

Índice

12.21.	Atravesando (roña cooperativa)	p. 24
12.22.	Memoria cooperativa	p. 25.
12.23.	Saltar la cuerda en grupo (2)	p. 26
12.24.	Barcos de papel	p. 27.
12.25.	Archirequeteveloz	p. 28.
12.26.	Simón dice (no eliminatorio)	p. 29
12.27.	Papa caliente remix	p. 30
12.28.	Wups (Simón dice alternativo)	p. 31
12.29.	De base en base (estafetas cooperativas)	p. 32
12.30.	Globo-cesto (concurso cooperativo)	p. 33
12.31.	Saltar la cuerda en grupo (3)	p. 34
12.32.	Tres piernas	p. 35
12.33.	Secretos (adivinanzas colectivas)	p. 36
12.34.	Zancos cooperativos	p. 37
12.35.	Circuito de zancos	p. 38
12.36.	Cruzar el pantano en zancos	p. 40
12.37.	Búsqueda del tesoro	p. 42
12.38.	Cuartetos silenciosos	p. 43
12.39.	Cacahuates (memoria cooperativa)	p. 44
12.40.	Lanza y alcanza (estafetas cooperativas)	p. 47
12.41.	Bolos cooperativos (1)	p. 48
12.42.	Bolos cooperativos (2)	p. 49
12.43.	La mina de oro (rally cooperativo)	p. 50
12.44.	Saltemos tú y yo (saltar la cuerda)	p. 51
12.45.	Somos bolos (boliche cooperativo)	p. 52

12. Juegos no tan tradicionales

12.21. Atravesando (roña cooperativa)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de ayudar a escapar a una persona de la roña, atravesándose entre persecutor(a) y perseguid@.

2. Objetivos

Desarrollar la cooperación y la coordinación de movimientos en grupo. Favorecer una buena condición física. Diversión.

3. Desarrollo

Una persona tiene la 'roña' y quiere pasarla a cualquier otra persona, persiguiéndola y tocándola con la mano a otras personas. Una tercera persona puede interponerse y cruzar el camino entre persecutor(a) y perseguid@. La persona con roña tiene que perseguir entonces a esta persona hasta atraparla o hasta que otra persona atraviese su camino. Un grupo bien integrado puede mantenerse a salvo de la roña, cambiando muchas veces de persona perseguida.

4. Evaluación

¿Lograron 'rescatar' a muchas personas? ¿Cómo se pusieron de acuerdo? ¿Hubo problemas para lograr la cooperación en el grupo?

5. Variantes

Una vez aprendido el juego básico se pueden introducir variaciones para hacerlo más interesante y más cooperativo. Al inicio el grupo puede ponerse de acuerdo para planear estrategias de rescate y acomodarse en el espacio como mejor le convenga. El reto puede ser aguantar un gran número de 'cruces' (por ejemplo, 15 personas seguidas atraviesan con éxito el camino entre persecutora y perseguida). Cada vez que se logra, el grupo gana un punto y se propone una nueva persona que persigue.

En otra variación va aumentando la cantidad de personas persecutoras. Una vez atrapada una persona se cambia de campo (marcar con un paliacate u otra señal muy visible) y se convierte en una persecutora más. Se pueden introducir breves descansos, para darle oportunidad al grupo planear estrategias de rescate. El juego termina muy rápido desde 4-5 persecutoras que saben trabajar en equipo.

7. Fuente

Juego tradicional en Bélgica, variantes cooperativas por **Frans Limpens**.

12. Juegos no tan tradicionales

12.22. Memoria cooperativa

Edad	A partir de 3 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Naipes o memorama

1. Definición

Se trata de recordar donde se encuentra la pareja de una carta volteada.

2. Objetivos

Desarrollar la concentración y la memoria en un juego tranquilo (sin presiones) y cooperativo.

3. Desarrollo

Un juego tranquilo en grupos pequeños. Se ponen todas las cartas con el dorso arriba en la mesa o el piso. El objetivo es encontrar las 'parejas' (con naipes: dos Reyes, por ejemplo). Una persona voltea dos cartas y las deja un rato volteadas para que todo el grupo pueda observarlas bien. Si estas cartas son 'pareja' se pueden levantar, si no, se vuelven a su posición original (dorso arriba). Ahora le toca a otra persona quien puede voltear dos cartas. El grupo trata de recordar todas las posiciones de cartas ya vistas (sin hacer apuntes) y se ayuda para encontrar y quitar 'parejas' hasta conseguir 15 parejas. Siempre le toca a otra persona para voltear dos cartas, mientras dure el juego.

Se puede contar las veces que necesitan voltear cartas hasta acabar y tratar de mejorar el record grupal en nuevos intentos.

4. Evaluación

¿Se ayudaron a recordar las cartas? ¿Encontraron estrategias para recordar más cartas entre tod@s? ¿Lograron mejorar su record? ¿Hubo problemas para lograr la cooperación en el grupo?

7. Fuente

Idea original de **Jim Deacove** en **van Harten, Anne Mijke**, *Coöperatief spel en sport* (juego y deporte cooperativos), Earthgames, s.l., s.d., s.p., (consulta 17/06/06). (www.earthgames.nl/coopsportenspel.htm).

12. Juegos no tan tradicionales

12.23. Saltar la cuerda en grupo (2)

Edad	A partir de 10 años
Duración	20-25 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Cuerda larga

1. Definición

Todo el grupo tiene que saltar una cuerda larga manipulada por dos personas.

2. Objetivos

Lograr una buena coordinación y cooperación. Búsqueda de estrategias para resolver los problemas. Estimular el ejercicio físico y la concentración. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se coloca en un terreno plano, a un lado del centro. Dos personas del grupo toman la cuerda larga -una a cada extremo- y empiezan a girarla de manera muy regular (para posibilitar los saltos). Una persona de fuera del radio de la cuerda puede acercarse al centro sin dejarse tocar por la cuerda, brincarla en el momento en que pasa cerca del suelo y luego correr hacia el otro lado del terreno. El reto consiste en lograr (en cierto número de 'giras') que todo el grupo – incluyendo las dos personas que manejan la cuerda al principio- logren brincar hacia el otro lado, sin tocar la cuerda y sin dejar de girarla.

4. Evaluación

Valorar los logros y retos para la cooperación, el apoyo mutuo, la paciencia, la perseverancia y la comunicación que se experimentaron en el juego.

5. Variantes

- *Por parejas o tríos:* mismo juego, pero se salta por parejas (o tríos)
- *Todo el grupo a la vez:* todo el mundo se alinea para saltar (menos las personas que giran la cuerda, obviamente)
- *Con grupos muy grandes:* se marca un terreno ('la prisión') donde se colocan todas las personas menos algunas parejas quienes giran las cuerdas. Pueden ser dos, cuatro o más parejas quienes se colocan en los límites de 'la prisión'. Todo el grupo tratará de escapar de 'la prisión' brincando por alguna de las cuerdas (las personas que giran incluidas).

7. Fuente

Turnstile (**Karl Rohnke**, *Bottomless Bag Again*), y sus variaciones en: **Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 48-49.

12. Juegos no tan tradicionales

12.24. Barcos de papel (carreras cooperativas)

Edad	A partir de 10 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio amplio con piso liso
Ritmo	Activo
Material	Tiras de papel fuerte

1. Definición

Se trata de cruzar un espacio amplio en equipos pisando únicamente las tiras de papel y sin romperlas.

2. Objetivos

Coordinación de movimientos en equipos. Cooperación. Toma colectiva de decisiones y comunicación efectiva.

3. Desarrollo

Se divide el grupo en equipos de 5 a 7 personas. Cada equipo recibe una tira de papel fuerte (papel estrasa) de 30-40 cm de ancho y de 2-3 metros de largo (suficiente para que se para todo el equipo en la tira). Estaría bien conservar algunas tiras de reserva (por si se rompen algunas tiras y se tiene que reiniciar el juego).

La consigna es cruzar el espacio amplio, dar la vuelta en un punto bien visible y regresar al lugar de inicio pisando únicamente las tiras de papel estrasa y sin romperlas. Tratar de hacerlo en buen tiempo para todo el grupo y sin maltratar excesivamente el papel.

(Normalmente los equipos empiezan cada quien por su lado, pero tal vez a algunos se les ocurre cooperar entre varios equipos. Si ningún equipo coopera con otros se puede hacer alguna reflexión al respecto y volver a iniciar el juego pidiendo que TODO el grupo haga un buen tiempo y que NADIE se quede mucho tiempo después del primero en llegar. Ayudar con la generación de ideas de cooperación y hacer el juego de la nueva manera)

4. Evaluación

¿Te gustó el juego? ¿Lograron pasar bien en la primera vuelta? ¿Cómo te fue en la segunda vuelta? ¿Cuáles son las diferencias? ¿Tu equipo buscó cooperar con otros desde el principio? ¿Por qué (no)?

7. Fuente

Juego que aprendimos de **Mónica Teixeira** (www.jogoscooperativos.com)

12. Juegos no tan tradicionales

12.25. Archirequeteveloz

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Pelota suave o peluche

1. Definición

Se trata de pasar la pelota lo más rápido posible a todo el mundo del grupo.

2. Objetivos

Toma colectiva de decisiones. Resolución creativa de problemas. Cooperación.

3. Desarrollo

El grupo en círculo. Se pasa una pelota suave (o peluche) de una persona a otra. No se vale pasar la pelota a un(a) vecin@, sino a una persona en otra parte del círculo. Siempre se busca lanzar hacia una persona quien no ha jugado todavía y cada quien tiene que recordar a quien ha lanzado. Al finalizar se juega otra vez, más rápido, en el mismo orden, y se mide el tiempo.

En este momento se pregunta al grupo en cuantos segundos podrá pasar la pelota a todo el grupo en el mismo orden. Se busca un reto alto: un tiempo record (poco tiempo, 4 segundos, por ejemplo) y todo el grupo empieza a proponer ideas y a ensayarlas. ¡Después de varios intentos seguramente obtienen un tiempo sorprendentemente corto!

4. Evaluación

¿Te gustó el juego? ¿Tomaron en cuenta tus ideas? ¿Escuchaste las propuestas de otras personas? ¿Se escucharon todas las propuestas? ¿Cómo ves al grupo después de la actividad?

6. Comentarios

Existen varias maneras para acelerar mucho el juego: todo el grupo mucho más al centro, por ejemplo, con los brazos extendidos, la mano de una persona encima de la mano de la siguiente persona (en el orden correcto) o formado en una sola fila en el orden correcto,... En lugar de sugerir estas soluciones, la persona adulta estimula la generación de ideas de todo el mundo.

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. 82-83.

12. Juegos no tan tradicionales

12.26. Simón dice (no eliminatorio)

Edad	Entre 3 y 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de seguir las instrucciones sin equivocarse.

2. Objetivos

Favorecer la concentración y la atención a detalles. Diversión para todo el grupo sin exclusión.

3. Desarrollo

Se forman dos filas, cada fila encabezada por un(a) animador(a) (aquí algún papá o alguna mamá puede ayudar en la clase). La fila tiene que imitar a su animador(a) quien realiza algunos movimientos, cuando oye “*Simón dice, haz esto...*”. Algunas veces un(a) animador(a) únicamente hace algún movimiento y dice: “*haz esto...*” (sin “*Simón dice*”): en este momento nadie de su fila puede moverse. En el juego tradicional quien se equivoca sale y deja de jugar. En esta versión no eliminatoria quien se equivoca sale de su fila pero va a la otra fila y allá sigue jugando.

4. Evaluación

No hace falta evaluar este juego por separado.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 46-47.

12. Juegos no tan tradicionales

12.27. Papa caliente remix

Edad	Entre 3 y 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Objeto pequeño

1. Definición

Se trata de pasar la papa a otra persona del círculo antes de que griten “papa caliente”.

2. Objetivos

Diversión para todo el grupo sin exclusión.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Cada quien tiene las manos juntas, esperando a que pase un pequeño objeto (una pelotita, un plumón...) de mano en mano en el círculo. Este objeto es una “papa caliente” que se tiene que pasar lo más rápido posible.

Fuera del círculo se encuentra alguien de espaldas al grupo quien grita de repente “papa caliente”. La persona con la papa en sus manos en este momento se une con quien está fuera del círculo y elige un número para contar entre las dos lentamente antes de gritar (fuerte) “papa caliente”. Otra vez sale alguien del círculo quien elige el número y entre las tres personas fuera cuentan y gritan... y así hasta terminar el juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar este juego por separado.

6. Comentarios

En esta versión del juego tradicional l@s niñ@s no sienten derrota: se divierten tanto en el círculo como afuera, porque tienen algo que aportar a la diversión.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 46.

12.28. Wups (Simón dice alternativo)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de seguir algunas instrucciones fijas sin equivocarse.

2. Objetivos

Diversión para todo el grupo sin exclusión. Concentración y equilibrio.

3. Desarrollo

El grupo parado en círculo, mirando en sentido del reloj. Alguien empieza en el centro del círculo para gritar las instrucciones acordadas que se tienen que seguir sin equivocarse. Quien comete un error cambia de lugar con la persona del centro (quien se integra al círculo para jugar). Posibles instrucciones:

- **vas** Caminar hacia donde están mirando
- **alto** Dejar de moverse, *congelarse*
- **salto** Brincar, hacer media vuelta (180°) y *congelarse*
- **vuelta** Hacer media vuelta (180°) y *congelarse*
- **wups** Brincar, dar vuelta completa (360°) y *congelarse*

(Después de *congelarse* ya no se vale hacer ningún movimiento hasta la siguiente instrucción).

4. Evaluación

No hace falta evaluar este juego por separado.

7. Fuente

Idea original de **Tom Fuchs** en **Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 135-136.

12.29. De base en base (estafetas cooperativas)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio (patio)
Ritmo	Activo
Material	Pelotas (de playa)

1. Definición

Se trata de pasar las pelotas (de playa) de base en base sin usar sus manos y sin dejar que toquen el piso.

2. Objetivos

Diversión para todo el grupo sin exclusión. Coordinación en parejas o pequeños grupitos. Cooperación.

3. Desarrollo

El grupo se divide en equipos de 4. En el patio del juego se ubican igual número de bases que de equipos. Las bases se marcan en un gran círculo, a distancias iguales. Cada equipo tiene una pelota (de playa, de preferencia, sino cualquier pelota ligera y grande). Los equipos se acomodan en su base con la pelota. Dos personas del equipo tienen que llevar la pelota a la siguiente base (en sentido del reloj) sin usar sus brazos y manos y sin dejar que se caiga al piso. Cuando se cae una pelota esta pareja regresa a su base y empieza de nuevo. Llegando a la siguiente base pasan la pelota (sin usar manos ni brazos) a una pareja de esta base (¡sin dejar caer, si no se regresa!) quienes continuarán con la carrera a la siguiente base. La pareja que acaba de entregar la pelota regresa a su propia base para esperar una pelota del otro lado. El juego continúa hasta completar la vuelta con todas las pelotas.

5. Variante muy activa

En lugar de pelotas se pueden transportar *jugadore/as*. La regla es que dos personas tienen que llevar a una tercera a la siguiente base (abrazadas, por ejemplo, se puede variar la idea de transportar). Estas dos personas tienen que regresar a su base. ¿En cuánto tiempo logran cambiar a todo el grupo de base? No es muy difícil hacerlo, porque cada base recibe personas del equipo al lado, pero grupos inexpertos pueden tardarse un poco en ver el chiste. Para evitar confusiones se pueden utilizar distintivos por equipo (paliacates de colores, por ejemplo)

7. Fuente

Original y variante en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 66.

12.30. Globo-cesto (circuito de obstáculos cooperativo)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio (patio)
Ritmo	Activo
Material	Globos, aros

1. Definición

Se trata de hacer pasar todos los globos por todos los aros sin dejar que ningún globo se caiga.

2. Objetivos

Concentración, coordinación y algo de agilidad y destreza. Diversión para todo el grupo sin exclusión. Cooperación entre todo el grupo. Diversión.

3. Desarrollo

Se da un globo para cada dos niñ@s. Se colocan unos aros de sicomotricidad en todo el espacio amplio (para un grupo de 30 personas unos 12 aros). L@s jugadore/as trabajan por parejas quienes se lanzan los globos de una a otra sin parar. Para conseguir un punto tienen que acercarse a un aro y buscar una manera de pasar el globo por el aro (levantado por alguien de la pareja) sin dejar de golpear la pelota por turnos (la misma persona NO puede golpear dos veces seguidas, el globo NO puede caer en el piso). Después dejan el aro en el piso y se van moviendo hacia el siguiente aro. La idea es lograr que todas las parejas pasen sus globos por todos los aros. Con grupos avanzados se pueden formular retos más complicados: por ejemplo tratar de hacer el circuito en menor tiempo posible (todo el grupo).

Después de unos intentos se puede también cambiar la formación inicial (ya no se trabaja por parejas, sino con todo el grupo). En esta posición una persona puede detener un aro, por ejemplo, hasta que todos los globos hayan pasado por ahí. ¡Ojo! Se mantiene la regla de que ninguna persona puede tocar dos veces seguidas el mismo globo.

4. Evaluación

¿Lograron vencer todos los obstáculos? ¿Cambiaste tu estrategia con la pareja o el grupo en el transcurso del juego? ¿Cómo mejoraste la cooperación con tu pareja o equipo? ¿Tuvieron conflictos? ¿Cómo se resolvieron?

7. Fuente

Basado en *globo-cesto* en **Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición.** Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 77.

12.31. Saltar la cuerda en grupo (3)

Edad	A partir de 10 años
Duración	20-25 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Cuerda larga

1. Definición

Todo el grupo tiene que saltar una cuerda larga manipulada por dos personas (una persona a la vez, sin faltar).

2. Objetivos

Lograr una buena coordinación y cooperación. Búsqueda de estrategias para resolver los problemas. Estimular el ejercicio físico y la concentración. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se coloca en un terreno plano, a un lado del centro. Dos personas del grupo toman la cuerda larga -una a cada extremo- y empiezan a girarla de manera muy regular (para posibilitar los saltos). En cada vuelta de la cuerda una persona (y nada más una) de fuera del radio de la cuerda tiene que acercarse al centro sin dejarse tocar por la cuerda, brincarla en el momento en que pasa cerca del suelo (una sola vez) y luego correr hacia el otro lado del terreno. En este mismo momento tiene que meterse otra persona, y así sucesivamente hasta que todo el grupo (incluyendo a las personas que empezaron a girar la cuerda) haya pasado.

En ningún momento el espacio de la cuerda debe de quedar vacía, siempre debe de haber alguien brincando. Tampoco pueden brincar dos a la vez: siempre una sola persona. ¿En cuántos intentos lo logra el grupo?

4. Evaluación

Valorar los logros y retos para la cooperación, el apoyo mutuo, la paciencia, la perseverancia y la comunicación que se experimentaron en el juego.

5. Variantes

Se puede hacer un cuadrado grande con cuatro cuerdas (8 personas quienes las giran) y todo el grupo adentro. La consigna es conseguir que todo el grupo salga brincando por una de las cuerdas (incluye a las personas que giran las cuerdas).

7. Fuente

Idea original y variaciones en: **Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 165.

12. Juegos no tan tradicionales

12.32. Tres piernas

Edad	3-6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio y seguro
Ritmo	Activo
Material	Tela suave, bufandas

1. Definición

Todo el grupo camina en parejas con dos piernas amarradas.

2. Objetivos

Lograr una buena coordinación y cooperación en parejas. Estimular el ejercicio físico y la concentración. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se coloca por parejas. Cada pareja recibe una tela suave o una bufanda y con ayuda de la persona adulta se van amarrando dos piernas (la izquierda de una persona con la derecha de la otra). Cada pareja camina entonces de “tres patas” por un terreno seguro. También pueden intentar brincar o hacer otros movimientos (sentarse y volver a parar, una vuelta completa, tal vez –si hay colchonetas- una marometa de pareja...) según la capacidad y el cuidado del grupo. De ninguna manera se trata de iniciar las carreras tradicionales, sino de gozar con creatividad de las nuevas posibilidades de moverse con unas piernas amarradas.

Grupos con algo más de experiencia pueden intentar caminar de **dos piernas** (doblando las piernas amarradas hacia atrás y agarrándose con firmeza en la cintura)... ¿Logran dar unos pasos así? Se puede caminar en **cuatro piernas** con tríos (la persona en el centro tiene ambas piernas amarradas, la pierna derecha con la persona a su derecha, la pierna izquierda con la otra persona)

4. Evaluación

Compartir los logros y retos para la cooperación, el apoyo mutuo, la paciencia, la perseverancia y la comunicación que se experimentaron en el juego.

7. Fuente

Orlick, Terry, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 46-47.

12. Juegos no tan tradicionales

12.33. Secretos (adivinanzas colectivas)

Edad	3-6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Alfombra, pasto
Ritmo	Tranquilo
Material	Tela, objetos diversos

1. Definición

Todo el grupo adivina qué es lo que está escondido debajo de la tela.

2. Objetivos

Cooperación y cohesión en grupo. Estimular la concentración y la asociación. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se acuesta de panza en un círculo, con las manos y los antebrazos escondidos debajo de alguna tela en el centro. Se puede utilizar un mantel o una sábana vieja, por ejemplo. Sin dejar ver, la persona adulta coloca un pequeño objeto misterioso (*el secreto*) en las manos de un(a) niñ@ por debajo de la tela. El(la) niñ@ palpa un momento el objeto y lo pasa a su vecin@, quien a su vez lo toca por todos lados y lo pasa al(a) siguiente vecin@... Y así sucesivamente hasta completar el círculo. En este momento el grupo empieza a adivinar en voz alta qué es el objeto misterioso. Se muestra el objeto y después se pasa otro (desde otra parte del círculo)...

4. Evaluación

¿Reconocieron las cosas secretas con sus manos? ¿Te costó mucho trabajo?

7. Fuente

Orlick, Terry, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 49.

12. Juegos no tan tradicionales

12.34. Zancos cooperativos

Edad	A partir de 8 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Espacio seguro y abierto
Ritmo	Activo
Material	Zancos especiales

1. Definición

Se trata de caminar en zancos de tres patas por pareja.

2. Objetivos

Favorecer el equilibrio, la coordinación de movimientos y la cooperación en parejas. Mucha diversión.

3. Desarrollo

Preparación: los materiales

Para hacer un juego de zancos cooperativos se completan los dos zancos 'normales' (dos palos largos de madera con un soporte fuerte para un pie a unos 30. cms de un extremo) con un zanco 'cooperativo' (un palo largo de madera con dos soportes fuertes para pies a unos 30. cms de un extremo). Son muy fáciles de hacer. El zanco 'cooperativo' tiene que soportar el peso de dos personas.

El reto

Después de enseñar al grupo cómo caminar en zancos y repartir las tareas de caminar y proteger (personas que se mantienen cerca de los zancos para evitar caídas peligrosas, sobre todo hacia atrás), se formula el reto: *¿pueden caminar por parejas en los zancos: utilizando dos zancos normales y un zanco cooperativo por pareja?*

4. Evaluación

¿Logran moverse en pareja? ¿Cómo lo hicieron? ¿Te costó mucho trabajo?

5. Variantes

Se pueden formar también tríos con dos zancos normales y dos zancos cooperativos. De alguna manera es más fácil mantener el equilibrio y moverse poco a poco.

7. Fuente

Vimos una foto de zancos cooperativos en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 47. Variación sugerida por **alumn@s** de secundaria de **Frans Limpens**.

12. Juegos no tan tradicionales

12.35. Circuito de zancos

Edad	A partir de 10 años
Duración	45-60 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Material diverso, zancos especiales o normales

1. Definición

Se trata de caminar en zancos por un circuito preparado con apoyo de todo el equipo.

2. Objetivos

Favorecer el equilibrio, la coordinación de movimientos y la cooperación en equipo. Mucha diversión.

3. Desarrollo

Preparación: los circuitos

El grupo se divide en equipos pequeños para preparar alguna parte de un gran circuito que se tendrá que pasar en zancos (zancos normales y zancos cooperativos). Se utilizan los materiales disponibles en el patio y/o el salón. Los equipos tienen que probar su propio circuito –caminar con zancos- para garantizar su factibilidad: los retos no deben ser demasiado difíciles.

Ejemplos de retos:

- patear una pelota en una caja o cubeta acostada (mini-portería)
- caminar por encima de una cuerda tendida a unos 10-20 cms del piso
- caminar sin tocar ciertos objetos en el piso
- caminar únicamente sobre unos espacios marcados con gis
- ejecutar una vuelta de 360° (sin bajarse de los zancos)
- pasar de lado por un espacio estrecho.

El reto colectivo

Cada equipo se mueve a otra parte del circuito y recibe las instrucciones para el paseo. Una persona del equipo se sube en zancos y tiene que pasar por esta parte del circuito sin bajar de los zancos, sin tocar el piso con sus pies. Las demás personas del equipo pueden ayudarla para que pase bien por todo el circuito, sin bajarse de los zancos (formas de ayuda: detener a la persona por la espalda, sostener uno de los zancos en un ejercicio difícil,...). Después pasará otra persona del equipo y así sucesivamente hasta pasar todo el equipo.

12. Juegos no tan tradicionales

Doble reto

Equipos con suficiente experiencia con zancos pueden ir a la fase dos: pasar el circuito en parejas con tres zancos (dos normales y un zanco *cooperativo*, vean juego 12.34). El resto del equipo se dedica a ayudar para que la pareja no tenga que bajar de los zancos en ningún momento. Conviene avisar al grupo *antes* para evitar retos demasiado difíciles para las parejas.

4. Evaluación

¿Construyeron un buen circuito? ¿Te gustó inventar retos para otros equipos? ¿Pasaste bien el circuito que te tocó? ¿Hizo falta apoyo de tu equipo? ¿Apoyaste a otras personas de tu equipo en zancos? ¿Lograron trabajar en parejas en los zancos? ¿Lograron avanzar y pasar por el circuito?

5. Variantes

Se pueden formar también tríos con dos zancos normales y dos zancos cooperativos y tratar de pasar por algunas partes del circuito. De alguna manera es más fácil mantener el equilibrio y moverse poco a poco.

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

12.36. Pasar el pantano en zancos

Edad	A partir de 12 años
Duración	45-60 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Zancos, paliacates, gis

1. Definición

Se trata de caminar de zanco en zanco, sin pisar el piso de un espacio determinado, con apoyo de todo el equipo.

2. Objetivos

Favorecer el equilibrio, la coordinación de movimientos, la confianza y la cooperación en equipo. Mucha diversión.

3. Desarrollo

Para grupos pequeños y medianos. En el ejemplo trabajamos con 12 personas y 6 zancos (4 zancos normales y dos zancos *cooperativos*, vean juego 12.34). En el patio se marcan dos líneas que serían los límites del *pantano* (unos 15 metros). Todo el grupo se pone de un lado del *pantano* y recibe la consigna: apoyar el paso de una persona. Esta persona no debe de tocar el piso, sino caminar sobre los soportes de los zancos, como si fueran islas en el *pantano*. Los zancos no se utilizan para caminar, sino se quedan parados (en posición vertical, descansando en el piso) y sostenidos con firmeza por personas del grupo. La persona que cruza el pantano se mueve de zanco en zanco, poniendo los pies en los soportes y agarrándose bien con las manos en los zancos correspondientes. El equipo reacomoda los zancos que ya se utilizaron en frente para que la persona que cruza pueda volver a pisarlos.

Al cruzar exitosamente hasta el otro lado del *pantano* se formula el nuevo reto. Estos retos pueden ser (formular en este orden):

- Una persona cruza con los ojos vendados
- Dos personas cruzan al mismo tiempo
- Dos personas cruzan al mismo tiempo con los ojos vendados
- Tres personas cruzan al mismo tiempo
- Tres personas cruzan al mismo tiempo con los ojos vendados
- Cuatro personas cruzan al mismo tiempo
- Cinco personas cruzan al mismo tiempo

Conviene dejar tiempo al grupo para planear nuevas estrategias según las nuevas exigencias del juego (especialmente al llegar a tres y luego a cuatro personas).

12. Juegos no tan tradicionales

4. Evaluación

¿Lograron sostener los zancos con firmeza y transmitir confianza a las personas quienes pasaron? ¿Pasaste por los zancos (con ojos vendados)? ¿Qué te hizo tomar esta decisión?

7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

12. Juegos no tan tradicionales

12.37. Búsqueda del tesoro

Edad	A partir de 3 años
Duración	20-25 minutos
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Activo
Material	Pistas, tesoro

1. Definición

Se trata de juntar pistas con todo el grupo para encontrar el ‘tesoro’.

2. Objetivos

Lograr una buena coordinación y cooperación. Búsqueda de estrategias para resolver los problemas. Estimular la concentración. Diversión.

3. Desarrollo

Se esconde un ‘tesoro’ que se puede compartir con todo el grupo: dulces para cada quien, por ejemplo (idóneo para días de cumpleaños, día del niño,...). También se dejan una gran cantidad de ‘pistas’ en un espacio amplio y seguro, previamente acordado. El grupo se pone a buscar todas las pistas y las va juntando en el punto central. (Las pistas pueden ser letras, partes de un rompecabezas... que llevan al lugar del ‘tesoro’). Una vez completas las pistas se resuelve el enigma (una persona adulta ayuda a resolver el rompecabezas o leer las palabras)...

4. Evaluación

¿Te gustó el juego? ¿Es diferente de otros juegos que has jugado para buscar tesoros? ¿Cómo? ¿Cuál prefieres? ¿Por qué?

7. Fuente

Variación de **Frans Limpens** de *Pieces of Eight* en **Deacove, Jim**, *Co-op parlor games*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1997(2), 1987 (1), p. 24.

12. Juegos no tan tradicionales

12.38. Cuartetos silenciosos

Edad	A partir de 15 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Paquete de naipes, hojas tamaño oficio (dobladadas)

1. Definición

Se trata de obtener 4 cartas con el mismo número o la misma figura para cada jugador(a) antes de acabar el paquete de naipes.

2. Objetivos

Juego estratégico de comunicación no-verbal, coordinación y cooperación. Búsqueda de estrategias para resolver los problemas. Estimular la concentración. Diversión.

3. Desarrollo

Entre 4 y 10 jugadora/es alrededor de la mesa. Cada jugador(a) toma una hoja de tamaño oficio doblada a lo largo y la coloca en la mesa justo en frente de sí, con el doblez hacía arriba (como un techo de dos aguas de unos 10 cms de alto), en mesas lisas se fija con un poco de pegamento o masking tape para quedarse parada. En frente de su 'techo' colocará sus 4 cartas, de tal manera que todo el mundo menos el/la jugador(a) mism@ alcancen a verlas.

De un paquete normal de 52 cartas se reparten 4 a cada participante. Cada participante se esfuerza realmente por *no ver sus propias cartas nunca* y las coloca en frente de su hoja doblada, con la cara hacia arriba (de tal manera que las demás personas pueden verlas). Es más fácil si otra persona ordena mis cartas y al revés.

El resto de las cartas se queda en el montón, en el centro de la mesa, con la cara hacia abajo. Son las *reservas*.

Cada participante juega, por turnos, **en silencio**. Cuando es tu turno para jugar tienes que fijarte primero en todas las cartas en la mesa (menos las tuyas que no puedes ni debes ver) y pensar en la mejor estrategia para obtener 4 cartas iguales para cada quien (por ejemplo 4 sietes para Julia, 4 reyes para Hiram, 4 dieces para Richard, etcétera). Como todo el mundo tratas de ayudar a las demás para obtener este objetivo.

En tu turno tienes dos posibles jugadas (hacer una de las dos por turno):

1. Puedes intercambiar una carta de una persona con la carta de otra persona. *No puedes cambiar ninguna de tus propias cartas.*

12. Juegos no tan tradicionales

2. Puedes quitar una carta de una persona y eliminarla del juego. Para hacer esto se empieza un montón de cartas eliminadas, con la cara hacia arriba al lado del montón de cartas (*reservas*) que ya está en el centro de la mesa. Después de eliminar una carta tomas una carta del montón de *reservas*, la revisas y piensas si puedes utilizarla. Si crees que esta nueva carta puede ser de utilidad la colocas en el lugar vacío donde estaba la carta que acabas de eliminar. Si crees que la nueva carta no te sirve se elimina también, cara arriba, en el montón de cartas eliminadas y se toma otra carta del montón de *reservas* hasta conseguir una carta que sirve.

En este momento le toca el turno a la siguiente persona, y así sucesivamente hasta ganar o perder el juego. *Se gana el juego cuando todo el mundo tiene su 'cuarteto' (4 cartas con el mismo número o la misma figura). El juego se pierde si se acaban las reservas u una o más personas no completan su 'cuarteto'.*

(Te conviene fijarte bien en las cartas que te ponen las demás personas para tener alguna idea de su estrategia hacia tus cartas).

4. Evaluación

¿Lograron ganar el juego sin romper las reglas (no ver las propias cartas, no hablar)? ¿Les costó mucho trabajo? ¿Por qué (no)? ¿Cómo lograron vencer los obstáculos? ¿Cómo ves a l@s demás participantes después de este juego?

7. Fuente

Deacove, Jim, *Co-op parlor games*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1997(2), 1987 (1), p. 39-40.

12.39. Cacahuates (memoria cooperativa)

Edad	A partir de 10 años
Duración	20-25 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Paquete de cartas (naipes), cacahuates

1. Definición

Se trata de ayudar a cada participante a obtener y guardar por lo menos un cacahuete por levantar una pareja de cartas del juego de memoria.

2. Objetivos

Estimular la memoria en un juego divertido de cooperación.

3. Desarrollo

(Se juega bien de 4 a 12 personas, uno poco más es posible pero más difícil).

Se mezclan las cartas (un juego normal de 52 cartas) y se acomodan con la cara abajo en la mesa (en 4 filas de 12, por ejemplo). Se pone un recipiente de cacahuates (u otro tipo de ‘tesoros’) al alcance de todo el grupo.

Por turnos, las y los participantes voltean dos cartas y las dejan unos segundos en su lugar, cara arriba. Si alguien voltea un par de cartas con el mismo número (2 seises, o 2 ochos, por ejemplo), las quita de la mesa y se queda con un cacahuete. Si no se voltea un par se dejan unos segundos cara arriba para que todo el grupo las vea y memorice bien. Después estas cartas se ponen otra vez cara abajo. *Se gana el juego cuando cada participante termina con por lo menos un cáchuate. Se pierde el juego cuando –al acabar las cartas- hay personas sin cáchuate todavía.* (En grupos pequeños pueden decidir lograr un mínimo de dos cacahuates por persona. Puedes regalar un cacahuete tuyo en cualquier momento). ¿Demasiado fácil?

Hay algunas complicaciones

1. Únicamente las pares del 2 al 10 cuentan para los cacahuates. Si tienes un par de **figuras (rey, reina o joto)** tienes que pagar **impuestos**: alguien del grupo tiene que devolver un cacahuete al recipiente. No tiene que ser necesariamente la misma persona que encontró este par de cartas. Sin embargo, alguien tiene que pagar el impuesto, al menos que nadie tenga cacahuates todavía... en este caso se condona la deuda. La pareja de **figuras** se quita de la mesa.
2. **Las figuras tienen otras peculiaridades.** Cuando se voltea una carta con **figura** y no se forma un par con la otra carta, se vuelven a poner cara abajo

12. Juegos no tan tradicionales

las cartas del 2 al 10, pero las cartas de figuras no. Las figuras se mantienen cara arriba y se quedan como un **peligro latente**. Cuando más tarde se llega a voltear otra **figura** igual a la carta del peligro latente se tiene que pagar los **impuestos** por la pareja de figuras (2 reyes, 2 reinas o 2 jotos) y se quitan estas dos cartas. (Ejemplo: hay un **rey** como **peligro latente** y en una vuelta se descubren un **siete** y **otro rey**. Se vuelve a voltear el siete y se quitan los dos reyes de la mesa después de pagar con un cacahuete).

3. Los **ases** son especiales también. Son **complicaciones**. En el momento de voltear un as y otra carta (un 4, por ejemplo) se mantiene volteado el as y se pone la otra carta encima (cara arriba, también). Ahora tenemos que buscar otras dos cartas de la misma figura o del mismo número (4, en el ejemplo) para obtener un cacahuete (se necesita un **tercio**). Cuando se descubre otra carta de la figura o del número en cuestión se pone también encima del as y a la tercera se quitan estas cartas de la mesa y se obtiene el cacahuete. Esto puede ser una ventaja en el caso de las figuras, porque apenas con un **tercio** de la figura correspondiente se tendrá que pagar el impuesto. Cuando se voltean dos ases a la vez, las dos se quedan volteadas en la mesa. En la siguiente vuelta se verá cuales **tercios** se tendrán que conseguir (si se voltean un 7 y un 9 se acomoda el 7 encima de un as y el 9 encima del otro y se buscarán **tercios** de sietes y nueves).

Participantes pueden pedir ayuda y consejos. Obviamente es la persona a quien le toca jugar quien decide finalmente si seguir el consejo o no...

4. Evaluación

¿Lograron ganar el juego? ¿Les costó mucho trabajo? ¿Por qué (no)? ¿Cómo ves al grupo después de jugar de esta manera?

5. Variaciones

El grupo puede tratar de obtener 15 pares para ganar con las siguientes complicaciones:

- Las **figuras** no cuentan como pares. Cada figura volteada se retira y cuenta como un castigo. Si el grupo acumula 12 castigos antes de juntar 15 pares, pierde el juego.
- Los **comodines** son otro problema. La carta volteada junto con un comodín se mantiene volteada y únicamente se puede quitar con otras dos cartas del mismo número (cuando son **figuras** se hace lo mismo y al retirar las tres cartas se cuentan tres castigos...)

7. Fuente

Deacove, Jim, *Co-op parlor games*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1997(2), 1987 (1), p. 36-37. Variación en **Deacove, Jim**, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 12.

12.40. Lanza y alcanza (estafetas cooperativas)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Pelota, gis

1. Definición

Se trata de lanzar y recibir la pelota por turnos sin dejarla caer.

2. Objetivos

Estimular la coordinación ojo-manos. Cooperación y diversión.

3. Desarrollo

(Se juega mejor en equipos de máximo 12 personas).

En el espacio de juego se marcan dos líneas a unos dos o tres metros de distancia (un poco más de distancia según la edad de l@s niñ@s). Todo el equipo se acomoda en fila detrás de una línea viendo a una persona (*lanzadora*) quien está del otro lado de la segunda línea (viendo al equipo). La primera persona del equipo (más cerca de la línea) será *receptora*. La *lanzadora* tiene la pelota y –sin franquear la línea– la lanza a la *receptora* quien trata de recibirla sin que se caiga. Si no se logra la *lanzadora* tiene que tirar de nuevo. Trata de hacer lanzamientos ‘bonitos’, para no tener que volver a lanzar. Cuando la *lanzadora* logra recibir bien la pelota va corriendo a la línea de lanzar y se convierte en la siguiente *lanzadora*. La segunda persona en la fila del equipo se convierte en *receptora*. Quien fue *lanzadora* va corriendo al final de la fila. ¿Logra pasar todo el mundo sin dejar caer la pelota?

4. Evaluación

¿Logró pasar todo el equipo sin parar? ¿Les costó mucho trabajo? ¿Por qué (no)? ¿Qué tuvieron que hacer para mejorar su colaboración? ¿Cómo ves al grupo después de jugar de esta manera?

5. Variaciones

Se jugar con dos o más pelotas (del lado de la *lanzadora* se forman dos o tres personas, cada quien con pelota, quienes esperan turno para lanzar). En grupos grandes se pueden hacer dos o tres filas y lanzar las dos o tres pelotas *al mismo momento* (y para hacerlo más difícil todavía: las *lanzadoras* pueden ‘cruzar’ las pelotas, *lanzadora 1* lanza a la fila 2 y *lanzadora 2* lanza a la fila 1, por ejemplo).

7. Fuente

Deacove, Jim, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 5. Variaciones de **Frans Limpens**.

12. Juegos no tan tradicionales

12.41. Bolos cooperativos (1)

Edad	A partir de 10 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	10 'bolos', pelota

1. Definición

Se trata de tirar todos los bolos con una pelota que no puede pasar una línea de castigo.

2. Objetivos

Estimular la coordinación ojo-manos. Cooperación y diversión. Manejo de frustración.

3. Desarrollo

(Se juega mejor en equipos de máximo 12 personas. Si no tienes bolos puedes improvisar unos con botellas de plástico con tapa y arena)

Se alinean los 10 bolos en un triángulo (primero 1, luego 2, luego 3 y finalmente 4), como en el juego tradicional de bolos. A unos 4-5 metros en frente de los bolos se marca una línea, y también unos 2 metros detrás del último bolo. El equipo se forma del otro lado de la primera línea y una primera persona trata de tirar los bolos desde esta distancia. Los bolos tirados se quedan allí. La segunda persona tira la pelota y trata de tirar todos los bolos que quedan en pie, y así sucesivamente hasta acabar con los bolos. Quienes acaban de jugar recogen la pelota para quienes siguen.

¿Parece fácil? Hay un pequeño problema: la pelota *no debe de pasar por la línea de castigo* (no se vale parar la pelota). Cada vez que una pelota pasa por esta línea se tiene que volver a empezar (se ponen todos los bolos de pie)...

4. Evaluación

¿Lograron tirar todos los bolos sin cruzar la línea de castigo? ¿Les costó mucho trabajo? ¿Por qué (no)? ¿Qué tuvieron que hacer para mejorar su estrategia? ¿Cómo ves al grupo después de jugar de esta manera?

7. Fuente

Adaptación de *Sandbag* en **Deacove, Jim**, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 9.

12. Juegos no tan tradicionales

12.42. Bolos cooperativos (2)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	1 'bolo', muchas pelotas

1. Definición

Se trata de tocar con una pelota al bolo sin tumbarlo.

2. Objetivos

Estimular la coordinación ojo-manos. Cooperación y diversión. Manejo de frustración.

3. Desarrollo

(Se juega mejor en equipos de máximo 12 personas. Si no tienes bolos puedes improvisar unos con botellas de plástico con tapa y arena)

Se pone el bolo a cierta distancia del equipo (según su destreza, marcar una línea). Una primera persona, desde la línea, tira una pelota marcada (con masking tape, por ejemplo) lo más cerca posible del bolo (sin tumbarlo). La siguiente persona, desde la línea, tira a su vez una pelota y con ella trata de acercar la primera pelota al bolo, sin tumbarlo. Y así sucesivamente hasta lograr que la primera pelota toque el bolo. Al tocar el bolo –sin tumbarlo- con la primera pelota el equipo gana. Al tumbar el bolo el equipo pierde y vuelve a empezar. Tira la primera pelota quien acaba de tumbar el bolo.

Si no se dispone de muchas pelotas se pueden recoger las pelotas en el juego (menos la primera pelota), pero es más interesante dejar todas las pelotas en el piso.

4. Evaluación

¿Tiraron muchas veces el bolo? ¿Cómo lograron mejorar sus resultados?
¿Tomaron en cuenta las opiniones de todo el mundo para encontrar una solución?
¿Qué tuvieron que hacer para mejorar su estrategia? ¿Cómo ves al grupo después de jugar de esta manera?

7. Fuente

Deacove, Jim, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 9.

12.43. La mina de oro (rally cooperativo)

Edad	A partir de 3 años
Duración	20-45 minutos
Lugar	Exteriores
Ritmo	Activo
Material	Papel, plumones, tesoro

1. Definición

Se trata de buscar en grupo las pistas para encontrar el 'tesoro'

2. Objetivos

Estimular la ¿fantasía, la creatividad y la búsqueda de soluciones. Cooperación y diversión.

3. Desarrollo

(Excelente actividad para día de campo, excursión o sesión con papás o mamás). Se preparan una serie de pistas en forma de flecha con piedras, cuerda, papel y plumones,... Cada pista señala la dirección para buscar la nueva pista. Todo el grupo se dedica a buscar la siguiente pista. En la última pista se puede dejar un recado por escrito con la consigna de buscar el 'tesoro' (fruta o dulces, tal vez), dando algunas indicaciones enigmáticas.

4. Evaluación

¿Te gustó esta búsqueda del tesoro con todo el grupo? ¿Encontraste algunas de las pistas? ¿Participaste en todo el juego? ¿Cómo ves al grupo ahora?

5. Variaciones

En grupos grandes se puede trabajar en pequeños equipos quienes pueden buscar todas las pistas, pero empezando cada equipo en otra parte del circuito (equipo 1 sale en punto A –después va a B, C y D- equipo 2 sale en punto B –después va a C, D y A- equipo 3 sale en punto C –después va a D, A; y B- equipo 4 sale en punto D –después va a A, B; y C). Obviamente los equipos tienen que dejar las pistas en su lugar hasta terminar el último equipo. Con grupos mayores es muy divertido dejar que los mismos equipos preparen las pistas para los otros equipos (y después van a buscar las pistas restantes).

Buen juego para hacer en la noche (con lámparas) en un campamento con la finalidad de familiarizar al grupo con la oscuridad sin miedo.

7. Fuente

Deacove, Jim, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990 (2), 1974 (1), p. 25, variaciones de **Frans Limpens**.

12.44. Saltemos tú y yo (saltar la cuerda)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Exteriores
Ritmo	Activo
Material	Una cuerda por pareja

1. Definición

Se trata de saltar la cuerda en pareja, cada quien deteniendo la cuerda por un lado.

2. Objetivos

Promover la psicomotricidad general. Coordinación y cooperación por parejas. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se divide en parejas (puede haber un trío). Las parejas se dan la mano y con la otra toman un extremo de la misma cuerda de saltar. Sin soltarse las manos cada pareja intenta saltar la cuerda. ¿Logran ejecutar una buena serie de saltos?

Las parejas también pueden tomarse de la cintura o por los hombros o buscar otras maneras de ejecutar los saltos en pareja sin soltarse mutuamente. Una vez superado bien este reto se puede jugar en tríos también.

4. Evaluación

¿Te gustó este reto en pareja? ¿Les costó mucho trabajo encontrar un ritmo común para saltar? ¿Qué se les ocurrió para resolver los problemas? ¿Qué aprendiste sobre la cooperación en este juego?

7. Fuente

Omeñaca Cilla, Raul & Ruiz Omeñaca, Jesús Vicente, *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, Paidotribo, 1999, p. 222.

12.45. Somos bolos (boliche cooperativo)

Edad	A partir de 8 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Activo
Material	Pelota

1. Definición

Se trata de tirar la mayor cantidad posible de “bolos humanos” que a su vez tocan otros “bolos” al caer.

2. Objetivos

Cohesión grupal y desarrollo de estrategias grupales de actuación. Coordinación ojo-mano mediante lanzamientos. Apreciación de distancias con respeto a las demás personas. Diversión.

3. Desarrollo

Es mejor trabajar en subgrupos de 11 personas. En cada subgrupo 10 personas se acomodan como “bolos” grandes (dejar una distancia de un paso entre cada persona, posición en forma triangular) y una persona se aleja unos diez metros de la punta. Esta persona lanza la pelota. Los “bolos” que son tocados caen al suelo e intentan tocar, al caer, a otro “bolo”. Éste cae también y toca a otro, hasta que el mayor número posible de “bolos” sea derribado. Se van cambiando los roles y posiciones constantemente hasta que todo el mundo haya lanzado. ¿Logran hacer *chuzas*?

Se pueden crear unas reglas prácticas sobre cómo caer (normalmente más o menos en línea con el golpe de la pelota) y cómo tocar a otros bolos (para no lastimar).

4. Evaluación

¿Te gustó el juego? ¿Lograron muchas *chuzas*? ¿Hubo algún problema u obstáculo? ¿Cómo se manejó? ¿Aprendiste algo sobre la cooperación en este juego?

7. Fuente

Omeñaca Cilla, Raul & Ruiz Omeñaca, Jesús Vicente, *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, Paidotribo, 1999, p. 106.