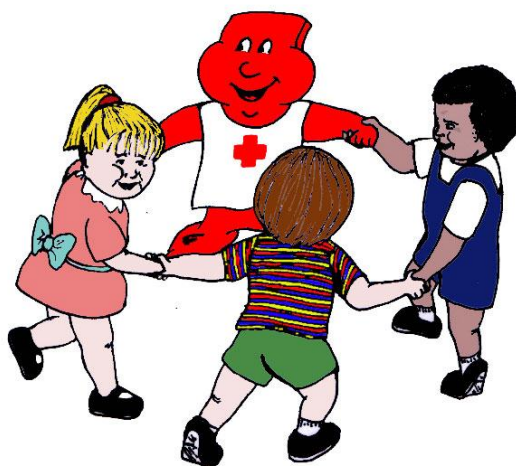




# LOS JUEGOS COOPERATIVOS



## MATERIAL DE APOYO PARA BRIGADAS EDUCATIVAS

**Elaborado por:**  
VIRGINIA ESTEVES  
PATRICIA MASTROIANI  
VALERIA PAULINO

 *Cruz Roja Juventud*  
URUGUAY



## INDICE

Trabajo cooperativo.....	Pág. 3
Trabajo en equipo.....	Pág. 4
Poema del juego.....	Pág. 6
Juegos de presentación.....	Pág. 7
Danzas cooperativas.....	Pág. 9
Juegos cooperativos.....	Pág. 12
Juegos de competencia para el trabajo en equipo.....	Pág. 13
1) Carreras cooperativas.	
2) Manchas cooperativas.	
Desafíos grupales para el trabajo en equipo.....	Pág. 16
Bibliografía.....	Pág. 19



## EL PORQUÉ DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

### TRABAJO COOPERATIVO.

A través de este manual pretendemos brindar una serie de materiales lúdicos que sean útiles tanto la hora de pensar una intervención educativa como a la hora de planificar una jornada recreativa.

Entendemos al juego como un elemento socializador por excelencia en las primeras etapas de la vida, mediante el cual transmitimos valores, costumbres, formas de relacionarnos, conocimientos, sentimientos, etc. Por éste el niño o niña simboliza sus formas de actuar en el futuro. El mundo del juego es el medio natural de niños y niñas para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo, ya que es propio de ést@s, es activo y muy motivador. A través del juego el sujeto queda implicado en procesos de experimentación, sensación, acción y reacción.

Cuando hablamos de "socializador" hacemos referencia a que en parte es reproductor de las relaciones sociales y de la cultura. "El juego prepara la entrada a la cultura existente y la expresión lúdico- creativa puede abrir nuevas perspectivas socio culturales, dado ese espontáneo manejo de los códigos simbólicos de la representación social. Así el juego es un ámbito de formación (cultural y moral) de las nuevas generaciones."( R. Dinello, El Juego- Ludotecas)<sup>1</sup>. El juego incluye el crecer, ensayar, olvidar, buscar, entender, sentir.

En la actualidad, nuestra sociedad se basa en un modelo económico en el que la competencia prima por sobre todo, el ser el/la mejor, el ganar sin importar los medios ni las consecuencias. En esta situación necesariamente habrá una persona perdedora y otra ganadora, lo cual acentúa la desigualdad, la injusticia, la violencia, el individualismo, el egoísmo, y un sentimiento de frustración y soledad, tanto para el/la que gana como para el/la que pierde, ya que generalmente la alegría del triunfo es solitaria, provocando envidias y tristezas, de parte de l@s que no ganan. Por todo esto es que planteamos a los juegos cooperativos como alternativa a los tan difundidos juegos competitivos que no hacen más que reforzar lo antes dicho. Nos remitimos aquí a Rosalba Gómez con un testimonio ilustrativo:

" De niña, cuando jugaba con mis primos, aprendí muchas cosas... Que el más pequeño, más lento, o más débil de nosotros sería siempre la *ere*<sup>2</sup>, el contaba para el *Escondite*, el que recibía más pelotazos en el *Fusilado*. Que el más vivo y tramposo de nuestros amiguitos

<sup>1</sup> Raimundo Dinello, "El Juego – Ludotecas". Gráficos del sur. Montevideo. Di.-1993

<sup>2</sup> La "ere" en nuestras latitudes es conocida como "la mancha".



terminaría siempre primero. Que el que llegara último a la meta era un "burro", el objeto de todas las burlas. Que el más fuerte, más avisado o más grande de nosotros establecería al final las reglas del juego... Sobretudo, aprendí que lo importante era ganar y que perder podía echar por tierra toda la diversión."<sup>3</sup>

Reflexionando acerca de esto creemos fundamental la incorporación de alternativas lúdicas "cooperativas" que reviertan este tipo de experiencias. Haciendo posible que jugar **con otr@s** sea mejor que jugar **contra otr@s**, superando desafíos **junt@s** y no superando a **otr@s**, haciendo de la experiencia lúdica un pleno disfrute colectivo, sin frustraciones, en el que la estima de un@ no sea a costa de l@s otr@s. Favoreciendo la participación de **tod@s**, en contraste con los juegos de competencia en donde se busca derrotar a l@s demás para obtener un premio que llegará solo a un@s poc@s, l@s que tienen más aptitudes físicas o mentales, disminuyendo a su vez la participación y la motivación del resto.

En una situación cooperativa, los objetivos de las personas del grupo solo podrán ser alcanzados en la medida que los objetivos individuales se concreten. En contraste, en una situación competitiva la concreción de los objetivos de uno de los individuos impide la consecución de los de l@s demás.

Lo que se busca a través de los juegos de cooperación, es que niñ@s aprendan disfrutando a ser más considerad@s y conscientes con l@s otr@s y logren trabajar buscando lo mejor para **tod@s**.

Muchas veces, por ejemplo, en exámenes o evaluaciones, se prohíbe la cooperación, entendiendo que el /la niñ@ debe "superarse"; en este sentido la superación personal "aplastaría" a l@s otr@s. Cosa que no es cierta, la cooperación implicaría la participación de **tod@s** para alcanzar las metas. Igualmente somos conscientes de que algunas veces ocurre un "descanso" por parte de algun@s de l@s integrantes del grupo en l@s demás, pero consideramos que esto se da por una escasa motivación a la participación grupal, al trabajo de equipo y a la cooperación.

Al enfrentarnos a los juegos cooperativos vislumbramos lo arraigada que está la cultura hegemónica a través de la imposibilidad de desprendernos de los esquemas tradicionales del juego, "yo gano - vos perdés", perdiendo sentido el juego, para much@s el hecho de que esto no ocurra; el desafío está en poder transformar estos esquemas en un **todos y todas ganamos**. Cooperación y superación van juntas.

---

<sup>3</sup> Rosalba Gómez (publicado en BASES, periódico del movimiento 69, universidad central de Venezuela, Enero- Febrero, 1989)



## TRABAJO DE EQUIPO

Pensando en este eje de trabajo proponemos al "trabajo de equipo" como un requisito importante en el momento de pensar en juegos de cooperación. Entendemos al trabajo en equipo como: "...como un grupo de personas con cualidades distintas y complementarias que trabaja como sujeto colectivo en pos de uno o varios objetivos..."<sup>4</sup> En el trabajo de equipo se crea un ambiente de respeto, tolerancia y apertura hacia las opiniones de l@s demás; durante el proceso grupal se produce un interjuego de roles que no son estáticos, en la construcción de un nosotr@s. Entendiendo al grupo " como un conjunto restringido de personas que interactúan compartiendo un espacio físico y un tiempo determinado". (Dora García, "El grupo, Métodos y técnicas participativas")<sup>5</sup> Pero la pieza que falta para la dinámica grupal es: *La Tarea*. Es decir una finalidad común a l@s integrantes del grupo y para medir la efectividad de la tarea debemos tener en cuenta algunos aspectos determinantes: la *pertenencia* ( grado de identificación que tienen l@s integrantes entre sí y con la tarea) esto es algo que se va logrando de a poco hasta que dejamos de sentirnos individuos aislados, hasta que nos sentimos parte de algo, somos "nosotr@s"; la *cooperación* (capacidad de l@s integrantes para operar en conjunto, ayudarse mutuamente) ésta desarrolla roles diferenciados y complementarios que le dan mayor eficacia a la tarea; la *pertinencia* (capacidad del grupo de situarse en dirección a los objetivos sin perder de vista la tarea); por último la *comunicación* (proceso por el cual dos o más personas se influyen mutuamente, comparten algo en común) que es fundamental para lograr todas las anteriores; este proceso así descrito parecería ideal, pero cada grupo lo vive de manera particular con avances y retrocesos muy propios del grupo.

Consideramos importante la implementación de éste tipo de juegos, ya que favorecen, fortalecen y potencian el proceso grupal. Pudiendo cada cual demostrar sus capacidades, habilidades, destrezas, etc. Sintiendo capaces de hacer u opinar libremente porque saben que serán respetad@s.

Los juegos cooperativos tienen características liberadoras que se encuentran en coherencia con el trabajo grupal, a saber: liberan de la competencia (lo importante es participar); liberan de la eliminación (lo importante es que tod@s jueguen); liberan para crear (crear = construir, y para construir el aporte de tod@s es fundamental); liberan de la agresión física (lo importante es eliminar estructuras que requieran la agresión a l@s demás)

<sup>4</sup> Revista "Nosotros", Publicación técnica del INAME. Tema: Equipo de trabajo, trabajo en equipo, pag. 3. Montevideo, 1993.

<sup>5</sup> Dora García; "El grupo, métodos y técnica participativas". Espacio Editorial. Buenos Aires-2001



El fin último de éste manual es promover una enseñanza a los/as niños/as del futuro para que puedan compartir tanto los recursos humanos como los materiales, como por ejemplo, ideas, capacidades, conocimientos, posesiones materiales, etc.

Estimad@ lector/a en las páginas siguientes encontrarás algunas sugerencias de juegos cooperativos que están enfocados en primera instancia a niños y niñas en edad escolar. Los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos humanos y materiales, a los espacios y al o los objetivo/s de la actividad y no se limitan únicamente a una franja etarea. No son recetas para seguir al pie de la letra sino algunas ideas prácticas que esperamos les sean de utilidad.

### POEMA DEL JUEGO

*Si el juego es una carrera  
y solo gana el que llega  
yo así no juego más.  
Si el juego es una pelea  
y solo gana el que pega  
yo así no juego más.  
Si estoy jugando contigo  
Y por ganar te lastimo  
Yo así no juego más.  
Si por ganar no me importa  
Que vos te quedes si torta  
Yo así no juego más.  
Yo solo quiero jugar  
Porque es la forma mejor  
De dejar pasar el sol.  
No me quieran enseñar  
como se debe jugar,  
Que el juego lo invente yo.  
Lito Nebia.*

***¡¡QUE LO DISFRUTEN!!***



A tener en cuenta: para explicar un juego, debemos colocarnos en un lugar lo más neutral posible, para que no se distraiga el grupo, donde podamos tener plena visión del mismo y éste nos pueda ver a nosotr@s. Además manejar el tono de voz, acorde a la cantidad de integrantes procurando que tod@s escuchen.

Al terminar de explicar el juego, debemos abrir un espacio de dudas, y luego realizar un ejemplo y una prueba.



## ✓ JUEGOS DE PRESENTACIÓN.

Aquí les presentamos juegos que se pueden utilizar en el momento de iniciar las actividades, para que el grupo se vaya conociendo, para crear el clima, también se conocen con el nombre de "rompe- hielos".

Bien es sabido que la palabra que más conocen la mayoría de l@s niñ@s es su propio nombre, te hace sentir bien cuando alguien recuerda tu nombre y cuando recuerdas el nombre de otr@ esto genera un sentimiento que l@ acerca a ti. Estos juegos hacen que aprendas de forma fácil y divertida los nombres y otras cosas de l@s miembros del grupo.

### Cadena Conectada

Materiales: marcadores o lapiceras con tapa.

Nº de participantes: grupos de 10 hasta 30 personas.

Desarrollo del juego: cada persona debe tener un marcador en su mano, y se sitúan dispers@os en el salón a una distancia aproximada de un brazo con l@s demás. Alguien comienza el juego presentándose y le extiende el marcador con la mano derecha, sujetándolo con su dedo índice, a la persona que está a su lado, ésta lo sostendrá con el dedo índice de su mano izquierda, así sucesivamente hasta que queden tod@s se conectad@s. Formándose así una cadena; luego la última persona comienza a presentar a la que tiene a su lado y así sucesivamente, por lo que deben estar atent@s a los nombres.

Variación: en caso de ser un grupo de adolescentes y/o adult@s se puede proponer desenredar la cadena, sin dejar caer los marcadores.

### La pelota imaginaria

Nº de participantes: no más de 30 integrantes.

Desarrollo del juego: el animador/a hace la mímica de tener una pelota imaginaria, de la cual muestra el peso y el tamaño. Luego pregunta a todo el grupo si la ven, obviamente la mayoría contestara que si, el/la animador/a procederá a explicar el juego, se tiene que lanzar la pelota a un/a compañer@, pero antes debe decir el nombre de ese compañer@. Si no sabe el nombre de alguien se lo pregunta. El/la que recibe la pelota imaginaria nombra a otra persona y se la lanza.

El/la animador/a puede decir en cualquier momento que ya no será una pelota de goma sino, por ejemplo, una canica. Los gestos de lanzar y recibir deben ser acordes al tamaño y el peso de este nuevo objeto. La persona que recibe puede cambiar el objeto, diciendo, por ejemplo que ya no es una canica sino un gato, y así sucesivamente.



### Baile con pelota de playa.

Materiales: pelotas de playa o de esponja, o globos, grabador y música.

Nº de participantes: mínimo 10 persona, no hay un tope determinado.

Desarrollo: se juntan de a parejas, cuatro de cada cinco de ellas debe tener una pelota (o similar) sosteniéndola con cualquier parte de su cuerpo, excepto los brazos y las manos. Cuando comienza la música todas las parejas bailan e intercambian información personal. Las parejas que no tienen pelota bailan esperando a que otra les pase una pelota, en ese momento pueden intercambiar información entre las dos parejas. Si alguien desea cambiar de pareja no tiene más que decirlo. Puede durar una o dos canciones dependiendo del nº de parejas.

### Zapatos

Materiales: los zapatos de l@s participantes

Nº de participantes: lo hemos realizado con un grupo de hasta ochenta personas.

Desarrollo: el grupo se debe parar en círculo y tod@s se quitan un zapato, los cuales se amontonan en el centro del círculo. Luego, cada quien agarra un zapato del montón, que no debe ser el propio. Todo el mundo se pone con mucho cuidado estos nuevos zapatos, se paran y buscan las parejas de su nuevo zapato. Cuando se encuentra la pareja se pegan los pies para formar el par. Así ocurre hasta que todos los zapatos estén ordenados, tarea nada sencilla, y que normalmente resulta en un nudo muy divertido. Luego de las risas cada quien debe presentar a su compañer@ de la derecha. Al finalizar devolvemos los zapatos.

### Nombre y Gesto.

Nº de participantes: de quince a treinta.

Desarrollo: el/la animador/a propone que se forme un círculo. Luego cada un@ dice su nombre acompañado con algún gesto o acción (ej: saltar, moverse, reírse, etc.) enseguida todo el grupo repite el nombre y el gesto. Así sucesivamente con cada un@.

### Rompecabezas



Materiales: cartulina con un dibujo logrado colectivamente con anterioridad, tijeras, cinta adhesiva.

Nº de participantes: sirve para grupos de 20 personas.

Preparación del juego: cortar el dibujo en tarjetas, tantas como parejas tengas, luego dividir las tarjetas en dos, con una forma particular.

Desarrollo: se reparte las mitades de las tarjetas a cada niñ@ que debe buscar la otra mitad, una vez unid@s se presentan mutuamente contándose cosas personales. Luego intentan encontrar la continuidad de su tarjeta y formar el rompecabezas. En cada encuentro se vuelven a presentar.

Sugerencia: se puede poner música para crear un ambiente distendido durante el juego.

### ✓ DANZAS COOPERATIVAS.

En las danzas combinamos baile, locura y risas, propiciando un contacto corporal y un intercambio grupal. A partir de éstas podemos hacer un primer acercamiento al proceso grupal que se puede reforzar luego con otras actividades. Trabajamos aquí no solo el acercamiento y conocimiento mutuo de l@s integrantes del grupo, sino también, la coordinación, cooperación y disfrute de l@s participantes.

Aclaremos que para comenzar una danza cualquiera, se debe enseñar la canción, luego explicar los movimientos y realizar una prueba.

#### Esclavos del juego

La canción dice así:

*"Esclavos del juego  
Jugaban cashangá  
Tira, bota, deja  
El mal humor por allá  
guerreros con guerreras  
hacen zigui, zigui, zá".*

Es una danza de coordinación.



**Materiales:** preferentemente una botella de plástico pequeña por participante. Se puede utilizar cualquier material cilíndrico con base que pueda ser sujetado con una mano.

**Nº de participantes:** lo hemos hecho hasta con 30 participantes.

**Desarrollo:** dividimos el grupo en pequeños sub-grupos de 5 o 6 personas y se procede a explicar la danza que consiste en ir pasando la botella al compañer@ de la derecha, siguiendo el ritmo de la canción, cuando cedo mi botella tomo la de mi compañer@ de la izquierda (por lo tanto el movimiento se da de derecha a izquierda con excepción de dos frases de la canción que explicamos a continuación)

En la parte de la canción que está con **negrita**, la persona no cede su botella, sino que, amaga a darla pero la trae hacia sí nuevamente; vuelve a circular su botella en el momento que cantamos las palabras que están **subrayadas** (deja y zá) Una vez que los sub-grupos hayan logrado cierta coordinación, se une todo el grupo en un gran círculo y se intenta hacerlo tod@s juntos.

A medida que se vaya logrando una mayor coordinación el ritmo se va intensificando.

### El pobre Duque Juan

La canción dice así:

*"El pobre duque Juan*

*tenía hombres mil (tod@s nos ponemos en cuclillas)*

*subía la montaña (nos paramos)*

*y volvía a bajar (volvemos a cuclillas)*

*si subes, subes tu (nos paramos)*

*si bajo, bajo yo (volvemos a cuclillas)*

*y a mitad de camino (semi cuclillas)*

*ni subes tu (nos paramos)*

*ni bajo yo". (volvemos a cuclillas)*

**Nº de participantes:** indefinido.

**Desarrollo:** nos disponemos en ronda entrelazados por los brazos, levemente nos inclinamos hacia atrás buscando dejar tensa la ronda, de modo que tengamos que bajar y subir junt@s. Comenzamos a cantar la canción haciendo los movimientos que están aclarados en los paréntesis, intentando que la ronda no se rompa.

A medida que se logra la coordinación vamos aumentando la intensidad del ritmo.

**Variación:** se utilizar una cuerda circular en lugar de los brazos.



## Washington Sandoval

La canción dice así:

*"Wahingtón de su fandango Sandoval  
barrendero y quinielero  
con el pico y con la pala  
con el piqui, piqui, pum."*

*Tu naciste atorrante y pelandrún  
Y tendrás que laburarla,  
Con el pico y con la pala  
Con el piqui, piqui, pum"*

Nº de participantes: indeterminado.

Desarrollo: nos disponemos en círculo abrazad@s y comenzamos a cantar saltando en los acentos de la canción (marcados en negro) hacia la derecha, con excepción de la frase piqui, piqui, pum, en la cual se salta hacia la izquierda - derecha - izquierda respectivamente. Hasta la primera estrofa se gira hacia la derecha, en la segunda se hace al revés.

## Mama Pata

La canción dice así:

*"Estaba mamá pata,  
Tachín (damos un paso con pie derecho)  
estaba papá pato  
Tachín (damos un paso con pie izquierdo)  
Estaban los patitos*

*Tachín, tachín, tachín"* (damos tres pasos consecutivos)

Nº de participantes: indeterminado.

Desarrollo: dispuest@s en ronda, giramos hacia la derecha quedando mirando la espalda del o la compañer@ de adelante y colocamos las manos sobre sus hombros. Comenzamos a cantar y a caminar haciendo lo que se indica en los paréntesis, cuando termina la canción, damos un paso hacia dentro para quedar más junt@s y volvemos a empezar. Reiteramos este proceso hasta llegar a sentarse en las rodillas del o la compañer@ de atrás, para seguir la danza de ésta manera.



## La danza de la Serpiente

La canción dice así:

*"Esta es la danza de la serpiente,  
que sube la montaña  
buscando pedacitos de su coola  
y hora tu también formas parte de mi coola"*

Nº de participantes: indeterminados.

Desarrollo: dispuestos, como siempre en ronda, el o la animador/a pide 2, 3 o 4 voluntari@s (dependiendo del nº de participantes) para que le ayuden a llevar adelante el juego, imitándol@. La consigna es que las personas voluntarias se colocan en el centro de la ronda en donde prefieran y van saltando al ritmo de la canción; en la parte seleccionada con negrita, se enfrenta a un integrante de la ronda y l@ invita a pasar por entre sus piernas y formar parte de su cola, tomándose de la cintura. A medida que van pasando se van colocando detrás del que esta por últim@.

Esta danza se puede utilizar para formar grupos con distintas víboras.

Sugerencia: lo ideal para esta danza es realizarla en un piso liso o suave, por ejemplo, pasto, arena, etc.

**Aclaración:** para la realización de todas estas adjuntamos cassette.

## ✓ **JUEGOS COOPERATIVOS.**

Minimizan las competencias y ponen énfasis en la participación de tod@s. Resaltan la importancia de la unión y el esfuerzo colectivo. Deben ir acompañados de actitudes que favorezcan el respeto, la valoración y la incorporación de tod@s. Eliminar la competencia de un juego no significa quitarle el interés.

## Sillas Cooperativas

Materiales: una silla por participante, radiograbador y música.



Nº de participantes: de 10 a 30 personas.

Desarrollo: cada participante sentad@ en una silla (dispuestas en círculo) al comenzar la música sale a bailar girando alrededor de las sillas, y en ese momento el/la animador/a retira una o dos sillas, se detiene la música y todo el grupo debe buscar donde sentarse, llevándol@s a compartir las sillas o las rodillas. Este juego exige una rápida reacción grupal y un trabajo colectivo para realizar la consigna: todas las personas deben estar sentadas, sino la prueba se ve truncada.

### El Muro

Materiales: bancos, sillas, un murito no muy alto o entre líneas demarcada en el piso.

Nº de participantes: de 15 a 30 personas.

Desarrollo: l@s participantes deben colocarse, sobre los bancos (o la superficie disponible) en hilera. El/la animador/a procede a decir consignas por las cuales l@s participantes deben ordenarse en un tiempo determinado, por ejemplo: ordenarse por mes del cumpleaños, de enero a diciembre, etc.

### La orquesta Cooperativa

Nº de participantes: de 10 a 20 personas.

Desarrollo: el grupo se sienta en el suelo, formando un círculo, extendiendo las piernas hacia el centro, es más divertido si están descalz@s. El/la animador/a explica que cada persona piense en dos sonidos, uno para el pie izquierdo y otro para el derecho. Un@ de l@s participantes se coloca en el centro y oficia de director/a, así va tocando los pies de "la orquesta", escuchando el sonido que corresponde al pie que toca. Con las dos manos va buscando hacer combinaciones de sonidos. Si el grupo es grande se pueden ir incorporar más directores/as y así cada un@ se encargará de una parte del grupo. No importa el talento musical; pudiendo quien quiera inventar los sonidos que le guste, combinándolos con los de sus compañer@s

### El Tronco

Nº de participantes: se pueden hacer pequeños grupos de 5 o 6 personas.



Desarrollo: tod@s l@s participantes se acuestan en el suelo mirando hacia abajo, lo más cerca posible, hombro con hombro y en fila; una persona se queda parada y luego se acuesta sobre la cintura de l@s que están acostad@s. De esta manera l@s que están sobre el piso comienzan a girar en una misma dirección y al mismo tiempo. La persona que esta arriba permanece inmóvil y así es transportada hasta el otro lado. El grupo se organiza de tal manera de que tod@s puedan hacer de "tronco".

Sugerencias: realizarlo en un piso liso y suave (pasto, arena, etc.)

### Escondida cooperativa

Nº de participantes: de 15 a 45 persona.

Desarrollo: una sola persona se esconde mientras el resto del grupo cuenta. Al comenzar la búsqueda las personas que van encontrando a el/la que se escondió primero, se quedan allí y pasan a ser un equipo escondido, el juego termina cuando la última persona encuentra al equipo.

### El Balancín

Nº de participantes: indeterminado, pero si deben ser un nº par.

Desarrollo: tod@s tomad@s de las manos en ronda y numerados de dos en dos, es decir, uno, dos, uno, dos, y así sucesivamente. L@s integrantes se deben separar con los brazos extendidos lo mas que puedan. Se intenta lograr un equilibrio grupal, de modo que l@s "unos" deben inclinarse hacia adentro y l@s "dos" hacia fuera, estos movimientos deben realizarse de forma lenta y coordinada sin mover los pies ni la cadera. A la voz de "cambio" se invierten las posiciones iniciales. Cada un@ apoyando mientras es apoyad@.



## ✓ JUEGOS DE COMPETENCIA PARA EL TRABAJO DE EQUIPO.

Si bien son juegos de competencia, lo que buscan es potenciar el trabajo en equipo a la interna de los sub-grupos.

### 1 - Carreras cooperativas:

Antes de comenzar a relatar las carreras en equipos, debemos aclarar que para realizarlas se debe dividir al grupo, en sub-grupos, de modo que queden varios equipos. Estas carreras son competitivas, pero requieren de un trabajo coordinado a la interna del equipo y un gran esfuerzo cooperativo por parte de éste.

### Carrera del elefante

Nº de participantes: indeterminado.

Desarrollo: luego de dividir al grupo, cada sub-grupo forma una fila, y l@s integrantes deben abrir sus piernas de modo que cada un@ debe de poder pasar su brazo izquierdo por entre las mismas, para tomarle del brazo al compañer@ de atrás que debe extender el brazo derecho hacia delante y tomarse de la mano, así sucesivamente con el resto. De esta forma queda como una cadena de elefantes tomados de su trompa y de su cola.

Cuando la carrera da comienzo, el equipo deberá buscar realizar movimientos coordinados y cooperativos, de lo contrario el grupo no llegará a tiempo.

### Carrera del ciempiés

Nº de participantes: indeterminado.

Desarrollo: comenzando con la misma dinámica de división en sub-grupo, se forman en filas. Luego el sub-grupo procede a sentarse con las rodillas flexionadas, un@ detrás del otr@ entre las piernas del compañer@ de atrás, de modo de poder tomarle con sus manos, los tobillos del compañer@. La carrera se realiza en ésta posición.

De esta forma, igualmente que en la anterior para llegar a la meta, se debe realizar un trabajo coordinado y cooperativo, para llegar más rápido a la misma.

Sugerencia: en lo posible debemos buscar realizar esta carrera en un piso suave, como ser pasto, arena, etc.

### Carrera de diarios

Nº de participantes: indeterminado.



Materiales: diarios.

Desarrollo: para realizar esta carrera cada sub-grupo debe tener un diario por integrante, mas un diario por cada sub-grupo; de modo que al disponerse en filas, cada un@ se pare encima de su diario y el últim@ tiene el diario de mas, que al dar comienzo la carrera debe pasarlo hacia delante para que el primer@ avance y así sucesivamente con el segund@, tercer@, etc., hasta que el últim@ nuevamente tiene el diario de más, y procede a realizar la misma operación que al principio.

El equipo que coordine estos movimientos lo más rápido posible, llega a la meta primero.

### Cadena de objetos

Nº de participantes: indeterminado.

Materiales: objetos de distinta índole.

Desarrollo: luego de tener a los sub-grupos formados, a cada uno se le da la misma consigna: debe realizar en un tiempo determinado la cadena de objetos mas larga, que esté dentro de sus posibilidades.

Se puede usar todo tipo de objetos, por ejemplos, relojes, cadenas, buzos, etc.; los objetos se colocan uno al lado del otro, sobre el piso. El que logre la cadena mas larga dentro del tiempo acordado será el ganador.

En esta carrera se apela a la confianza, cooperación y buena disposición de los integrantes a ceder sus objetos, desde el más común hasta el más preciado.

## 2- Manchas cooperativas:

### Espiral humano

Esta mancha apela al funcionamiento de una mancha normal, pero con la excepción de que en ésta mancha cada integrante es un equipo, que debe intentar manchar al resto, pero de manera que tod@s se muevan en forma coordinada y cooperativamente, para no terminar en el piso, con bellos raspones en sus cuerpos.

Nº de participantes: entre 20 y 40 personas.

Desarrollo: para realizarla se debe dividir al grupo en sub-grupos. Luego cada sub-grupo se toma de las manos y algún/a compañer@ de las puntas comienza a enrollarse, de forma de quedar en espiral. Cuando tod@s hayan formado sus espirales, se da comienzo a la mancha.



Sugerencias: realizar este tipo de juegos en un piso suave como pasto, arena o símil.

### Abrazadores y abrazadoras.

Nº de participantes: 20 y 40 personas.

Desarrollo: ésta mancha es muy divertida y cariñosa, consiste en elegir algun@s integrantes del grupo, que vendrían a ser l@s manchadores/as, pero en lugar de esto son l@s caza abrazadores/as. Todo el resto del grupo son abrazadores/as. Cuando la mancha da comienzo los caza abrazadores/as intentan atrapar a los integrantes del grupo y éstos el único refugio que tienen es el abrazo con el otro. De esta forma impiden que l@s atrapen, si esto sucede antes de que se abracen pasan a ser caza abrazadores/as.

### La cadena manchadora

Nº de participantes: indeterminada.

Desarrollo: similar a una mancha común, pero en donde, cuando el/la manchador/a mancha a otr@, éste se le une y así deben manchar al resto tomados de las manos. Siguiendo el razonamiento, la cadena irá en aumento hasta que tod@s terminen enganchad@s.

✓ **DESAFÍOS GRUPALES PARA EL TRABAJO DE EQUIPO.**



En general éstos juegos son competitivos pero aquí se proponen para un solo grupo, los cuales persiguen reforzar el proceso grupal a través de propuestas que implique el trabajo de cada un@ de l@s integrantes, complementándose un@s con otr@s para lograr la meta.

### Búsqueda del Tesoro.

Materiales: los necesarios para realizar el juego, en general son lapiceras, cartulinas, caramelos, etc.

Nº de participantes: hasta 20 personas.

Previamente se habrán dispuesto las pistas y escondido el tesoro.

Desarrollo: el/la animador/a le da la consigna de que se debe encontrar el tesoro en un tiempo determinado que comienza cuando se les entrega la primera pista la cual deberán descifrar para llegar a la segunda y así sucesivamente hasta encontrar el tesoro.

### Cacería extraña

Materiales: hoja y lapicera.

Nº de participantes: hasta 20 personas.

Antes de comenzar el juego le/la animador/a deberá haber pensado una lista de objetos a conseguir, los anotarán en la hoja que luego será entregada al grupo.

Desarrollo: el/la animador/a le entrega al grupo la lista de los objetos a conseguir dentro de un tiempo limitado, de forma que el grupo debe organizarse para conseguir todo lo que les solicitan.

### Campo minado

Materiales: hoja, lapicera, tizas, pintura de agua o un palito (en caso de estar en la arena)

Nº de participantes: hasta 20 integrantes.

El/la animador/a dibuja en la superficie del piso un cuadrado o rectángulo con subdivisiones. En la hoja que l@s participantes no deben ver, dibuja el mismo cuadrado o rectángulo marcando en éste algunas cruces que oficiarán de minas, dejando un camino libre.

Ejemplo del piso:




Ejemplo del papel:

x	x	
x	x	
x		x
	x	x

Desarrollo: l@s integrantes dispuest@s en fila pasarán de a un@ por el campo minado, así intentarán cruzarlo. El/la animador/a les hace saber si se paran sobre una mina, en este caso el/la participante debe volver al último lugar de la fila, indicándole al resto del grupo donde estaba la mina, pasando el/la siguiente, teniendo que recordar donde estaba ésta.

El juego se desarrolla, en la medida que intenten encontrar y recordar el camino para pasar al otro lado.

Variante: con mayor grado de dificultad, se puede colocar del otro lado del campo a un/a integrante que haga de prisioner@, al cual deben rescatar pasando tod@s al otro lado y volviendo con el prisioner@.

### Material Radiactivo

Materiales: diarios o similar.

Nº de participantes: hasta 20 integrantes.

Este juego es una variante de La carrera de diarios ( ver ítem, Juegos de competencia para el trabajo en equipo, en Carreras competitivas), en el que se presenta el desafío de atravesar un río radioactivo, utilizando sus diarios intentando no pisar el río (suelo), si esto llegara a ocurrir queda imposibilitada la parte del cuerpo que haya tenido contacto con el río.

### La Telaraña

Materiales: hilos o similar, lapicera o lápiz y una botella.



Nº de participantes: hasta 30 integrantes.

Antes de jugar el/la animador/a debe hacer una "rueda de carreta" o una "torta cortada". Se hace un círculo con el hilo y se van atando, otros hilos, al mismo en forma de diámetro, es decirlo atravesándolo de un lado a otro. En el centro de la rueda, en el cruce de todos los hilos, se cuelga un lápiz amarrado de un hilo, de unos 30 cm. El tamaño de la rueda dependerá de la cantidad de integrantes. L@s mism@s se disponen en círculo tomando cada un@ una parte de la rueda; levantándola haciendo que quede tirante.

En un lugar apartado, pero cercano, se coloca una botella dentro de la cual el grupo deberá introducir el lápiz. Así este deberá trasladar la rueda y lograr el cometido.

### Armando una Máquina humana

Nº de participantes: hasta 20 integrantes.

Desarrollo: el /la animador/a, da la consigna al grupo de que debe crear o imitar una máquina, formándola con sus propios cuerpos y en la que deben participar tod@s, en un tiempo determinado.

### Cuidado con el monstruo

Este juego es igual al anteriormente descrito, con la excepción de que deben formar un monstruo, siguiendo una serie de instrucciones que brindara el /la animador/a. Por ejemplo que debe tener 2 cabezas, una cola y dependiendo del número de integrantes, una cierta cantidad de patas. Entonces en el caso de las cabezas el grupo deberá lograr que se vean solo las cabezas indicadas, ocultando la del resto de los integrantes, y así con lo demás.

**Aclaración:** en estos últimos dos juegos se podrán realizar con un mayor número de integrantes, dividiéndolos en sub-grupos, y dándoles a cada uno de ellos una consigna distinta, no obstante no se buscara la competencia sino promover la creatividad, imaginación del grupo, disfrutando y divirtiéndose a raíz de las creaciones que surjan.

## Bibliografía:



- Brow, Guillermo; *"Que tal si jugamos... otra vez"*. 4º Edición. Editorial, Guarura. Caracas, Venezuela. 1998.
- Dinello, Raimundo; *"El Juego - Ludotecas"*. Gráficos del sur. Montevideo. Di. 1993.
- García, Dora; *"El grupo, métodos y técnica participativas"*. Espacio Editorial. Buenos Aires-2001.
- Gómez, Rosalba (publicado en BASES, periódico del movimiento 69, universidad central de Venezuela, Enero- Febrero, 1989)
- Orlick, Terry; *"Libres para cooperar libres para crear"*. 3º Edición. Editorial Paidotribo. Barcelona, España.
- Revista *"Nosotros"*, Publicación técnica del INAME. Tema: Equipo de trabajo, trabajo en equipo, pag. 3. Montevideo, 1993.