

# **JUEGOS COOPERATIVOS**

## **1. Orden en el banco.**

*Material:* ninguno.

Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho. El animador/a invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez todos/as colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, la fecha de nacimiento, o la estatura, sin palabras, solo con gestos o mímica.

---

## **2. Paseo de narices.**

*Material:* una caja de cerillas.

Se trata de hacer pasar una caja de cerillas de una nariz a otra. Colocados en círculo comienza el primero metiendo la nariz en la cubierta. Sin utilizar ninguna otra parte del cuerpo ha de conseguir pasarle la caja a la nariz de la persona de la derecha. Así sucesivamente hasta recorrer todo el círculo.

---

## **3. Construir una máquina.**

*Material:* ninguno.

Se trata de construir una máquina entre todos/as. El animador/a propone: "vamos a hacer una máquina y todos/as somos parte de ella". Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, una imaginaria,... Alguien comienza y los/as demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina.

---

## **4. El aro.**

*Material:* un aro grande.

Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos. El animador/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan muy juntos, poniendo los brazos sobre los hombros de las compañeras/os, de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos/as la cabeza dentro de él.

---

## **5. La ere.**

*Material:* ninguno.

Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego. Una persona, la "ere", persigue a los demás. Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a la "ere" y los dos, agarrados de las manos, siguen persiguiendo a los demás. El proceso sigue hasta incorporar a todos/as.

---

## **6. El puente.**

*Material:* ninguno.

Se trata de que el grupo cruce un río imaginario a través de unas piedras que llevan los jugadores. Se divide a los participantes en grupos. Se dibuja un río lo suficientemente ancho según el número de participantes. Los jugadores deben de cruzar el río sin mojarse para ello de les entregará tantas "piedras" (trozos de cartulina) como jugadores haya menos una. Todos los subgrupos salen del mismo lado del río cada uno con su propia estrategia.

---

## **7. Cuentos cooperativos.**

*Material:* ninguno.

Se sienta a los participantes en círculo. Cada persona dice una frase que desarrolle el cuento, teniendo en cuenta la emitida por el anterior.

---

## **8. Soplar la pluma.**

*Material:* una pluma.

Se divide a los participantes en grupos. Las manos han de colocarse a la espalda. Los miembros de cada grupo han de colocarse muy juntos. Se lanza una pluma sobre ellos y todos deben soplar para impedir que se caiga al suelo. Se puede acordar un tiempo determinado para mantener la pluma en el aire o trasladarla de zona.

---

## **9. El lápiz en la botella.**

*Material:* cuerda, lápiz y botella.

Se hace un círculo con una cuerda, a la que anudamos varios trozos del mismo material en forma de diámetro. Del centro dejamos pender un pedazo de unos 20 cm del que cuelga el lápiz.

El grupo se coloca alrededor de la cuerda y todos agarran una parte. En el centro se coloca la botella y hay que meter el lápiz en la botella.

---

## **10. Elefantes y palmeras.**

*Material:* ninguno.

Se colocan a los participantes en círculo de pie. Exceptuando una persona que está en el centro, que señalará a alguien diciendo: "elefante" o "palmera".

Para hacer el elefante, la persona señalada se inclina un poco hacia delante, agarrándose la nariz con una mano e introduciendo la otra por el hueco que queda entre la otra mano y el cuerpo. Las personas situadas a izquierda y derecha harán las orejas, haciendo un semicírculo con los brazos a ambos lados del elefante.

Para hacer la palmera, la persona señalada estirará los brazos, formando el tronco de la palmera, mientras los que están a izquierda y derecha, levantan los brazos hacia el lado en que están situados, con las manos caídas para hacer hojas.

El que se equivoque o tarde mucho se cambia al centro.

---

## **11. Salvarse por parejas.**

*Material: Ninguno*

Desarrollo:

Se trata de conseguir que no te pillen ya sea cogiéndote de la mano de alguien o mediante carrera.

Consignas de partida

Te pillan con solo tocarte. Para salvarte solo se admiten parejas, si ya estuviera cogido sale despedido en otro extremo. Si te pillan no puedes volver a pillar al cazador inmediatamente, es decir no vale devolver el toque. En caso de duda sobre si nos cogimos antes o nos tocaron siempre tendrá la razón el cazador.

El animador elige o sortea al cazador /a. Una vez están todos /as preparadas comienza el juego. Cuando el cazador pilla a alguien este se convierte en cazador y él en presa.

VARIANTES Sobre formas de salvarse

Parejas mixtas

Tríos en vez de parejas

Parejas con camisetas blancas y de color

Parejas en brazos o a caballo

Tendidos en el suelo

---

## **12. Cazar con el balón .**

*Material: Un balón blando o deshinchado.*

Desarrollo:

Se trata de conseguir cazar mediante balonazos o evitar que te puedan cazar de forma cooperativa. Si te dan con el balón te sientas ósea estas cazado. Para salvarte debes recoger algún rebote y después puedes pasarlo a otro compañero cazado para salvarlo o levantarte y cazar. Los cazadores solo pueden dar dos pasos antes de lanzar el balón. Si no nos han cazado solo podemos coger el balón después de algún bote en caso contrario estaremos cazados.

El animador lanza el balón al aire y comienza el juego.

VARIANTES

Se puede interceptar el pase entre los cazados mientras estén sentados, pueden cazar si se te cae el balón al interceptarlo.

Al recuperar un balón los cazados pueden levantarse y cazar o salvar.

---

### **13. Río de pirañas**

*Material: objetos.*

Desarrollo:

Buscar los materiales adecuados, para que todos podamos atravesar un espacio sin poner un apoyo directo en el suelo

Todos tiene que llegar a la orilla contraria.

Cada miembro del grupo transportará su material elegido y lo colocará donde lo crea oportuno.

El transporte de material y colocación será en orden.

Hay que mantener y ayudar para guardar el equilibrio sobre el "camino".

Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.

---

### **14. ¡Sigue la historia!**

*Material: útiles para escribir.*

Desarrollo:

Se elige un tema. Uno del grupo comienza una historia relacionada con dicho tema y los demás, de forma consecutiva, la continúan.

Debe hacerse lo más rápido posible. El orden de intervención es secuencial.

El primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia. A continuación el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. Así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo cuenten su parte de la historia.

---

### **15. Sillas cooperativas**

*Material: sillas y música.*

Desarrollo

El juego consiste en colocar las sillas en círculo y cada participante se pondrá delante de su silla. El que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que subir encima de alguna silla. Después se quita una silla y se continúa el juego. Ahora los participantes, cuando oigan la música, tienen que dar vuelta hasta que se pare la música, entonces tienen que subir todos encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que todo el mundo suba encima de las sillas. El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan.

---

## **16. Formar palabras**

*Material: ninguno*

Desarrollo

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que se le asigna, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

---

## **17. Pasar el Tesoro.**

*Material: un objeto.*

Desarrollo

Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista (en las dos porterías si se trata de un campo de fútbol sala). A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido solo uno de los niños de este grupo (sin que el otro equipo sepa quien lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el niño que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista.

El otro equipo tratará de evitar la llegada de dicho objeto.

En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y posteriormente se cambiarán los roles.

---

## **18. Macedonia de objetos.**

*Material: objetos.*

Desarrollo:

Se divide a los participantes en parejas y tienen que transportar objetos de un lugar a otro sin usar las manos, solo para cojerlo por primera vez, ejemplo espalda con espalda, frente con frente, pechito con pechito, cuando se quiera se puede cambiar de parejas

---

## **19. Baile de globos**

*Material: un globo por parejas, música*

Desarrollo:

Se le da a cada pareja un globo, al sonar la música las parejas bailaran e intentaran que el globo no toque el suelo, pudiendo tocar el globo con cualquier parte del cuerpo pero sin soltar a la pareja, cuando pare la música se puede soltar a la pareja.

Si el animador dice, cambio de pareja, uno de la pareja cojera el globo y deberá emparejarse con alguien que no tenga, y sigue la dinámica.