

DINÁMICAS DE COOPERACIÓN

En estos juegos la colaboración entre los participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

Las condiciones exteriores y los elementos no humanos influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todos caso, de no hacer de la exclusión el punto central del juego.

El juego de cooperación no es una experiencia cerrada. Por eso en estas fichas hemos recogido numerosas notas sobre variaciones en los juegos, muchas de las cuales han surgido en el trabajo con grupos de todo tipo.

1.-¡JUNTOS PODEMOS MÁS!

OBJETIVO:

Fomentar la cohesión y el trabajo en grupo.

DINÁMICA:

Aprender la poesía Un equipo de búhos y representarla. Se le puede poner música y convertirla en canción. Se convertirá la clase en un bosque y los niños y niñas serán el equipo de búhos. Se puede hacer entre todos un decorado de árboles con cartulina y disfraces de búhos (alas de cartulina donde se pegan pedacitos de papel pinocho de distintos colores).

Trabajan en equipo, trabajan sin parar,
los búhos en el bosque,
¡menuda actividad!

Reparten la comida. Recogen la basura. Alumbran con sus ojos la noche más oscura.

Vigilan a los zorros
que tienen mucho morro. A una pobre ardilla
le quitan una astilla.

Ayudan al erizo
que no encuentra a su hijo. Rescatan a la liebre
metida entre la nieve.

Cada uno dice qué le gustaría ser de mayor y comenta en qué consiste ese trabajo, si se hace o no en equipo, a quiénes ayudarían haciéndolo, etc.

MATERIAL:

Cartulina, pegamento y papel pinocho.

2.-¡TODOS A COLABORAR, NADIE QUEDA ATRÁS!

OBJETIVO:

Valorar las ventajas del trabajo compartido.

ACTIVIDADES SOBRE EL FOTOCOPIABLE:

Antes de realizar la actividad se comentarán las escenas entre todos. Se trata de una secuencia en la que niños y niñas de diferentes edades participan en la realización de una tarta. Nombraremos los ingredientes que se necesitan y las acciones que se han de realizar: batir huevos, verter harina en un bol, trocear chocolate... Tras salir del horno, hay que decorar la tarta. Todos los niños de la imagen colaboran de nuevo. Se reparte y finalmente se come.

Comentar la importancia de colaborar con los demás y las ventajas de trabajar entre todos: se hacen mejor las cosas, se tarda menos, se tienen más ideas...

Se puede realizar una ensalada entre todos. Cada uno se ocupará de un ingrediente.

MATERIAL:

Fotocopia de la actividad, colores e ingredientes para ensalada.

33. **LA GRAN TORTUGA**
34. **DRAGON.**
35. **FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR.**
36. **SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS**
37. **PIO-PIO**
38. **CARRITO DE VERDURAS**
39. **SERPIENTE GIGANTE.**
40. **TE QUIERO DULZURA PERO AHORA**
41. **LIBRO MÁGICO.**
42. **TORMENTA.**
43. **FAMILIA DE ANIMALES.**
44. **ENANITOS Y DUENDES.**
45. **PASAR UN VASO DE AGUA**
46. **FORMAS.**
47. **REGAZOS MUSICALES**
48. **JUGADA EN FORMA DE CRUZ.**
49. **AROS MUSICALES**

33. LA GRAN TORTUGA

Este juego aconseja disponer de un gimnasio o sala grande sin demasiados obstáculos que puedan entorpecer el avance de la tortuga. El "caparazón" de esta será una gran colchoneta de gimnasio, o colchones que no resulten muy pesados. Pero en caso de no disponer de colchonetas, cualquier manta, colchoneta o similar puede servir.

Según el tamaño de la colchoneta, dividiremos a los niños en grupos de cuatro a diez. Los niños se colocan a cuatro patas, cubiertos por la "concha de tortuga". Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si los niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. pronto se darán cuenta que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura. Los niños de cuatro años, con paciencia, por parte del responsable, van ensayando diferentes formas hasta que consiguen moverla. Los de cinco y seis años logran superar obstáculos con ella sin que se les caiga por el camino. Los de siete son capaces de bajar escaleras y hasta escaparse del colegio

34. DRAGON

Va bien con no más de ocho personas; siete participantes para adultos o siete a ocho para niños. Todas las personas se sitúan en fila. Cada persona toma la cintura del que tiene delante con las manos. Entonces la "cabeza" (primera persona de la fila) del dragón intenta tocar la "cola" (última persona de la fila) , mientras que el "cuerpo" (las demás personas) ayudan a que la cola no sea tocada, sin que cada persona pierda el contacto con quien tiene delante. Si hay más de un dragón cada uno puede operar independientemente.

35. FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR

Una actividad exigente y cooperativa. El director de juego solo da estas instrucciones: "Sin hablar, haced una fila según el día y el mes de vuestro cumpleaños. Tenemos que hacer una fila desde enero hasta diciembre". Los participantes tienen que buscar la manera de comunicarse sin palabras y dónde deben empezar y terminar la fila.

No importa mucho que no salga todo correcto. La idea es que trabajen juntos.

36. SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS

El objetivo es mantener todos/as en el juego, incluso cuando las sillas sean sistemáticamente quitadas. Como en la versión competitiva, la música suena y más sillas se quitan cada vez que la música se detiene. En este juego, sin embargo, cada vez más niños/as tiene que juntarse en el grupo, sentados en parte de la silla o encima de otros/as para mantenerse todos en el juego. Al final los niños y/o niñas que comenzaron el juego acaban delicadamente encaramados en una silla, como oposición a las criaturas frustradas que se quedan fuera con un "ganador" en una silla. En el caso de que no haya sillas a mano, se pueden usar personas a gatas.

37. PIO - PIO

Una actividad maravillosa para grupos grandes (15 o más). Todos cierran los ojos y el monitor murmura a uno o una. "Tu eres papá o mamá gallina". Ahora todos/as empiezan a mezclarse, con los ojos cerrados. cada uno/a busca la mano de otro u otra, la aprieta y pregunta: "¿Pío - pío?". Si el otro también pregunta "¿Pío - pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o el papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no le contesta; ésta sabe que ha encontrado a papá o a mamá gallina y se queda cogido de la mano guardando silencio. Siempre que alguien da con el silencio (ahora dos personas se quedan cogidos formando parte de ellos. Si alguien encuentra unas manos cogidas y silencio, puede entrar a formar parte del grupo. Pronto se

oirán menos "Pío - pío" hasta que todos estén cogidos. luego el responsable les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa y risa.

38. CARRITO DE VERDURAS

Las personas se sientan en un círculo, quedándose uno en el centro. En parejas, elegir una verdura y los dos que la han elegido intentan cambiar de silla cuando el del centro la nombre, éste también intenta sentarse. Al que se queda sin silla le toca estar en el centro para hacer un nuevo llamamiento. Cuando el llamamiento es "carrito de verduras" todos tienen que cambiar de sitio.

Si hay más de 20 personas, cada cuatro tienen que ser la misma verdura en vez de dos. Se necesitan sillas fuertes y mucho sitio.

Variación: Se pueden usar los nombres de provincias y cambiar todos de sitio cuando el del centro nombra la región. Ejemplo: "Andalucía".

39. SERPIENTE GIGANTE

Los niños comienzan tirándose boca abajo y cogiendo los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se deslizan por el suelo sobre sus estómagos. Después se unen para formar una serpiente de cuatro personas, una de ocho y así hasta que todo el grupo es una serpiente gigante. A los niños les gusta ver si pueden hacer que la serpiente se revuelque sobre su lomo sin acabar separada, probando con diferentes largos. La serpiente también puede subir "montañas", atravesar "agujeros" o subir árboles", o puede acurrucarse e irse a dormir. Se necesita una serpiente coordinada para hacer estas últimas cosas. Lo que a los niños parece divertirles más es hacer todos juntos una gran serpiente.

40. TE QUIERO DULZURA PERO AHORA NO PUEDO REÍRME

Los participantes se sientan en círculo para lograr un juego divertido. La primera persona le dice al compañero de su derecha o izquierda: "¿Me quieres dulzura?". Esta persona responde: "Sí. te quiero dulzura, pero ahora no puedo reírme". A continuación la primera persona intenta hacer reír a la segunda. Esto continúa alrededor del círculo hasta que la primera persona es preguntada: "¿Me quieres dulzura?". Si alguien se ríe al ser preguntado provocará la risa de los demás.

41. LIBRO MÁGICO

Es un juego de gestos. El libro mágico es un lugar imaginario en el centro de un círculo de jugadores. Cada jugador por turnos, va al libro y saca algo, en ese momento simula la una actividad relacionada con el objeto que él / ella ha sacado. Por ejemplo un jugador saca una raqueta y simula jugar al tenis.

Los que adivinen la simulación y el objeto/s pueden ir al centro del círculo y acompañar al jugador. No se dice ni una sola palabra. entonces el primer jugador les pregunta si han adivinado el/los objeto/s correctamente. Después todos regresan al círculo y otro jugador saca algo del libro. El juego continúa hasta que todos tengan su turno.

42. TORMENTA

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta, va reuniendo a todos, uno por uno, a la tormenta (sinfonía). indica a una persona y frota las manos. Esta persona la imita, y el director va dando vuelta a todo el círculo hasta que estén todos frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chiscar los demás siguen frotándose las manos. Ahora de la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotar las manos y estén chiscando los dedos. Ahora indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisotean el suelo - el crescendo de la tormenta - .

Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras el director da los mismos pasos en orden contrario hasta que la última persona deja de frotarse las manos.

43. FAMILIA DE ANIMALES

El animador o responsable prepara papelitos en los que van escritos nombres de animales. para un grupo de veinte personas bastan seis clases de animales. Así habrá cuatro gatos, cuatro pollitos, cuatro loros,... Los papelitos se sortean o se reparten entre los participantes, de forma que todos tengan uno.

Cuando los participantes saben el animal que les ha correspondido, recorren la habitación con los ojos vendados (para grupos mayores de 20 participantes esto no es necesario), imitándolo con la voz y los gestos. el objetivo del juego es reconocer a otro de la misma especie, darle la mano y proseguir juntos la búsqueda. Así los gatos buscan a otros gatos con su andar a cuatro patas y el sonido de "miau", los pollitos con sus aleteos y su "pío, pío", etc.

44. ENANITOS Y DUENDES

Los jugadores se dividen en dos grupos del mismo número. un grupo serán enanitos y otro duendes. Los enanitos acuerdan en secreto de qué color van a ir supuestamente vestidos.

Enanitos y duendes bailan juntos cualquier canción, y al final de cada estrofa un enanito distinto cada vez pregunta a un duende: "¿de qué color son nuestros vestidos nuevos?". El duende nombra un color, y si no acierta, los enanitos responden con un sonoro ¡no! y bailan una nueva estrofa. Así hasta que el duende de turno acierta el color. Entonces os enanitos responden ¡sí! y corren a escaparse hacia una zona, un árbol o cualquier otro lugar que hayan escogido como "casa". los duendes tratan de atrapar tantos como puedan. Después se invierten las tornas y los duendes escogen el color.

En este juego no hay no vencedores ni vencidos. Lo que sí hay es mucho gasto de energía entre bailes y persecuciones. Para que no ocurran desgracias personales habrá que calmar de vez en cuando a algún enanito bruto o duende temerario.

45. PASAR UN VASO DE AGUA

Todos permanecen en círculo con un vaso de papel en la boca (el borde cogido entre los dientes). Una persona comienza a verter el agua dentro del vaso de la que tiene al lado (sin utilizar las manos) y así sucesivamente alrededor del círculo. Juego muy bueno para el verano.

46. FORMAS

Este es un buen juego para un descampado o playa poco concurrida, un día en que apetezca estirarse en el suelo. A las "formas" puede jugarse horas y es más entretenido cuando más sean.

Todos los jugadores forman un solo equipo que en un conjunto debe construir algo en común: una letra, un número, una palabra, un animal, una figura, etc. Si el número de participantes lo permite se trata de construir esta forma entre todos. Se puede realizar sobre el suelo con los jugadores estirados. A medida que adquirimos práctica podemos proponer forma con volúmenes, con los participantes de pie, sentados o unos encima de otros.

Por ejemplo, si somos cuatro, podemos formar el número 77 sin grandes dificultades. Usando con imaginación brazos y piernas se pueden representar formas difíciles. Si disponemos de un observatorio elevado podemos fotografiar las formas y de paso obtener buenos retratos de grupo.

47. REGAZOS MUSICALES

Es una versión cooperativa del juego de las sillas. el grupo entero forma un círculo, todos mirando en la misma dirección, muy juntos y con las manos en la cintura del que tiene delante. Cuando empieza la música todos comienzan a andar. Cuando para, intentan sentarse en el regazo de la persona que tiene detrás. Si el grupo entero consigue sentarse sin que nadie se caiga, el grupo entero gana. Si alguien se cae, la gravedad gana. Funciona mejor con más de diez personas de aproximadamente la misma talla.

48. JUGADA EN FORMA DE CRUZ

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.
3. DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x. Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa:

Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

49. AROS MUSICALES

1. **DEFINICION:** El juego consiste en no salirse del aro e intentar que el mayor número de participantes se introduzcan dentro de un mismo aro.
2. **OBJETIVOS:** Introducir la idea de cooperación, mediante la coordinación de movimientos.
3. **PARTICIPANTES:** Grupo, desde 10 personas.
4. **MATERIALES:** Aros de psicomotricidad y un equipo de música.
5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Para comenzar a jugar los participantes se agruparán por parejas, colocándose cada una de ellas dentro de un aro de psicomotricidad.
6. **DESARROLLO:** Cada miembro del grupo sujeta una parte del aro y, mientras suena la música, baila por la habitación manteniéndose dentro del aro. Cada vez que la música deje de oírse, los jugadores de dos aros diferentes formarán equipo, colocándose juntos en el interior de los dos aros (uno encima del otro funcionan como uno solo).

El juego continúa hasta que la mayor número posible de participantes estén dentro del único aro. Es importante que exista una coordinación de movimientos entre las personas que están dentro de un mismo aro a la hora de moverse, no sólo por la idea de cooperación sino por el dominio del propio cuerpo.

7. **VARIANTES :** Mantener los aros quietos en el suelo: Los participantes bailan alrededor de ellos, saltando dentro cuando la música para. Antes de que la música comience a sonar se eliminará un aro y todos los jugadores colaborarán para que al menos una parte de cada uno de ellos esté dentro del aro o aros que permanezcan.

Se puede jugar también con sillas: Se comienza con tantas sillas como personas. Las sillas estarán dispuestas en círculo y la gente correrá alrededor. A cada silencio musical se irán retirando sillas, intentando lograr acabar todo el grupo sentado en una sola silla.

238. ÓRDEN EN EL BANCO

239. PASEO DE NARICES

240. CONSTRUIR UNA MÁQUINA

241. EL ARO

242. LA ERE

238. ÓRDEN EN EL BANCO

1. **DEFINICION:** Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.
2. **OBJETIVOS:** Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo..
3. **PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 cm.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas.

6. DESARROLLO: 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, o la fecha de nacimiento, o la estatura.

7. EVALUACION: Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, ...etc.

239. PASEO DE NARICES

1. DEFINICION: Se trata de hacer pasar una caja de cerillas de una nariz a otra.

2. OBJETIVOS: Coordinar movimientos, desinhibirnos y pasar un rato divertido.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

4. MATERIALES: La cubierta de una caja de cerillas de tamaño normal, suficiente para que quepa la nariz.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Colocados en círculo comienza el animador/a 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.

7. EVALUACION: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué papel jugaron en la cooperación elementos externos como los prejuicios de la proximidad, etc.?.

8. NOTAS: Si hay gente resfriada puede ser “una maravillosa forma de cooperar con los virus”. Una variante puede ser con una manzana agarrada entre la barbilla y el cuello.

240. CONSTRUIR UNA MÁQUINA

1. DEFINICION: Se trata de construir una máquina entre todos/as.

2. OBJETIVOS: Lograr la coordinación de movimientos y fomentar la idea de que todos/as tenemos algo que aportar al trabajo común. Desarrollar la imaginación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. Mejor en grupos de no más de 15 personas.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: 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.

7. EVALUACION: ¿Cómo se tomó la decisión de la máquina a construir? ¿Cómo te sentiste con tu aportación a la máquina?.

241. EL ARO

1. DEFINICION: Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo. Estimular la coordinación de movimientos.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... divididos en subgrupos de 5 jugadores. A partir de 8 años.

4. MATERIALES: Un aro por equipo.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: 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.

7. EVALUACION: Se puede hablar sobre la importancia del trabajo en equipo.

8. NOTAS: Otra posibilidad de juego con el aro, o una forma de terminar el juego con todo el grupo, puede ser el formar un círculo tomados de una forma un poco especial. Mirando todos/as en la misma dirección cada jugador/a pasa su brazo derecho por debajo de las propias piernas para tomar la mano izquierda de la persona que está detrás de él, al mismo tiempo que da su mano izquierda al que tiene delante. Un jugador/a introduce el aro y éste debe pasar por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos.

242. LA ERE

1. DEFINICION: Se trata de ir incorporando gente al grupo perseguidor.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la colaboración y la observación de lo que aporta la incorporación de más gente a un trabajo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego.

6. DESARROLLO: 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.

7. EVALUACION: Puede girar en torno al tema de las ventajas e inconvenientes dl trabajo individual y el de un grupo. Las aportaciones que puede conllevar el unirse a más gente, ... etc.