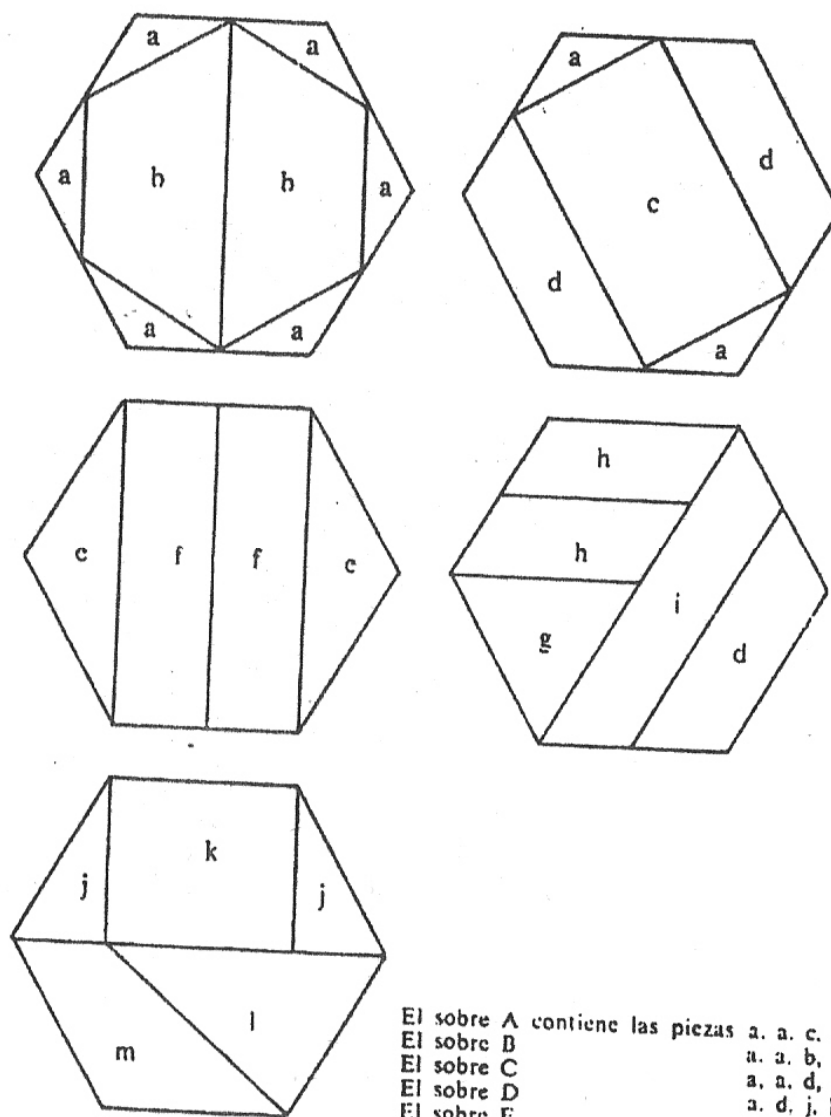
7. Fuente

Idea original de **Schöping** en **Antons, Klaus**, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 144. (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI).

8. Material de entrega

Para grupos numerosos se preparan varios juegos de rompecabezas (podría ser un juego completo por cada 5 personas, pero preferimos trabajar con 5 pequeños equipos de 2 hasta 4 personas por juego completo de material). Copiar ampliaciones de los rompecabezas en papeles de diferentes colores (por ejemplo: uno azul, otro verde, otro rojo,...) y recortar todas las piezas (no mezclar colores).

7.50. Hexágonos cooperativos



7.51. Zapatos viajeros

Edad	A partir de 4 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Zapatos

1. Definición

Se trata de quitarse un zapato, ponerlo en el centro y recuperarlo.

2. Objetivos

Potenciar la imaginación y la cooperación entre l@s participantes, sobre todo en los movimientos.

3. Desarrollo

Cada quien se quita un zapato y lo coloca en un montón. Después cada un@ toma un zapato al azar, lo sujetan y se dan las manos formando un círculo. Se localiza a la persona a quien pertenece el zapato y tod@s l@s participantes intercambian sus zapatos sin romper el círculo (sin soltar las manos). Cuando tod@s tienen sus zapatos se puede recomenzar el juego si se quiere.

4. Evaluación

¿Lograron recuperar los zapatos sin romper las reglas? ¿Cuáles soluciones se generaron? ¿Les costó trabajo?

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 45 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

7.52. Construir esculturas

Edad	A partir de 5 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en construir una escultura en equipos y hacer combinaciones de esculturas.

2. Objetivos

Fomentar la cooperación, la creatividad, el trabajo en equipo y el uso del espacio.

3. Desarrollo

Se divide el grupo en dos equipos quienes trabajan en salones diferentes. Cada equipo forma una escultura de cuerpos (sin materiales) e invita al otro equipo a observar lo que ha hecho. El otro equipo tiene que formar otra escultura dentro y alrededor de la primera, pero sin tocar a nadie del primer equipo. Luego el primer equipo se retira y observa el espacio que ha quedado donde estaban. Se puede repetir el proceso 3 o 4 veces. Este procedimiento da la oportunidad de que l@s participantes disfruten observando además de participar. Después inicia el segundo equipo con su escultura y así sucesivamente.

4. Evaluación

¿Cómo se dio la comunicación en los equipos? ¿Qué sintieron al formar la escultura? ¿Qué sintieron al sentir que sus compañer@s se unían formando otra?

7. Fuente

Adaptación de una idea de **Stephanie Judson** en **Carbajal, Patricia; Victoria Vidargas, David Martínez y David Herreras**, *Eduquemos para la paz y los derechos humanos. Manual de apoyo al docente, 6º Grado*. Universidad Iberoamericana, León, 1999, p. 176.

7.53. El gran saco de la gente menuda

Edad	3-6 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Un gran saco de tela

1. Definición

Se trata de moverse en equipo dentro de un gran saco.

2. Objetivos

Favorecer el trabajo en equipo, la coordinación de movimientos, la diversión y el contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Preparación

Se prepara un gran saco en lo que caben 8-10 niñ@s, con alguna tela fuerte, abierto totalmente por un lado para evitar posibles accidentes y reacciones de claustrofobia.

A jugar

Con un mismo saco se pueden hacer diferentes juegos de movimientos: por ejemplo, brincar hacia un lado de la sala con todo el equipo junto, rodar con el saco, gatear con el saco, etcétera, según las sugerencias del grupo y las posibilidades que ofrece el tamaño del saco.

4. Evaluación

¿Logramos movernos en el saco? ¿Por qué (no)? ¿Qué podemos hacer? ¿Les gustó la actividad en equipo?

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 30-31 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

7.54. Hilera alfabética

Edad	A partir de 7 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Objetos presentes

1. Definición

Se trata de completar el alfabeto con objetos.

2. Objetivos

Lograr un trabajo en conjunto mediante la integración y participación a fin de alcanzar una meta, crear un ambiente de cooperación dentro del grupo y una comunicación activa.

3. Desarrollo

L@s participantes forman equipos de cinco o más integrantes, cada equipo tendrá que conseguir diversos objetos e irlos colocando en el suelo por orden alfabético comenzando por la a y terminando en la zeta. Las letras se obtienen considerando la letra con la que comienzan los objetos. Así por ejemplo anillo, bolígrafo, cuaderno, etc. Las letras pueden repetirse de acuerdo a los objetos conseguidos, incluso algunas letras quizá lleguen a faltar. Para posibilitar el logro se pueden descartar algunas letras como la k y la x.

4. Evaluación

¿Les fue difícil completar el alfabeto? ¿Lograron coordinar sus esfuerzos en el equipo? ¿Cómo lo hicieron con las letras difíciles de encontrar? ¿Cooperaron entre los diferentes equipos?

5. Variantes

Se pueden formar los nombres y apellidos de l@s integrantes del equipo o cualquier otro tipo de palabras.

6. Comentarios

No dejar que la actividad se convierte en una competencia entre equipos.

7. Fuente

Idea de Juan Miguel Zamorano Alvarez, María de los Ángeles Martínez Lozano y Norma Ramírez Domínguez (ENEQ, Lic. Educación Primaria, semestre 97-98) en **Limpens, Frans (Ed.) Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos**. Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999, 41 pp.

7.55. Te cruzo la pierna

Edad	A partir de 9 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Sillas

1. Definición

Se trata de levantarse tod@s junt@s con una pierna “cruzada” con la vecina cada un@.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos, cooperación con grupo grande, cohesión y diversión. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo muy cerrado. Cada quien coloca la pierna derecha sobre la rodilla izquierda del(a) vecin@ a la derecha. A una señal todo el grupo trata de levantarse sin apoyarse con la pierna “cruzada”.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, si viene en una serie de juegos cooperativos.

6. Comentarios

Seguramente hacen falta varios intentos que fracasan en un montón de risas, pero sí se puede.

7. Fuente

Inventamos el juego en una sesión con estudiantes de la Escuela Normal Queretana.

7. Juegos de cooperación

7.56. A llenar la canasta

Edad	3-6 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Dos canastas grandes (cestos) y muchos objetos suaves y/o pequeños

1. Definición

Consiste en regresar lo más rápido posible todos los objetos a la canasta.

2. Objetivos

Con la ayuda y participación de tod@s se logra una meta común.

3. Desarrollo

Todos los objetos se colocan en una canasta y a cierta distancia se coloca la otra canasta. L@s participantes se dividen en dos grupos A y B. L@s miembros del grupo A se sientan en fila quedando las canastas a uno y otro extremo de la misma. Las personas del grupo B se distribuyen libremente por todo el espacio.

El(la) coordinador(a) va lanzando en todas direcciones los objetos de la canasta uno (rápido al principio, más lentamente conforme avance el juego). Las personas del grupo B van recogiendo los objetos y los llevan a la canasta dos inicialmente vacía. Las del grupo A se pasan los objetos uno a uno para volver a llenar la canasta uno. La canasta uno nunca debe quedar vacía.

4. Evaluación

¿Lograron apoyarse con todo el grupo? ¿Utilizaron alguna estrategia para repartir el trabajo? ¿Les costó trabajo cooperar en este juego?

6. Comentarios

Para motivar al grupo se puede acompañar el juego de algún cuento (una inundación o una tormenta se está llevando todos los objetos y el grupo se dedica a salvarlos)

7. Fuente

Idea de Gabriela Anet Vicencio García, Ana María Vázquez Vega, Yesenia Trejo Medina. (ENEQ, Lic. Educación Primaria, semestre 97-98) en **Limpens, Frans (Ed.) Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos.** Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999, 41 pp.

7.57. Con el brazo extendido

Edad	A partir de 6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Pelota

1. Definición

Se trata de pasar una pelota en círculo por medio de un brazo extendido por persona.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos, cooperación con grupo grande, cohesión y diversión. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

El grupo, parado o sentado en círculo, trata de pasar una pelota sin dejarla caer y sin tocarla con las manos, únicamente utilizando un brazo extendido por persona.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, si viene en una serie de juegos cooperativos.

5. Variantes

Se puede hacer el mismo juego pero con una pierna extendida en lugar del brazo.

7. Fuente

Inventamos el juego en una sesión con estudiantes de la Escuela Normal Queretana.

7.58. Brinca la telaraña

Edad	A partir de 8 años
Duración	40 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Una bola de estambre o mecate (cuerda)

1. Definición

Se trata de pasar por una telaraña horizontal sin tocar los hilos.

2. Objetivos

Lograr la ayuda y coordinación colectiva. Agilidad y precisión de movimientos.

3. Desarrollo

Se divide el grupo en dos equipos, uno de ellos recibe una bola de estambre y entre tod@s sus integrantes (que están sentad@s) hacen una telaraña. El equipo contrario entrará a la telaraña en fila (agarrad@s de la mano) y cada persona brincará un hoyo por turno, de tal forma que no toque ninguna parte de la telaraña, porque sino todo el equipo tendrá que regresar y empezar de nuevo. Al finalizar exitosamente se cambian los roles de los dos equipos.

4. Evaluación

¿Lograron brincar los obstáculos? ¿Cómo lo hicieron para apoyarse mutuamente?
¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

5. Variantes

Se puede hacer una telaraña, con ayuda de sillas y mesas para detener los hilos, para todo el grupo que puede intentar pasar en varios equipos.

6. Comentarios

Supervisar la hechura de la telaraña: los espacios no deben de ser muy pequeños.

7. Fuente

Idea de Rebeca Aguilar Chávez, Azucena Buenrostro Mejía, Ma. Dolores Edith Ortiz Aguilar y Dora Melisa Tello Rico (ENEQ, Lic. Educación Primaria, semestre 97-98) en **Limpens, Frans (Ed.)** *Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos*. Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999, 41 pp.

7.59. Con apoyo

Edad	A partir de 9 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio libre
Ritmo	Muy activo
Material	Grabadora

1. Definición

Se trata de levantarse junt@s entre más y más personas.

2. Objetivos

Favorecer la integración y ayuda grupal, así como fortalecer la confianza.

3. Desarrollo

Todo el grupo caminará por el salón y a la voz de alto (o cuando pare la música) se colocarán por parejas sentados en el suelo espalda con espalda y tendrán que levantarse enlazados con los brazos, cuando todas las parejas lo logren continua el juego. Cada vez que se pare la música o se dé una señal se irán aumentando los grupos (3, 4, 5 personas) hasta formar dos o un sólo equipo.

4. Evaluación

¿Es lo mismo levantarse entre dos u ocho personas? ¿Por qué no? ¿Cómo lo hicieron para irse apoyando? ¿Les costó trabajo?

7. Fuente

Vopel, Klaus W., *Juegos de interacción para adolescentes y jóvenes. Programación de vida. Solución de problemas. Cooperación. (Colección animación de grupos. Volumen 4)*. Madrid, Editorial CCS, 2003 (6), 1995, p. 188-190. (traducción de la adaptación italiana, *Giochi di interazione per adolescenti e Giovannni. Vol. 5*, 1991, de *Interaktionsspiele für Jugendliche. Teil 4*, 1981, por Arcadio Cuadrado).

7.60. Dibujo colectivo

Edad	6-9 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel kraft, crayolas

1. Definición

Se trata de crear un dibujo colectivo entre muchas personas.

2. Objetivos

Cooperación y trabajo en equipo. Expresión creativa. Toma de decisiones en grupo.

3. Desarrollo

Todo el grupo (o tal vez varios equipos) se acomoda a lo largo de un rollo grande de papel y, siguiendo las instrucciones del(a) coordinador(a), empiezan a dibujar una parte de un dibujo. Terminada la parte todo el equipo se mueve un lugar (la última persona se da la vuelta y llega al primer lugar) y dibuja una segunda parte en la parte de la hoja donde esta el trabajo de su vecin@. Después se mueve el equipo otro lugar y se decide cuál es la tercera parte (todo el mundo puede hacer sugerencias) ... y así sucesivamente hasta completar el dibujo. Según la edad y capacidad de l@s participantes se elige un tema de dibujo más o menos complejo.

4. Evaluación

¿Cómo les quedó el dibujo colectivo? ¿Les gustó trabajar así? ¿Sugeriste algo al grupo? ¿Tomaron en cuenta tu idea?

5. Variantes

Se puede hacer una actividad parecida con plastilina o barro para modelar, con materiales de construcción, etc.

Otra posibilidad es dejar libertad al grupo para iniciar los dibujos (durante un minuto, por ejemplo) y luego se va cambiando de lugar y trata, sin hablar, e integrar todos los dibujos en una obra común ...

7. Fuente

Centraal Kaderinstituut, *Dichter. Methodieken: één.* (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 34.