

## Índice

---

15.1.	Cortinero en el garrafón	p. 2
15.2.	Preguntas indiscretas	p. 3
15.3.	¿Te acuerdas?	p. 4
15.4.	Mangueras de colores	p. 5
15.5.	Los autógrafos	p. 6
15.6.	Orden en las alturas	p. 7
15.7.	Rompecabezas	p. 8
15.8.	Naranja dulce, limón partido	p. 10

---

## 15. Juegos cooperativos masivos

### 15.1. Cortinero en el garrafón

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	20-25 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio muy amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Garrafón, palo, mucha cuerda, gis

#### 1. Definición

Se trata de colocar un palo largo en un garrafón sin pisar el círculo en cuyo centro se encuentra el garrafón.

#### 2. Objetivos

Ofrecer un desafío a un grupo grande de personas. Cooperación en equipo y coordinación de movimientos. Toma colectiva de decisiones.

#### 3. Desarrollo

##### *Preparación*

Se coloca un garrafón abierto y medio lleno (puede ser agua, arena, tierra, piedras, no importa) en el centro de un círculo de varios metros de diámetro (más grande según el tamaño del grupo, por lo menos 5 metros).

##### *Inicio*

El grupo recibe un cortinero (palo de 2,50 metros) y mucha cuerda. Nadie puede pisar el terreno del círculo. Entre tod@s y con ayuda de las cuerdas tratarán de colocar una punta del palo en el garrafón.

#### 4. Evaluación

¿Lograron el objetivo? ¿Cómo se pusieron de acuerdo? ¿Se tomaron en cuenta diferentes opiniones? ¿Participaste en la solución? ¿Te quedaste observando? ¿Por qué?

#### 6. Comentarios

Es más complicado de lo que parece de primera vista, porque cuesta mucho trabajo y coordinación 'parar' el palo en el aire. Si al grupo no se le ocurre se puede sugerir ensayar en otro lado para aprender 'las técnicas básicas' del movimiento del palo.

#### 7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

## 15.2. Preguntas indiscretas

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	5 minutos
<b>Lugar</b>	Sala de conferencia
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

### 1. Definición

Se trata de pararse de vez en cuando en respuesta a algunas preguntas al público de una conferencia.

### 2. Objetivos

Romper el tedio de un ciclo de conferencias. Distensión. Concientización sobre la importancia de los derechos humanos en la vida diaria.

### 3. Desarrollo

Se hacen algunas “preguntas indiscretas” al público: “¿Quienes -hombres y mujeres- han expresado alguna vez el deseo de viajar al extranjero? Párense, por favor.” (muchas personas se paran). “Para las mujeres: ¿Quienes se han puesto minifalda alguna vez?” (algunas mujeres se paran). “Para los hombres: ¿Quienes han tenido el pelo largo alguna vez en su vida?” (algunos hombres se paran). “Para todas y todos: ¿Quienes han recibido la educación básica en su propio idioma?” (casi tod@s se paran). Luego se explica al público:

*“Hace no tantos años ‘expresar el deseo de viajar al extranjero’ (hacia Alemania Occidental) se consideraba subversivo en Alemania Oriental y se castigaba con la cárcel. Días después de los golpes militares en Chile, Argentina y Uruguay se encarcelaba a mujeres por traer minifaldas o pantalones y a los hombres por tener el pelo largo. Much@s indígenas de nuestro continente no reciben educación básica en su propio idioma y se enfrentan a un triple problema en la escuela: tienen que aprender el castellano, tienen que aprender un lenguaje cultural ajeno al suyo y tienen que aprender a leer y a escribir.”*

### 4. Evaluación

No hace falta evaluar: el efecto es obvio e inmediato.

### 5. Variantes

Cambiar las preguntas según el tema de la conferencia.

### 7. Fuente

Adaptación de **Frans Limpens** de una idea cuya fuente desconocemos.

### 15.3. ¿Te acuerdas?

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Sala de conferencia
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Papel, lápices

#### 1. Definición

Se trata de reconstruir en equipos una larga lista de nombres.

#### 2. Objetivos

Demostrar las ventajas de una cooperación efectiva en grupos.

#### 3. Desarrollo

Se muestra al público de la conferencia, durante un tiempo bastante limitado un cartel con una serie larga de nombres (pueden ser 50), algunos muy fáciles, otros más difíciles para el público en cuestión (pueden ser 50 capitales, o 50 personajes históricos, o 50 países, ...). En primer momento se pide a cada quien apuntar en un papel todos los nombres que puede recordar. Después de unos dos minutos se permite trabajar en parejas. Un poco después se sugiere trabajar en grupos de cuatro, y después se deja libre la cantidad de las personas que cooperan con tal de completar la lista de nombres. ¿Se consigue una lista completa?

#### 4. Evaluación

Analizar brevemente las ventajas de la cooperación y comparar los resultados del ejercicio colectivo con los esfuerzos individuales.

#### 6. Comentarios

No se trata de convertir la actividad en una competencia entre diferentes grupos, presentes en el auditorio. En público con grupos visibles u obvios (por ejemplo, varios grupos escolares) se buscará romper las divisiones del grupo (desde el momento de buscar parejas).

#### 7. Fuente

Adaptación de **Frans Limpens** de una idea cuya fuente desconocemos.

## 15. Juegos cooperativos masivos

### 15.4. Manguera de colores

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	30-45 minutos
<b>Lugar</b>	Exterior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Manguera larga, botes, vasos pintura, agua

#### 1. Definición

Se trata de pasar cuatro colores de agua por una manguera muy larga sin mezclarlos.

#### 2. Objetivos

Toma de decisiones y liderazgo en un grupo numerosos. Lograr una comunicación fluida en un grupo grande y disperso. Cooperación y coordinación. Diversión.

#### 3. Desarrollo

Se preparan cuatro botes (2 litros) con agua coloreada (cuatro colores muy distintos) y una cubeta con agua limpia, cuatro vasos vacíos, una manguera de más de 50 metros y (opcionalmente) un pequeño embudo.

El reto es sencillo de explicar pero difícil de lograr: por un lado de la manguera se introducen las cuatro aguas de colores y tienen que salir por lo menos un vaso de cada color, sin mezclarse, por el otro lado de la manguera después de recorrer un pequeño circuito (75-100 metros). Primero se extiende toda la manguera y luego se empieza a mover según el camino acordado. Para mover la manguera se forman personas en fila y ellas pasan la manguera de mano en mano. **No se vale caminar con la manguera** (esto sería demasiado fácil). Personas del principio de la fila quienes ya no cargan la manguera se muevan hasta el otro lado de la fila para esperar la manguera y pasarla a su vecin@ hasta terminar el circuito. ¿No se mezclaron algunos colores?

#### 4. Evaluación

Hablar en pequeños grupos sobre la experiencia, los problemas de interacción encontrados y las soluciones ensayadas, el tipo de liderazgo ejercido, los resultados de la (d)eficiente cooperación y comunicación.

#### 6. Comentarios

Juego bastante interesante y revelador para grupos grandes (80-100 personas).

#### 7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

## 15.5. Los autógrafos

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Sala de conferencias
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Papel y plumas

### 1. Definición

Se trata de juntar la mayor cantidad posible de autógrafos diferentes en un minuto.

### 2. Objetivos

Reflexionar sobre competencia y cooperación. Sensibilizar para la solidaridad, la confianza y el respeto mutuos, la comunicación abierta y la participación.

### 3. Desarrollo

En un primer momento se explica al auditorio: “El objetivo del juego es: conseguir, en una hoja de papel, el mayor número de autógrafos posibles. No valen autógrafos repetidos. Hay papel y plumas en el centro de la sala. Tienen un minuto, a partir de... ¡ahora!”

La inmensa mayoría de los auditorios trabaja de manera competitiva. Como consecuencia de este estilo de trabajo, los resultados obtenidos quedan muy por debajo de lo esperado. En una retroalimentación con el auditorio se enlistan dificultades para realizar el juego (falta de confianza, falta de organización, individualismo, competencia,...) y se ofrece una segunda oportunidad para utilizar lo aprendido en la primera vuelta para mejorar la actuación. ¿Logran más firmas?

### 4. Evaluación

Comparar los estilos de los dos o tres momentos (de más competencia a más cooperación).

### 6. Comentarios

A veces hace falta jugar el juego 3 veces.

### 7. Fuente

Basado en una idea de Antunes (1990) y los trabajos de Morton Deutsch y Krauss (1960) en **Brotto, Fábio Otuzi**, *Juegos cooperativos. Si lo importante es competir, lo fundamental es cooperar*. Buenos Aires-México, Grupo Editorial Lumen, 2003, p. 49-62. (traducción de Pablo Bussetti).

## 15. Juegos cooperativos masivos

### 15.6. Orden en las alturas

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio muy amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Sillas o muritos

#### 1. Definición

Se trata de ordenarse con todo el grupo sin bajarse de las sillas.

#### 2. Objetivos

Rompehielos para grupos de personas con algo de experiencia en juegos de integración. Desarrollar la cooperación, la cohesión y el apoyo mutuo en el grupo. Contacto físico espontáneo.

#### 3. Desarrollo

El grupo forma un círculo (o línea) muy grande con las sillas pegadas. Conviene tener más sillas que personas. Todo el mundo se sube, de pie en una silla, y ya no podrá bajarse hasta terminar el juego. El grupo tendrá que acomodarse de cierta manera (por ejemplo: por orden alfabético del nombre de pila, o por orden alfabético según el estado de procedencia) sin bajarse de las sillas. Al final todo el mundo, en orden, muestra su solución: por ejemplo, grita fuerte –para que todo el mundo alcance a escuchar- su nombre o su estado de procedencia.

#### 4. Evaluación

¿Les gustó esta manera de empezar un trabajo con muchas personas desconocidas? ¿Cómo se sintieron? ¿Ayudó el juego a marcar un ambiente en nuestro evento?

#### 6. Comentarios

Vale la pena buscar algún espacio adecuado (bordes elevados en el jardín, por ejemplo) con diferencias no peligrosas de altura, para dar más atractivo al juego. Solemos utilizar el borde superior (unos 30 centímetros de ancho) de un anfiteatro para este juego con 100 o más personas

#### 7. Fuente

Variación de **Frans Limpens** de una idea original de **La Peonza** en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 93.

## 15. Juegos cooperativos masivos

### 15.7. Rompecabezas

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	20-30 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio muy amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Varios rompecabezas

#### 1. Definición

Se trata de armar entre mucha gente una serie de rompecabezas.

#### 2. Objetivos

Rompehielos cooperativo con muy bajo umbral para grupos muy grandes. Desarrollar la comunicación, la cooperación y el apoyo mutuo en el grupo. Resolución creativa de problemas.

#### 3. Desarrollo

##### **Preparación**

Puedes utilizar rompecabezas infantiles (con 24 o 36 piezas) o – mucho mejor – preparar unas cuantas fotos (de calendarios o carteles viejos) que se relacionan más con el temario de tu actividad. Fotos en blanco y negro dan mejor resultado porque al principio se confunden más (lo que provoca más interacción con todos los grupitos de trabajo, más diálogos, más reto también). Se pegan las fotos en pedazos de cartón y se recortan. Se mezclan todas las piezas en una bolsa.

Si tienes suficiente material prepara un rompecabezas de 24 a 36 piezas por cada 8 personas, más o menos. Si quieres puedes preparar letreros con los temas de los rompecabezas y acomodarlos en diferentes puntos (mesas) del espacio.

##### **A jugar**

Explicas al grupo que hay cierto número de rompecabezas con ciertos temas (nombrar todos los temas e indicar donde se formarán). Luego pasa todo el mundo a tomar una pieza de la bolsa y empieza a armar los rompecabezas.

Quien tiene una pieza trata de adivinar el tema, se dirige al lugar correspondiente y trata de juntar su pieza con piezas de otras personas. Si logra juntar la pieza con otra, regresa a la bolsa por una pieza nueva. Si después de una búsqueda razonable no encuentra acomodo para la pieza, la regresa en la bolsa y toma una nueva pieza. *Las piezas no se quedan abandonadas: o se acomodan con otras piezas en el lugar correspondiente, o se regresan a la bolsa* Sigue el juego hasta completar todos los rompecabezas.



## 15. Juegos cooperativos masivos

### 4. Evaluación

¿Les gustó esta manera de empezar un trabajo con muchas personas desconocidas? ¿Cómo se sintieron? ¿Ayudó el juego a marcar un ambiente en nuestro evento?

### 5. Variaciones

Hemos elaborado en varias ocasiones rompecabezas gigantescos, con material de reuso (cartón de empaque). Se trata de rompecabezas de 100 piezas o más de gran tamaño (hasta medio metro por pieza). Se esconden todas las piezas en los jardines de la sede del evento y todo el grupo (más de 100 personas) se dispone a buscar todas las piezas y a armar el rompecabezas (alusivo al tema de la reunión). Obviamente implica muchísimo trabajo preparar el material. Preferimos enviar a las personas por pareja (personas que no se conocen todavía) y para darle un toque más lúdico y especial atamos una pierna de cada quien (la derecha mía con la izquierda tuya) con una tira de tela o paliacate, para el momento de la búsqueda de todas las piezas.

También se pueden juntar centenas de pedazos de papel de diferentes colores (desperdicios) y encargar a las y los participantes la creación de un mosaico grande en varios metros de papel Kraft, como parte de una actividad más grande de bienvenida (puede ser un letrero grande de BIENVENID@S AL CURSO DE JUEGOS COOPERATIVOS..., por ejemplo). Actividad ideal en un evento donde mucha gente llega a cuentagotas y no tiene mucho qué hacer todavía después de formalizar el registro.

Se puede simplificar el juego para grupos de niñ@s: utilizar fotos de color, piezas más grandes y menos piezas por rompecabezas.

### 7. Fuente

**Deacove, Jim**, *Co-op parlor games*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1997(2), 1987 (1), p. 27. Variaciones de **Frans Limpens**. Última variación en **Deacove, Jim**, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 19.

### 15.8. Naranja dulce, limón partido

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	5 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Se trata de cantar unas variaciones de la canción conocida y ejecutar los movimientos.

#### 2. Objetivos

Rompehielos en alguna actividad masiva, conferencia,...

#### 3. Desarrollo

El grupo se pone de pie para cantar la canción popular: *Naranja dulce, limón partido...* y ejecutar –con algún(a) vecin@- los movimientos sugeridos:

*Naranja dulce, limón partido  
Dame una mano, que yo te pido*

*Naranja dulce, limón partido  
Dame un abrazo, que tengo frío*

*Naranja dulce, limón partido  
Dame un beso, que soy tu amigo*

*Naranja dulce, limón partido  
Dame un culazo, que soy buenazo*

*Naranja dulce, limón partido  
Dame un codazo, que me despido*

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

#### 7. Fuente

Gracias a **Ariel Casteló** por enseñarnos el juego.