

Índice

5.1.	Pío pío	p. 2
5.2.	Veo con mis manos (Lazarillo)	p. 3
5.3.	Control remoto	p. 4
5.4.	El equilibrio	p. 5
5.5.	La estrella	p. 6
5.6.	El viento y el árbol	p. 7
5.7.	Satélites	p. 8
5.8.	Zambullirse hacia adelante	p. 9
5.9.	Caigo en tus brazos	p. 10
5.10.	La alfombra mágica	p. 11
5.11.	Escalar en el aire	p. 12
5.12.	Muelle humano	p. 13
5.13.	¿Dónde me quedé?	p. 14
5.14.	Nariz con nariz	p. 15
5.15.	La cinta transportadora	p. 16
5.16.	Torre de control	p. 17
5.17.	Pareja de estatuas	p. 18
5.18.	Paseo lunar	p. 19
5.19.	Pescar con las manos	p. 20
5.20.	El(la) jardiner@	p. 21

5. Juegos de confianza

5.1. Pío pío

Edad	A partir de 5 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio seguro, interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de buscar a ciegas a mamá gallina o papá gallo.

2. Objetivos

Favorecer la integración del grupo y la confianza con un juego de muy bajo umbral.

3. Desarrollo

Tod@s reciben un paliacate para vendarse los ojos. Tod@s son pollitos, menos una persona quien hace de mamá gallina o papá gallo: una persona del grupo escogida en secreto por el(la) coordinador(a) durante los primeros momentos del juego (con alguna seña silenciosa: tres golpes en el hombro, por ejemplo). Tod@s empiezan a mezclarse con los ojos vendados. Cada un@ busca la mano de l@s demás. La aprieta y pregunta: “¿Pío pío?”. Si la otra persona también es pollito tiene que contestar “¿Pío pío?”. En este caso las dos se sueltan de la mano y siguen buscando y preguntando. La única persona que no camina y se queda en silencio absoluto es mamá gallina o papá gallo. Cuando un pollito no es contestado sabe que ha encontrado a su mamá gallina o papá gallo y se queda muy cerca y también guarda silencio. Siempre que alguien encuentra el silencio como respuesta, entra a formar parte del grupo alrededor de mamá gallina o papá gallo. Así hasta quedar todo el grupo cerca de mamá gallina o papá gallo.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron miedo?

6. Comentarios

El(la) coordinador(a) puede elegir a una persona del grupo con mayor problemas para vendarse los ojos (¡observar!) para hacer de mamá gallina o papá gallo. Muchas veces es una buena manera de quitarle la inseguridad en los juegos de confianza.

7. Fuente

Variación de *Cucu*, idea de **Martha Harrison** en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 67-68.

5.2. Veo con mis manos (Lazarillo)

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacios seguros
Ritmo	Activo
Material	paliacate o venda por pareja

1. Definición

Se trata de guiar a una(a) compañer@ que está con los ojos vendados.

2. Objetivos

Juego inicial para construir la confianza en un grupo inexperto.

3. Desarrollo

Se invita a trabajar por parejas, una persona se venda los ojos y su pareja la toma del antebrazo dejando libre la mano de la persona ciega. La pareja guía a la persona ciega por el espacio y acerca su mano a muchos lugares que se pueden tocar. No se trata de adivinar –y hay que decirlo varias veces en las instrucciones– sino de dejarse el tiempo de palpar con la mano y sentir texturas, calores, superficies ... diferentes. El paseo se hace en silencio, con mucha seguridad para la persona ciega. La pareja trata de ofrecer muchas diferentes experiencias de tacto. Después de 5-10 minutos se cambian los roles en cada pareja.

4. Evaluación

Se valoran los sentimientos vividos y su importancia, en el juego y en la vida diaria.

5. Variantes

En grupos avanzados las personas con ojos vendados no necesitan saber quien exactamente les va a guiar.

7. Fuente

Bascones, Luis Miguel. *Juegos para la animación de ambientes.* (Plan de formación de animadores. Bloque 4: el saber del animador, libro 14). Editorial CCS, Madrid, 1991, p. 107.

5. Juegos de confianza

5.3. Control Remoto

Edad	A partir de 8 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio seguro
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendas)

1. Definición

Consiste en seguir el sonido de tu nombre con los ojos vendados y sin chocar con las demás personas del grupo.

2. Objetivos

Favorecer la confianza y la responsabilidad, aprender a orientarse mediante el oído.

3. Desarrollo

Se trabaja por parejas. Una venda por pareja. Una persona de cada pareja se venda los ojos. La otra persona de la pareja se aleja unos dos metros y caminando hacia atrás dice muchas veces el nombre de su pareja quien avanza hacia la fuente del sonido. Las parejas que ven tienen que prevenir choques cambiando de dirección con anticipación y llamando constantemente a su pareja por el nombre.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron dificultades para orientarse? ¿Sintieron confianza? ¿Escucharon otras voces? ...

6. Comentarios

La mejor manera de hacer el juego es trabajar en un espacio reducido. Es sorprendente y estimulante observar como se logra trabajar sin chocar con muchas parejas en poco espacio.

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 3.14.

5. Juegos de confianza

5.4. El equilibrio

Edad	A partir de 10 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio seguro
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en alcanzar, por parejas, el punto de equilibrio y mantenerse en equilibrio en movimiento.

2. Objetivos

Confianza y coordinación de movimientos. Favorecer el sentido de equilibrio.

3. Desarrollo

Se trabaja por parejas, de preferencia desiguales (más o menos estatura, peso). Las dos personas de cada pareja juntan las puntas de sus pies y se toman mutuamente del antebrazo (más seguro que simplemente tomarse de las manos) y se recargan hacia atrás con la espalda recta y los brazos extendidos hasta encontrar el punto de equilibrio entre las dos. Una vez alcanzado el equilibrio empiezan a moverse y jugar con el equilibrio sin doblar los brazos (levantar un pie, doblar las rodillas, media vuelta a la izquierda, etc ...).

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Este juego es buena introducción para el que sigue: *La estrella*, equilibrio colectivo.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p.60-61 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

5. Juegos de confianza

5.5. La estrella

Edad	A partir de 10 años
Duración	20 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de formar una estrella entre todo el grupo, alcanzando el equilibrio entre personas colgadas hacia enfrente y hacia atrás.

2. Objetivos

Construir la confianza, la cooperación y la cohesión del grupo con un ejercicio físico que exige bastante coordinación y sentido de equilibrio.

3. Desarrollo

Todas las parejas del juego anterior paradas en círculo, tomadas del antebrazo y con los pies un poco separados. El grupo se numera del 1 al 2. Las personas con el número 1 se dejan ir –poco a poco- hacia atrás con la espalda recta, mientras las personas con el número 2 hacen lo mismo hacia delante (más difícil) hasta conseguir el punto de equilibrio. El resultado es una bonita estrella con varias puntas. Después de un momento se invierten los roles y los números 1 van hacia delante.

4. Evaluación

¿Logramos hacer la estrella? ¿Realmente pudimos confiar, vencer los miedos, y colgarnos hacia delante? ¿Por qué (no)?

5. Variantes

Se puede empezar con grupos más pequeños (es más fácil) y terminar el juego con el grupo grande.

6. Comentarios

Para que funcione se tiene que trabajar con números pares.

7. Fuente

Aparece como *Leaning Ring* en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 72, y como *Yurt Circle* en **Rohnke, Karl**, *Cowtails and cobras II. A guide to games, initiatives problems, ropes courses & adventure curriculum*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1989, p. 73.

5.6. El viento y el árbol

Edad	A partir de 5 años
Duración	30 minutos
Lugar	Espacio sin obstáculos
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Una persona, en el centro del círculo, se deja balancear de una a otra, como las ramas de un árbol mecidas por el viento.

2. Objetivos

Trabajar miedos. Favorecer la confianza, la coordinación, la cooperación y la concentración.

3. Desarrollo

Se forman círculos de 8-10 personas. Una persona se para en el centro y cierra los ojos, se mantiene bien rígida como un palo y acomoda los brazos al lado del cuerpo o cruzados en el pecho, como prefiere. Las demás personas se acomodan alrededor en un círculo bien cerrado, las manos hacia el centro (pocos centímetros de la persona en el centro, a la altura del pecho), un pie adelante y otro atrás para mantener buen equilibrio. La persona en el centro se deja ir un poco hacia atrás y poco a poco se deja balancear en el círculo. Las personas del círculo se ayudan mutuamente (siempre tres a la vez) para detenerla con seguridad y “rebotarla” suavemente hacia otro lado del círculo. Después de un rato la persona del centro abre los ojos y dice “ya” para salir y acomodarse en el círculo. Entra un(a) nuev@ voluntari@ en el centro, para seguir de la misma forma.

4. Evaluación

¿Lograron crear un ambiente de confianza en su subgrupo? ¿Cómo? ¿Cuáles eran los obstáculos a vencer? ¿Les costó trabajo pasar al centro? ¿Les gustó la experiencia? ¿Qué aprendimos sobre confianza?

6. Comentarios

Hay que observar de cerca y detectar posibles problemas: risas nerviosas y comentarios bruscos, empujar a “voluntari@s”, dejar demasiado espacio en el centro, no colocar un pie hacia atrás, no apoyarse entre tres para detener, etc ...

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 62 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

5. Juegos de confianza

5.7. Satélites

Edad	A partir de 9 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de caminar en línea recta con los ojos vendados en el espacio de un círculo de personas protectoras.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación en grupo y la confianza.

3. Desarrollo

Todo el mundo parado en un círculo grande en un terreno sin obstáculos. Unas personas (voluntarias) se ponen una venda y empiezan a caminar en línea recta dentro del círculo. Siguen caminando en la misma dirección hasta que las demás personas las ayudan a voltearse. Las personas del círculo trabajan en silencio y evitarán en cada momento que las personas ciegas choquen entre ellas. Tampoco dejan a nadie salir del círculo. No se trata de acompañar a las ciegas, sino de dirigir su marcha y anticipar los peligros. Cuando hay peligro de choque se interviene rápido y en silencio. Después de unos minutos otras personas se ponen la venda. Se puede aumentar gradualmente el número de personas ciegas, siempre y cuando el grupo tiene la capacidad y la concentración suficientes para cuidar a las ciegas.

4. Evaluación

¿Cómo se han sentido? ¿Lograron caminar en confianza? ¿Cuáles eran los momentos más difíciles? ¿Cómo se siente el cuidar desde el círculo?

6. Comentarios

Parar el juego en grupos que no logran tomar en serio la consigna de apoyar en silencio.

7. Fuente

Variación de la técnica “*Marcha con radar*” (juego 3.10) de **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.

5.8. Zambullirse hacia adelante

Edad	A partir de 8 años
Duración	20 minutos
Lugar	Espacio amplio y seguro
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de lanzarse sobre los brazos de l@s compañer@s.

2. Objetivos

Construir la confianza y la aceptación en el grupo, coordinación de esfuerzos, cooperación.

3. Desarrollo

Casi todas las personas del grupo se sitúan en dos filas, cara a cara, tomándose de por los antebrazos (es más seguro que tomarse por las manos) y meciéndose un poco con las rodillas. Trabajan en silencio, con la cara un poco hacia atrás (para evitar golpes). ¡Precaución con lentes, relojes y otros objetos que pueden lastimar!

Una persona voluntaria corre desde unos 10-15 metros desde un extremo de las filas hacia el grupo, toma impulso y se “zambulle” cayendo encima de los antebrazos de las primeras parejas de las filas quienes empiezan a mover a la persona con pequeños saltos suaves hacia el otro extremo de la fila donde está el(la) coordinador(a) para recibirla con cuidado y seguridad. El(la) voluntari@ se acomoda atrás en las filas y empieza otra persona de en frente. Así sucesivamente hasta dejar pasar a todas las personas quienes quieren saltar.

4. Evaluación

¿Cómo se han sentido? ¿Les gustó la experiencia?

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, juego 3.06.

5. Juegos de confianza

5.9. Caigo en tus brazos

Edad	A partir de 10 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio seguro (pasto)
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de dejarse caer hacia atrás en los brazos de un(a) compañer@.

2. Objetivos

Construir la confianza y vencer los miedos. Fortalecer el sentido de responsabilidad y apoyo mutuo.

3. Desarrollo

Se trabaja por parejas de personas que se aprecian y apoyan. Una persona se para de espaldas a su pareja, levanta los brazos y se deja caer hacia atrás, en los brazos de su amig@. Se puede acompañar la caída con un grito fuerte como si fuera una caída desde una gran altura.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si el juego forma parte de un pequeño bloque de juegos cortos de confianza.

6. Comentarios

Observar muy bien al grupo y parar inmediatamente el grupo en caso de abusos o chistes pesados. Puede resultar muy peligroso.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal, *Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding.* (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976, p.14.

5.10. La alfombra mágica

Edad	A partir de 11-12 años
Duración	30 minutos
Lugar	Espacio seguro (pasto)
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de elevar colectivamente a una persona acostada en el suelo.

2. Objetivos

Construir la confianza, la integración del grupo y la cooperación.

3. Desarrollo

Una persona se acuesta boca arriba en el suelo, bien recta y con los brazos pegados al cuerpo. Las demás se sitúan a los lados y una a la cabeza. Se arrodillan y ponen sus dos manos (juntas y entrelazadas, salvo los dedos índices que están estirados) debajo del cuerpo de la 'alfombra'. Muy suavemente van elevando la 'alfombra' hasta donde pueden, la mantienen a esa altura unos segundos y vuelven a depositarla despacio en el suelo. Luego pasa otra persona voluntaria a ser 'alfombra'.

4. Evaluación

¿Cómo se han sentido en el juego? ¿Te animaste rápido a pasar al centro? ¿Qué cosas estimularon o obstaculizaron tu participación?

5. Variantes

Se puede levantar de la misma manera, entre por lo menos cuatro personas, a una persona sentada en una silla.

6. Comentarios

De preferencia se levanta a una sola persona a la vez, para que el(la) coordinador(a) pueda vigilar la seriedad y el compromiso del grupo y parar la dinámica inmediatamente si hubiera algún peligro.

7. Fuente

Rohnke, Karl, *Cowtails and cobras II. A guide to games, initiatives problems, ropes courses & adventure curriculum*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1989, p.53.

5.11. Escalar en el aire

Edad	A partir de 15 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio libre
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata crear la ilusión de una persona que camina en el aire.

2. Objetivos

Construir un ambiente de gran confianza y cooperación en grupo. Coordinación de movimientos y toma de decisiones por consenso.

3. Desarrollo

Una persona se mueve en cámara lenta durante algunos minutos y sin tocar el piso, con el apoyo de las demás personas. Puede empezar levantando el pie como si fuera a subir una escalera y las demás forman un escalón, o podría meterse en el 'agua' y nadar, 'volar' en el aire. En grupos avanzados se puede vendar los ojos de la persona que 'escala en el aire'.

4. Evaluación

¿Se logra “escalar en el aire”? ¿Cómo se siente? ¿Qué sienten las demás personas que están ayudando?

5. Variantes

Se puede construir un tipo de “escalera” entre muchas personas y quien vaya subiendo y bajando se acomoda atrás para permitir la participación a una nueva persona de enfrente .

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal, *Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding*. (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976, p.49. (variante de **Frans Limpens**)

5. Juegos de confianza

5.12. Muelle humano

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio libre
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de dejarse caer hacia delante con apoyo de una pareja que hace lo mismo.

2. Objetivos

Construir la confianza y la cooperación, coordinación de movimientos.

3. Desarrollo

El grupo se divide por parejas. L@s integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un pequeño paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia delante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible.

4. Evaluación

¿Lograron hacer la actividad sin riesgo y sin accidentes? ¿Lograron inspirar confianza en su pareja? ¿Cómo vencieron los obstáculos?

7. Fuente

Una idea de T. Orlick cit. en: Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, (juego 3.19).

5.13. ¿Dónde me quedé?

Edad	A partir de 10 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de encontrar el camino de regreso en grupos con los ojos vendados.

2. Objetivos

Construir la confianza y la cooperación. Sentido de orientación. Resolución colectiva de problemas. Toma de decisiones.

3. Desarrollo

Se divide el grupo en subgrupos de ocho a diez personas, todas con paliacate. Todo el mundo se venda los ojos y el/la coordinador(a) lleva a cada subgrupo por un camino sinuoso a cierta distancia del punto de salida. Los subgrupos tendrán que regresar sin quitarse el paliacate. En terrenos más peligrosos se recomienda el apoyo de una persona responsable por subgrupo quien se asegura de que nadie se lastima.

4. Evaluación

¿Lograron hacer la actividad sin riesgo y sin accidentes? ¿Lograron inspirar confianza en su grupo? ¿Cómo vencieron los obstáculos? ¿Tomaron en cuenta tus sugerencias?

6. Comentarios

En terrenos accidentados mandamos a una persona con cada subgrupo para proteger en silencio (evitar que chocan contra nopales, avisar en descensos abruptos, levantar ramas que pueden lastimar las caras, ...). Esta persona no se une al grupo, queda en silencio e interviene únicamente para prevenir golpes.

7. Fuente

Centrum Informatieve Spelen, *Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld* (Seguir jugando. Una respuesta lúdica a conflicto, poder y violencia). Lovaina, Bélgica, 1995, p. 49-50.

5. Juegos de confianza

5.14. Nariz con nariz

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendas)

1. Definición

Se trata de tocar la nariz del(a) compañer@ con tu propio nariz y con los ojos vendados.

2. Objetivos

Construir la confianza por parejas. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Se trabaja por parejas a una distancia de un metro más o menos. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañer@, que permanece inmóvil con los ojos abiertos y sin poder hablar. Sólo puede guiar a su pareja soplando suavemente para indicar su posición. Luego se cambian los roles.

4. Evaluación

¿Qué sensaciones experimentaron? ¿Les costó trabajo hacer el ejercicio? ¿Cuál parte te costó más (ojos cerrados o esperando)? ¿Por qué?

7. Fuente

Orlick, Terry, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 90.

5.15. La cinta transportadora

Edad	A partir de 12 años
Duración	30 minutos
Lugar	Mejor en el pasto
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de “transportar” en grupo a una persona tumbada de espaldas.

2. Objetivos

Construir la confianza y la aceptación en el grupo. Favorecer la cooperación y la coordinación de movimientos.

3. Desarrollo

L@s participantes se acuestan en el suelo, boca arriba, con todos los hombros a la misma altura, alternando la dirección de los pies y estiran los brazos hacia arriba con las manos abiertas. La persona que va a pasar por la 'cinta transportadora' se coloca en un extremo, se sienta suavemente y luego se tumba sobre las manos de l@s primer@s participantes (de espaldas). Est@s van pasando poco a poco a su carga hacia el otro extremo de la cinta. Al llegar al otro lado, la persona que acaba de pasar, se acuesta en el extremo de la cinta y ayuda a pasar a otras personas. Es un juego cansado para las personas que están debajo.

4. Evaluación

¿Lograron hacer la actividad sin riesgo y sin accidentes? ¿Lograron inspirar confianza en su compañer@? ¿Cómo vencieron los obstáculos? ¿Tomaron en cuenta tus sugerencias?

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, juego 3.11.

5.16. Torre de control

Edad	A partir de 8 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendas), sillas u obstáculos.

1. Definición

Consiste en dirigir el camino de un “avión” (persona con ojos vendados).

2. Objetivos

Construir la confianza por parejas. Favorecer una buena comunicación. Diversión.

3. Desarrollo

Se forman parejas de 'aviones' (con los ojos vendados) y de 'torres de control'. Se prepara una pista con dos filas de sillas u otros obstáculos a lo largo del camino, acabando en unas colchonetas (opcional). El avión tiene los ojos vendados y la torre de control debe guiarlo verbalmente evitando los obstáculos para un feliz aterrizaje (las colchonetas). Luego se cambian los papeles. Según la capacidad del grupo se puede complicar el camino con obstáculos. Todas las parejas trabajan al mismo tiempo.

4. Evaluación

¿Cómo se han sentido? ¿Lograron gritar buenas instrucciones? ¿Consiguieron seguir las instrucciones sin chocar?

5. Variantes

Se puede trabajar con “aviones” de varias personas quienes cargan alguna escoba o un palo largo (alas).

7. Fuente

Actividad del **Peace Education Project** (Londres) citado en: **Cascón, Paco, (Ed.)** *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 3.15. *Torre de control* viene también en **Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición**. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 43.

5.17. Pareja de estatuas

Edad	A partir de 6 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Paliacate (vendas)

1. Definición

Se trata de imitar con los ojos tapados la posición de estatua de un(a) compañero@.

2. Objetivos

Para grupos con problemas con el contacto físico.

3. Desarrollo

En tríos, una primera persona adopta una posición como 'estatua' y la segunda, con los ojos vendados, tiene que descubrir la postura, para imitarla lo mejor que pueda. Una vez que cree haberlo conseguido la tercera persona observadora le destapa los ojos para comparar resultados. Se cambian los papeles.

4. Evaluación

¿Cómo hemos sentido la comunicación y el contacto físico? ¿Logramos imitar las estatuas? ¿Qué fue lo que más trabajo te costó hacer?

7. Fuente

Mashedor, Mildred, *Let's cooperate*. Woodbridge, Suffolk, Merlin Press, 1997 (2), 1986, p. 24. Encontramos el mismo juego -como *Shaping Twin Statues*- también en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 66.

5.18. Paseo lunar

Edad	A partir de 9 años
Duración	20 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de imitar un paseo en la luna, con poca gravedad.

2. Objetivos

Favorece el contacto corporal y la cooperación.

3. Desarrollo

Se trabaja en tríos. Una persona se coloca en el centro con las manos tomándose la cintura. Las otras dos se colocan a ambos lados, tomándola por los brazos. La persona del centro da saltos lentamente, mientras que las dos de los lados la sostienen con las manos, elevándola un poco más alto y acompañándola en el aterrizaje, tratando de que vaya más lejos con un movimiento como si saltara en la luna. Cada trío mantiene una distancia suficiente para no estorbar a los otros. Se cambian los roles.

4. Evaluación

¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se dio la colaboración en los movimientos?

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 3.22.

5. Juegos de confianza

5.19. Pescar con las manos

Edad	A partir de 8 años
Duración	20 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Vendas, música

1. Definición

Consiste en ir al encuentro de otras personas, con las manos abiertas y los ojos vendados.

2. Objetivos

Construir la confianza y la aceptación en el grupo. Favorecer el contacto físico espontáneo y la cooperación.

3. Desarrollo

Se trabaja en un espacio muy amplio y libre de peligros. Dos personas estarán al pendiente de posibles choques. Todas las demás personas caminan por el espacio con los ojos vendados y en silencio. Se puede poner una música suave de fondo (suele ayudar mucho). Cuando una persona encuentra la mano de otra, la agarra y se forma una pareja. Caminan juntas hasta encontrar a una tercera persona. La persona que encuentra la tercera se suelta de su pareja y forma una pareja con la nueva persona. Así se van formando nuevas parejas todo el tiempo. Algunas personas pueden quedarse solas por algún tiempo hasta encontrarse con otras.

4. Evaluación

Comentar las emociones y los miedos en el juego.

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, juego 3.09.

5. Juegos de confianza

5.20. El(la) jardiner@

Edad	A partir de 5 años
Duración	30 minutos
Lugar	Espacio seguro
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (vendas), cubeta

1. Definición

Consiste en recoger un objeto con los ojos tapados a través de un itinerario.

2. Objetivos

Desarrollar la confianza en sí mism@. Estimular la orientación espacial.

3. Desarrollo

Las personas del grupo se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardiner@ tiene que taparse los ojos en un extremo de la avenida (el pasillo) e ir en busca de una cubeta (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van pasando nuev@s jardiner@s, hasta acabar todo el grupo.

4. Evaluación

¿Cómo se han sentido? ¿Notaron a las demás personas? ¿Cómo vieron el espacio? ¿Se les hizo largo el camino? ...

5. Variantes

Con niñ@s pequeñ@s los árboles pueden producir un ligero susurro (muy suave) que tiene doble función: orientar al(a) jardiner@ y evitar que el grupo se aburre demasiado rápido. En grupos de gente mayor se pueden introducir curvas en el camino u otro tipo de complicaciones.

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 3.18.