

## Índice

---

5.21.	No dejes que me coman	p. 23
5.22.	Un pequeño paseo	p. 24
5.23.	El bosque encantado	p. 26
5.24.	El arado	p. 27
5.25.	Esquí andino	p. 28
5.26.	El pulpo	p. 29
5.27.	Robots en marcha	p. 30
5.28.	La máquina fotográfica	p. 31
5.29.	Cantos de sirena	p. 32
5.30.	Túnel negro	p. 33
5.31.	¡Ojo! con el coche	p. 34
5.32.	Trenes ciegos	p. 35
5.33.	Drácula	p. 36
5.34.	¿Dónde está la vaca?	p. 37
5.35.	La nevada	p. 38
5.36.	Encuentros	p. 39
5.37.	Como un pez en el agua	p. 40
5.38.	En busca del oasis	p. 41
5. 39.	Cama de agua	p. 42
5. 40.	Blancanieves y los siete enanitos	p. 43

---

### 5.21. No dejes que me coman

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	40 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio muy amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendados)

#### 1. Definición

Se trata de guiar a tu pareja 'ciega' por un laberinto.

#### 2. Objetivos

Aprender a confiar en l@s compañer@s.

#### 3. Desarrollo

La mitad del grupo formará un laberinto humano donde cada un@ represente un animal: cocodrilos, perros, serpientes, etc. Las personas que han quedado libres sin formar parte del laberinto se colocarán por parejas: una persona se colocará un paliacate en los ojos y otra guiará a su compañer@ a través del laberinto ayudando a cruzarlo con sonidos pero sin hablar. La pareja tendrá previamente que establecer algún código de comunicación a fin de evitar que su compañer@ sea devorad@ por los muros de animales. Al terminar se cambian los roles.

#### 4. Evaluación

¿Lograron pasar por el laberinto? ¿Tuvieron que hacer varios intentos? ¿Te cistó trabajo confiar en tu pareja? ¿Te costó inspirar confianza?

#### 6. Comentarios

Según la edad y el nivel de grupo se fija la dificultad para pasar por el laberinto: los 'animales' no pueden moverse para atacar a las parejas, los 'animales' pueden extender el brazo, etc.

#### 7. Fuente

Raquel Ramírez Rodríguez, María de la Cruz Paredes Mendoza, Mario Guerrero y Octavio Félix García (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.

## 5. Juegos de confianza

### 5.22. Un pequeño paseo

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Lugar</b>	Interior/exterior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Vendas, galletas, copias

#### 1. Definición

Se trata de dar un paseo bonito a una persona con los ojos vendados.

#### 2. Objetivos

Estimular la confianza mutua entre personas del grupo. Favorecer la empatía y la sensibilidad al guiar y cuidar a una persona.

#### 3. Desarrollo

a) Se pide al grupo que se coloque por parejas, una persona sale del aula y la otra se queda dentro.

b) A las personas que salen del salón se les indica que al regresar habrán de colocarse un paliacate o pañuelo en los ojos y el resto correrá a cargo de sus parejas, que desde ese momento estarán en silencio y la dinámica terminará hasta que el(la) coordinador(a) lo indique a la frase: *“¡todo se acaba!”*, hasta ese momento no podrán hablar ni quitarse la venda de los ojos.

c) A quienes se quedan en el salón se les entrega el itinerario de un paseo que habrán de realizar con su pareja, donde ellos serán el/la guía y su compañer@ el turista que tendrá que realizar el viaje con los ojos tapados. Los guías *sólo podrán hablar cuando sea indispensable* o para dar una indicación específica, por ejemplo cuando viene una escalera, si el terreno es irregular, etc.

d) Al finalizar el recorrido el guía llevará (siempre en silencio) a su turista al salón y l@ entregará al(a) coordinador(a), quien l@ tomará del brazo ayudándol@ a sentarse. La dinámica termina cuando tod@s los turistas han regresado y el animador dice *“¡todo se acaba!”*, sólo entonces se rompe el silencio y se quitan las vendas.

#### 4. Evaluación

Dar un tiempo para que cada participante diga como se sintió en su papel de guía o turista. ¿Qué aprendimos sobre la confianza? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

## 5. Juegos de confianza

### 7. Fuente

Idea original de Ana Murrieta 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.

### 8. Material de entrega

Cada persona guía tomará a su pareja de la mano para irlo guiando en silencio a través de un emocionante recorrido:

- 1) Salir del aula,
- 2) Dirigirse a un lugar apacible y/o agradable, quedarse ahí y disfrutarlo durante tres minutos (aún cuando la pareja lleve los ojos tapados)
- 3) 3) Ir a caminar por donde el/la guía desee pero siempre cuidando que su no se vaya a lastimar. El/la guía *sólo podrá hablar, cuando el terreno sea difícil*, suban o bajen escalones, etc. Aún en estos casos se pide hablar lo menos posible.
- 4) El/la guía llevará a su pareja a algún lugar donde puedan sentarse a comer (en una servilleta o sobre, que el animador o animadora habrá entregado desde la salida del aula a cada guía, se llevarán un par de galletas, bombones o algún otra cosita comestible). La persona guía ayudará a su compañer@ a comer.
- 5) Después de comer se da un rato de descanso (dos o tres minutos). El/la guía ayudará su pareja a acostarse.
- 6) Después del descanso caminarán hacia algún lugar donde el/la guía invitará a su pareja a experimentar con el tacto: tocando una piedra, una hoja, una pared, una rama, etc.
- 7) Antes de terminar el recorrido la persona guía dará a su pareja un masajito en la espalda.
- 8) De regreso al aula el/la guía entrega a su compañer@ con el(la) coordinador(a), quien conducirá a la persona hasta su lugar, donde habrán de esperar hasta que concluya la dinámica.

### 5.23. El bosque encantado

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio y seguro
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

#### 1. Definición

Consiste en caminar con los ojos cerrados por un bosque encantado, en el que los árboles nos protegen de todo peligro.

#### 2. Objetivos

Favorecer la cooperación en todo el grupo, estimular la confianza en sí mism@ y en el grupo. Favorecer la orientación espacial.

#### 3. Desarrollo

La mayoría del grupo hacen de 'árboles'. Están, por lo tanto, fijos en un lugar, pero por la acción del viento pueden mover sus ramas (brazos, manos), troncos (subir y bajarse, inclinarse, etc), e incluso raíces (un solo pie, y siempre conservando la posición inicial). Unas pocas personas (de 3 a 6, en función del grupo), hacen de personas que se han perdido en el bosque. Caminan con los ojos vendados, y los 'árboles' deben evitar que sufran ningún percance. Al cabo de un tiempo, se cambian los roles. Se pueden colocar algunos leves obstáculos (mesas,...).

#### 4. Evaluación

¿Tuviste miedo en el bosque? ¿Los árboles te ayudaron? ¿Te gustó ser persona perdida? ¿Te gustó ser árbol y ayudar? ¿Cómo te sientes ahora en el grupo?

#### 5. Variantes

Las personas perdidas deben buscar 'la salida' en el bosque encantado. Sabrán cuando llegan allí por un beso u otra señal cariñosa del árbol en cuestión. En este momento pueden quitar la venda y ayudar (en silencio) a las demás a llegar.

#### 6. Comentarios

Es un juego muy interesante para realizar con grupos numerosos.

#### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 95-96.

## 5. Juegos de confianza

### 5.24. El arado

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio libre de obstáculos
<b>Ritmo</b>	Muy activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

#### 1. Definición

Consiste en simular los trabajos propios de un arado.

#### 2. Objetivos

Favorecer la confianza y la cooperación en pequeños equipos.

#### 3. Desarrollo

Se forman equipos de tres, dos hacen de 'bueyes' y una persona de 'arado'. Cada 'buey' toma el 'arado' por el antebrazo. El 'arado' se sujeta también a los antebrazos de los 'bueyes'. El 'arado', con los ojos vendados, junta los pies y mantiene las piernas flexionadas para ser arrastrado lentamente, simulando la acción de arar, para luego ser transportado a otras tierras, ser limpiado, etc. Después de algunas variaciones se cambian los roles y reinicia el juego.

#### 4. Evaluación

¿Qué te gustó más: ser 'buey' o 'arado'? ¿Por qué? ¿Tuviste miedo en algún momento?

#### 5. Variantes

Puede haber una cuarta persona, el 'campesino', quien guía a los bueyes, quienes en esta variante también van con los ojos vendados.

#### 6. Comentarios

Hay que dejar bien claro que la función del arado no es oponerse a los bueyes, sino dejarse llevar para partir la tierra y preparar la milpa para la siembra.

#### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 97-98.

## 5. Juegos de confianza

### 5.25. Esquí andino

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

#### 1. Definición

Consiste en simular el descenso vertiginoso de un(a) esquiador(a) en las montañas.

#### 2. Objetivos

Desarrollar la confianza en sí mism@ y en el grupo. Afrontar el miedo. Estimular la cooperación en el grupo.

#### 3. Desarrollo

L@s jugadore/as se colocan cara a cara, en zig-zag, a lo largo de la zona de juego, dejando un pasillo de dos metros aproximadamente. Las manos las colocan a la altura del pecho, con las palmas hacia delante. Comienza un(a) 'esquiador(a)', con los ojos vendados, simulando la bajada de la montaña en zig-zag, lo más aprisa que pueda hacerse con seguridad, con apoyo de la fila de jugadore/as quienes se mantienen en silencio pero den seguridad al(a) 'esquiador(a)'. Al finalizar el(la) 'esquiador(a)' se coloca en última posición de la fila, de cara a la penúltima persona y ayuda a proteger al(a) siguiente 'esquiador(a)'. El juego termina cuando todo el mundo haya tenido oportunidad de pasar esquiando.

#### 4. Evaluación

¿Te dio miedo 'esquiar'? ¿Te gustó apoyar a l@s 'esquiadora/es'? ¿Cómo te sientes ahora en el grupo?

#### 5. Variantes

También se puede intentar el descenso entre varias personas.

#### 6. Comentarios

El juego debe hacerse en silencio. Al finalizar cada esquiador(a) se le puede dar un aplauso como aprecio a su esfuerzo (¡ojo! Aplausos para todo el mundo, nunca permitir aplausos selectivos)

#### 7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 99-100.

## 5. Juegos de confianza

### 5.26. El pulpo

<b>Edad</b>	A partir de 4 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Zona libre de obstáculos
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

#### 1. Definición

Se trata de no perder el contacto con un(a) jugador(a) que hace de cabeza del pulpo.

#### 2. Objetivos

Desarrollar la confianza y la coordinación en pequeño equipo. Distensión,

#### 3. Desarrollo

El grupo se divide en equipos de cinco. Una persona de cada equipo se rodea de las otras cuatro que le tocan con un dedo. La persona del centro es la cabeza del pulpo, tiene los ojos abiertos y dirige los desplazamientos del animal. Las que le rodean son los tentáculos: con los ojos vendados, deben seguir todos los movimientos de la cabeza, sin perder el contacto físico de la punta del dedo con 'la cabeza'. Después de un tiempo se cambian roles.

#### 4. Evaluación

¿Les gustó ser cabeza? ¿Por qué? ¿Les costó ser tentáculo? ¿Qué sintieron?  
¿Cómo sienten ahora sobre su equipo?

#### 7. Fuente

Según una idea de **Pierre Provost** y **Michel José Villeneuve** en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 101.

### 5.27. Robots en marcha

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Zona amplia sin obstáculos
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

#### 1. Definición

Consiste en dirigir de forma no verbal unos “robots” que están con los ojos tapados.

#### 2. Objetivos

Desarrollar la confianza en sí mism@ y en otras personas. Favorecer un clima de seguridad y protección. Estimular la comunicación no verbal y la distensión.

#### 3. Desarrollo

Se forman equipos de tres. Una persona de cada equipo hace de “guía” y las otras dos de “robots”. Estas, con los ojos tapados, sólo están programadas para caminar siempre de frente. Si chocan con algo se detienen y hacen sonar su alarma (“¡pi,pi,pi!”) El(la) “guía” debe mover sus robots por la zona de juego, sin que sufran ningún percance a través de palmadas en los hombros. Obviamente no está permitido hablar. Después de unos minutos cambian los roles.

#### 4. Evaluación

Reflexionar sobre los sentimientos vividos en el juego, sobre las dificultades, los obstáculos o la facilidad para dejarse guiar por un(a) compañer@, las complicaciones al momento de guiar dos “robots” a la vez, las diferencias entre dirigir y ser dirigido.

#### 7. Fuente

Idea de **Carlos Martín Beristain, Crevier y Bérubé** en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 104.

### 5.28. La máquina fotográfica

<b>Edad</b>	A partir de 5 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

#### 1. Definición

Consiste en grabar mentalmente una imagen, simulando una máquina fotográfica.

#### 2. Objetivos

Desarrollar la confianza. Contrastar percepciones. Estimular la percepción visual.

#### 3. Desarrollo

Se trabaja por parejas. Una persona hace de máquina fotográfica, con los ojos cerrados, y otra de fotógraf@, con los ojos abiertos. El(la) fotógraf@ guía su máquina fotográfica para tomar ciertas fotos: una persona, una flor, un paisaje, etc. Cuando los ha encontrado, coloca a su máquina fotográfica delante del objeto, hace la señal de “clic” y la máquina abre sus ojos durante tres segundos y después los vuelve a cerrar. Este procedimiento se puede repetir delante de tres o cuatro objetos. A continuación, se intercambian los roles. Al finalizar, cada pareja intercambia las opiniones sobre aquella que han “fotografiado”. Después se pueden comentar los resultados a todo el grupo.

#### 4. Evaluación

Es interesante comparar las percepciones de las máquinas con las intenciones de sus fotógraf@s. ¿Vieron lo mismo? ¿Cómo se siente dejarse llevar a ver de repente diversos objetos? ¿Cómo se siente ser fotógraf@ y llevar a la máquina?

#### 5. Variantes

Se puede hacer otro tipo de juego de observación: mostrar dos veces el mismo objeto, con un pequeño intervalo de tiempo para realizar algunos pequeños cambios (por ejemplo en un pisaron borrar alguna palabra y escribir otra). ¿Tu pareja logra percibir algunos de los cambios?

#### 7. Fuente

Idea original de **S. Loos** en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 105 (variante de **Frans Limpens**).

## 5. Juegos de confianza

### 5.29. Cantos de sirena

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Zona amplia sin obstáculos
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

#### 1. Definición

Consiste en reconocer y encontrar a las “sirenas”.

#### 2. Objetivos

Favorecer la confianza en sí mism@ y en otras personas y el contacto físico espontáneo. Estimular la percepción auditiva y la cooperación en el grupo.

#### 3. Desarrollo

En la mitología griega las sirenas atraen a los navegantes con sus cantos hasta hundir sus barcos. En el juego hay una o dos “sirenas”, y el resto son “navegantes” que van por un mar tranquilo, apenas sin viento, por lo que sus movimientos son muy lentos, sin poder correr ni caminar normalmente (como a cámara lenta). También están rodeados de una intensa neblina, por lo que deben ir con los ojos vendados. Para escapar de la neblina, los navegantes deben buscar a la sirena, que intermitentemente y cambiando de lugar hace sonar tibiamente sus cantos o sonidos. No puede dejar de hacer este sonido. Los navegantes no pueden hablar, se guían únicamente con el oído. El juego termina cuando logran encontrar a una sirena. Se puede jugar varias veces, cambiando de roles.

#### 4. Evaluación

¿Cómo te sentiste como “navegador” o “sirena”? ¿Tuviste miedo? ¿Lograste atrapar a una sirena? ¿Cómo lo hicieron?

#### 6. Comentarios

Un elemento importante para atrapar a las sirenas es la cooperación entre muchos navegantes para lograr atrapar a una sirena. El(la) coordinador(a) puede señalar este punto desde un principio o dejar que el grupo vaya descubriendo esta opción.

#### 7. Fuente

Adaptación de **Frans Limpens** de una idea original de **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 106-107.

### 5.30. Túnel negro

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	20-25 minutos
<b>Lugar</b>	Zona amplia sin obstáculos
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Consiste en atravesar un túnel que forman l@s jugadora/es con sus piernas.

#### 2. Objetivos

Distensión. Favorecer la confianza en el grupo.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo, menos una persona, se coloca a un metro aproximadamente, formando un túnel con sus piernas abiertas. Si tienen mantas u otros tipos de tela a la disposición se puede magnificar el efecto de un túnel oscuro. La persona que no está formada empieza el juego, haciendo de tren, traqueteando por la zona de juego y después de una vuelta se va hacia el túnel, se coloca a “cuatro patas” y cierra los ojos ya que en su interior no se ve nada. L@s jugadora/es que hacen de túnel, hacen sonar su alarma si el tren se sale fuera de sus límites. Al llegar al final, la última persona que forma el túnel le avisa y el “tren” se coloca a la misma formación, pasando a ser parte del túnel. En este momento, otr@ jugador(a) comienza a ser un nuevo tren.

#### 4. Evaluación

¿No les dio miedo pasar por el túnel negro? ¿Tapaste bien los ojos para no ver?  
¿Te gustó ser túnel y sonar la alarma para avisar al tren?

#### 5. Variantes

En grupos numerosos pueden circular varios trenes a la vez, o los trenes pueden formarse con varias personas agarrándose por las caderas.

#### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 108-109.

### 5.31. ¡Ojo! Con el coche

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Cualquier espacio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates

#### 1. Definición

Se trata de manejar un coche 'ciego' sin chocar con nada y nadie.

#### 2. Objetivos

Confianza y empatía. Integración del grupo.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo se acomoda por parejas de 'coches ciegos' (con paliacate) y 'choferes' (con números impares donde el/la coordinador(a) siente que no puede participar –para cuidar al grupo- puede haber un trío, con dos personas 'ciegas', una al lado de la otra, el chofer atrás en medio). El/la 'chofer' se coloca detrás de su pareja y pone sus manos en los hombros del 'coche'. En silencio van manejando todos los 'coches' en algún espacio limitado, de preferencia con algunas mesas, sillas u otros obstáculos que forman 'calles' y complican un poquito la tarea de cuidar bien a los coches. Deben caminar a la velocidad que el 'coche' sienta aceptable, sin chocar con nada ni con nadie. Ya que el choque es bastante probable sugiero a los 'coches' a mantener una mano en frente de su cara, para alcanzar cierta velocidad de movimientos sin demasiado peligro.

#### 4. Evaluación

Reflexionar sobre confianza, seguridad y responsabilidad en el grupo.

#### 5. Variantes

Se pueden hacer coches con dos o tres personas ciegas, siempre y cuando la persona quien conduce tenga la oportunidad de guiar bien y en silencio.

#### 6. Comentarios

Es un típico ejercicio que se puede repetir en varios momentos (diferentes días) del proceso de integración del grupo y que puede ganar en riqueza y sentido a lo largo de las repeticiones. En grupos muy avanzados y motivados intrínsecamente se podría intentar trabajar sin paliacates: los 'coches' cierran los ojos. ¿Logran mantenerlos cerrados?

#### 7. Fuente

Idea original de **Marianne Torbert** en: **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 67.

### 5.32. Trenes ciegos

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio muy amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

#### 1. Definición

Se trata de moverse con seguridad y en silencio con trenes de cuatro personas ciegas y una persona que conduce desde atrás.

#### 2. Objetivos

Confianza y seguridad gracias al apoyo mutuo, la coordinación y la cooperación. Comunicación efectiva con señales. Anticipación de peligros.

#### 3. Desarrollo

Se forman pequeños trenes de cinco personas, las primeras cuatro personas se tapan los ojos con una venda, la última persona puede ver. Se tiene que trabajar en silencio. Los trenes solo pueden avanzar y dar vueltas, no pueden caminar en reversa. La persona de atrás (la única que ve) pasa señales para ir a la derecha (toques en el hombro derecho a la penúltima persona en la fila), a la izquierda (toques en el hombro izquierdo a la penúltima persona en la fila) y para pararse (la palma de la mano descansa en la espalda de la penúltima persona en la fila) a la persona que tiene en frente, quien a su vez pasa las señales hacia delante. El tren sigue en marcha mientras no haya contraseñas. Para mayor seguridad la primera persona extiende las manos. Utilizar un espacio seguro y suficientemente amplio.

Después de unos minutos la primera persona se coloca atrás y pasa su venda en la persona que acaba de conducir, y así se van cambiando los roles hasta que todo el mundo haya conducido una vez el tren.

#### 4. Evaluación

¿Lograron trabajar en silencio? ¿Hubo choques? ¿Cómo se pasaron los mensajes? ¿Lograron anticipar los movimientos? ¿Es lo mismo conducir que caminar a ciegas? ¿Cómo se sienten los diferentes roles? ¿Cómo sientes la integración de tu equipo ahora?

#### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *Técnicas e jogos cooperativos para todas as idades. Terceira edição corrigida e ampliada*. Lisboa, ASA, 2006, (en prensa) (traducción de *Técnicas e xogos cooperativos para tódalas idades*, 1989, por Armindo Gregorio y Maria do Céu Ferro).

## 5. Juegos de confianza

### 5.33. Drácula

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Lugar seguro
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Vendas

#### 1. Definición

El juego consiste en convertir a todo el grupo (con ojos vendados y gateando) en vampiros.

#### 2. Objetivos

Contacto físico espontáneo. Confianza y manejo del respeto hacia las demás personas. Diversión.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo con los ojos vendados y gateando en un espacio seguro y delimitado. Una o dos personas son “Drácula” (designarlas en secreto, ya iniciado el juego). Cuando una persona no-Drácula choca con otra persona tiene que preguntar con miedo “¿eres Drácula?”. Hay dos posibles respuestas. Si la persona no es Drácula debe contestar con un fuerte grito de terror: “¡Nooooo!” y las dos personas siguen gateando. Si la otra persona es Drácula tiene que tratar de darle un “mordisco” en el cuello (obviamente sin morder y con cuidado de no lastimarse) con un grito terrorífico. Si logra hacerlo la primera persona se convierte también en vampiro, en Drácula. La primera persona, sin embargo, trata de huir a tiempo para evitar esta conversión. El juego sigue hasta que todo el grupo (o casi) se haya convertido en Dráculas.

#### 4. Evaluación

Un juego atrevido de confianza. ¿Cómo les fue? ¿Cómo se sintieron? ¿Les costó trabajo hacer el rol de Drácula?

#### 6. Comentarios

Un juego para grupos avanzados que ya saben divertirse sin lastimarse. Evitar el juego brusco (parar el juego a tiempo).

#### 7. Fuente

Basada en una idea original de Jelfs en **Jares, Xesús R.**, *Técnicas e jogos cooperativos para todas as idades. Terceira edição corrigida e ampliada*. Lisboa, ASA, 2006, (en prensa) (traducción de *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades*, 1989, por Armindo Gregorio y Maria do Céu Ferro).

### 5.34. ¿Dónde está la vaca?

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	5-10 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio y seguro
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Vendas, campana

#### 1. Definición

Se trata de atrapar una “vaca” con campana, sin ver.

#### 2. Objetivos

Estimular la confianza y el sentido de orientación. Favorecer la coordinación y la cooperación. Diversión.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo con los ojos vendados, menos “la vaca” quien tiene una campana (u otro objeto que hace ruido) en las manos. El grupo tiene que desplazarse por el espacio y atrapar a la “vaca” quien trata de escabullirse, sin dejar de sonar constantemente la campana.

#### 4. Evaluación

¿Lograron atrapar la “vaca”? ¿Cómo? ¿Se pusieron de acuerdo? ¿Se ayudaron a perseguir la “vaca”? ¿O fue cada quien por su lado?

#### 6. Comentarios

¡Mucho cuidado con la campana! La “vaca” puede lastimar a alguien, golpeando accidentalmente con una campana pesada. Un silbato u otro objeto ligero es más adecuado para grupos muy jóvenes.

#### 7. Fuente

**Bantulá Janot, Jaume,** *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2004 (3), 1998, p. 85.

## 5. Juegos de confianza

### 5.35. Tormenta de nieve

<b>Edad</b>	A partir de 6 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio abierto
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Vendas, obstáculos

#### 1. Definición

Se trata de guiar a un(a) compañer@ "cieg@" a través de una serie de obstáculos, sin que le pase nada.

#### 2. Objetivos

Desarrollar la confianza. Estimular el interés por el(la) compañer@. Favorecer la comunicación y la colaboración.

#### 3. Desarrollo

El grupo se divide en parejas y se imagina en medio de una gran tormenta de nieve, con una persona de cada pareja cegada (con paliacate). Su tarea es vencer una serie de obstáculos (preparados con sillas, bancas,...) guiando y protegiendo a la pareja ciega. Las parejas se toman de la mano o del brazo. Nadie debe "perderse en la tormenta". Una vez terminado el circuito se cambian los roles.

En grupos mayores se pueden guiar a las personas ciegas con palabras o sonidos con algún código acordado.

#### 4. Evaluación

Valorar los sentimientos vividos, hablar de la dificultad o facilidad para "entregarse" a su compañer@, las diferencias entre dirigir y ser dirigido, etc.

#### 6. Comentarios

Con grupos maduros se puede trabajar en silencio y realizar el ejercicio con dificultad progresiva. Interesa más ofrecer nuevas experiencias que superarlas.

#### 7. Fuente

Según una idea de **Hostie, R.**, *Técnicas de dinámica de grupo*. Madrid, ICCE, 1979, p. 82, en: **Jares, Xesús R.**, *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades. Terceira edición corregida e ampliada*. Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 120-121. Este juego se encuentra también en: **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 42-43.

## 5. Juegos de confianza

### 5.36. Encuentros

<b>Edad</b>	A partir de 4 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Zona amplia sin obstáculos
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Vendas, música suave

#### 1. Definición

Se trata de caminar por la zona de juego con los ojos vendados, explorando con el tacto todo aquello que se encuentra.

#### 2. Objetivos

Facilitar la confianza en el grupo. Estimular la comunicación no verbal. Desarrollar el cuidado en el tacto.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo, con los ojos vendados y en silencio, pasea despacio por la zona de juego, tratando de percibir con los sentidos el espacio, los posibles objetos y las personas que podamos encontrar. Cuando una persona se topa con algún objeto o con alguien más se detiene a explorarlo con las manos. Después de unos momentos, cuando se quiera, las dos personas siguen caminando hasta toparse con otro objeto o persona, repitiéndose el ejercicio.

#### 4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Qué reacciones tuvieron al toparse con otra persona?  
¿Cómo decidieron continuar? ¿Percibieron el espacio?

#### 6. Comentarios

Debe hacerse en silencio. Se puede poner una música suave de fondo.

#### 7. Fuente

Según una idea de **Jelfs, M.**, *Manual for Action*. London, Acción Resources Group, 1982, p. 32, en **Jares, Xesús R.**, *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades. Terceira edición corregida e ampliada*. Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 136.

### 5.37. Como un pez en el agua

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio más seguro
<b>Ritmo</b>	Muy activo
<b>Material</b>	Colchonetas (opcional)

#### 1. Definición

Se trata de transportar una persona a través de los brazos encadenados que forman dos filas de jugadore/as colocad@s frente a frente.

#### 2. Objetivos

Fomentar la confianza en un grupo. Desarrollar la coordinación de movimientos. Crear un ambiente de colaboración y diversión.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo (menos dos-tres personas) se coloca en dos filas, frente a frente, con los brazos firmemente enlazados (tomándose por pareja del antebrazo). Una persona se tumba con cuidado en la cama que forman los brazos y se deja llevar hasta el otro lado por los brazos que van pasando la persona con pequeños saltos (sin dejarla caer). Al final de la fila hay una o dos personas para recibir al “pez” sin que se caiga ni se lastime.

#### 4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron miedo? ¿Fueron capaces de relajarse? ¿Qué sensaciones tuvieron cuando transportaban a las personas? ¿Qué diferencias de tacto sintieron cuando iban arriba?

#### 6. Comentarios

Como medida de precaución es conveniente colocar unas colchonetas en medio de las dos filas.

#### 7. Fuente

Según una idea de **Rodero, L.**, *Juegos cooperativos y de simulación*. Sevilla, Colectivo Andaluz de Pedagogía Popular, 1986, p. 19, en **Jares, Xesús R.**, *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades. Terceira edición corregida e ampliada*. Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 138.

### 5.38. En busca del oasis

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Zona amplia sin obstáculos
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendas)

#### 1. Definición

Consiste en buscar un oasis imaginario, reptando y con los ojos vendados.

#### 2. Objetivos

Desarrollar la confianza en sí mismo@. Estimular la percepción espacial y la fantasía. Favorecer la coordinación de movimientos. Contacto físico espontáneo.

#### 3. Desarrollo

El grupo se divide en dos equipos. Un equipo se coloca por la zona de juego representando diversos accidentes geográficos: dunas (tumbad@s en el piso, sentad@s espalda con espalda, etc.) Las personas del otro equipo son “exploradore/as” perdid@s en el desierto que buscan desesperadamente un oasis. Como están muy cansad@s, sólo pueden reptar. Además ya perdieron la visión debido a las tormentas de arena.

En algún lugar de la zona de juego, un círculo de personas sentadas en el piso y entrelazadas representa al oasis. Cuando un(a) “explorador(a)” choca con una persona del oasis, ella le da un beso, como señal de que ha llegado y se abre un espacio en el oasis para dejar pasar al(a) “explorador(a)” quien entra en el círculo y se sienta a esperar al resto del equipo. Conforme vayan llegando se forma un círculo de “exploradore/as” en el oasis, hasta la llegada de la última persona. En este momento se cambian los roles de los dos equipos y se juega otra vez.

#### 4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Felices de encontrar el oasis? ¿Tuvieron miedo?

#### 6. Comentarios

Debe hacerse en silencio y recalcando las precauciones para no lastimarse. En cualquier caso, quienes actúan de accidentes geográficos deben vigilar la seguridad de tod@s. Es importante que dichos obstáculos sean humanos para favorecer el contacto físico espontáneo.

#### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.,** *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades. Terceira edición corregida e ampliada.* Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 145.

### 5.39. Cama de agua

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio y seguro
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Consiste en balancear a una persona sobre las espaldas de cuatro jugadore/as.

#### 2. Objetivos

Estimular la confianza en el grupo. Favorecer la relajación.

#### 3. Desarrollo

El grupo se divide en equipos de cinco. Cuatro personas de cada equipo se ponen en posición de gatear, muy cerca una de otra, sin dejar espacio entre ellas. La quinta persona se echa de espaldas sobre esta 'cama de agua' que comienza lentamente a balancearse. Después de un rato se cambian los roles, hasta que todo el mundo haya descansado en 'la cama'

#### 4. Evaluación

¿Cómo les fue? ¿Tuviste miedo de caer? ¿Cuidaron bien a sus compañer@s en el equipo? ¿Cómo sientes/piensas ahora sobre tu equipo?

#### 5. Variantes

En la clase de educación física se trabaja un juego parecido por parejas. La persona arriba debe relajar totalmente su cuerpo, la persona abajo se balancea.

#### 6. Comentarios

Repartir bien los grupos (o parejas) por estaturas o peso.

#### 7. Fuente

Según una idea de **Sigrid Loos** (*Novantanove giochi cooperativi*, 1989) en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 112.

### 5.40. Blancanieves y los siete enanitos

<b>Edad</b>	A partir de los 3 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio y seguro
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates (vendados)

#### 1. Definición

Se trata de caminar por una zona de juego en equipos de ocho, sin usar las manos y con los ojos vendados.

#### 2. Objetivos

Desarrollar la comunicación no verbal. Estimular la confianza por equipos.

#### 3. Desarrollo

El grupo forma equipos de ocho. Grupos muy jóvenes forman equipos de 4 o 5. Una persona es Blancanieves (sin venda), las demás son 'los enanitos' (con los ojos vendados). Blancanieves va en frente y 'los enanitos' siguen en fila india. El juego consiste en caminar por todo el espacio, dando vueltas y todo, sin chocar con nada y con toda la fila caminando detrás de Blancanieves. Nadie puede usar las manos y se permiten sonidos, canciones y silbidos para ayudarse. Blancanieves puede salirse de la fila para ayudar a algún 'enanito', pero sin utilizar las manos. Después de un tiempo cambian los roles, ni sin negociar los acuerdos.

#### 4. Evaluación

Centrarse en el grado de confianza obtenido; los diferentes códigos de comunicación inventados; las razones por qué se han perdido 'enanitos' y las diferencias entre ser Blancanieves o 'enanito'.

#### 5. Variantes

Según la capacidad y experiencia del grupo se pueden introducir nuevas reglas u obstáculos a vencer para darle un toque de aventura todo el tiempo.

#### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 113-114.