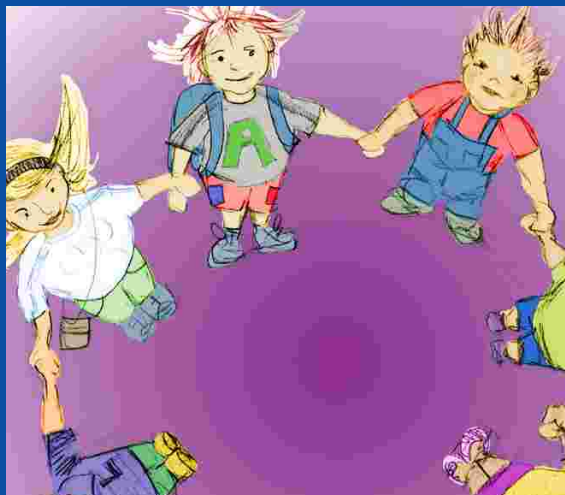


JUEGOS

COOPERATIVOS



de ayer y de hoy



Traducción: Lurdes Auzmendi
Diseño: analash@telefonica.net

FISC-INTERED
Gobierno Vasco
ISBN: 84-921574-9-6
Depósito Legal:
Ediciones. LESTONNAC – Octubre 2004

INTRODUCCIÓN.....

A. HACER GRUPOS:

JUEGOS PARA HACER GRUPOS.....

1. A cara o cruz
2. Averiguar en qué mano se esconde un objeto
3. A sacar el palito más corto.
4. A pares o nones
5. A hacer pies
6. Piedra, papel, tijera
7. A colores
8. Pase misi
9. A esconder la piedra

RIFAS.....

1. Txirristi mirristi
2. Aitxa motxa
3. Don Don Beledon
4. Arriola Mariola
5. Dona Dona katona
6. Don Don kikilimon
7. Baga biga iga
8. En un rosál
9. Madre e hija fueron a misa
10. Una mosca puñetera
11. Pito Pito gorgorito
12. Manzana asada
13. Al escondite berite ton

B. EXPRESIÓN ORAL

JUEGOS DE ADIVINAR.....

1. Frío caliente
2. Veo veo
3. Los números ocultos
4. La palabra escondida
5. ¿Quién soy yo?
6. Al retrato
7. ¿Qué es?
8. ¿Quién te ha picado?

JUEGOS DE CORRO.....

1. Alpargata o zapatilla
2. Cadena cruzada
3. Al pañuelito por detrás
4. Al corro chirimbolo

JUEGOS DE LENGUAJE.....

1. A nombres
2. Encadenamiento de palabras
3. Disparates
4. Al teléfono
5. Memoria colectiva

C. EXPRESIÓN CORPORAL

JUEGOS DE BAILE.....

1. Ambo Ato
2. El baile de la patata
3. El baile de la escoba

JUEGOS DE MÍMICA.....

1. Antón pirulero
2. Hacer lo que hace el primero
3. A adivinar algo por medio de gestos

JUEGOS A CIEGAS.....

1. Gallina ciega
2. ¿Qué hora es?
3. Piel de conejo
4. La sopa boba
5. A ciegas
6. Número oculto

D. MOTRICIDAD

JUEGOS CON LA CUERDA.....

1. Al cocherito leré
2. Cuando vendrá el cartero
3. Al motrollón

JUEGOS DE CARRERAS.....

1. Carreras de sacos
2. Carrera de carretillas
3. Carreras por parejas con los pies atados
4. Carreras de globos
5. Recogida de mazorcas
6. Carrera de huevos por parejas
7. Llenar los baldes de agua

JUEGOS DE COGER.....

1. Cangrejos
2. Encuentro
3. A la pata coja
4. Estatuas quietas
5. Pasa ríos
6. Cadena
7. A color color

JUEGOS DE ESCONDITE.....

1. Tres navíos en el mar
2. La lata de sardinas
3. Un, dos, tres, carabí carabá (pajarito inglés)
4. Al bote bote
5. Pi 14
6. Txilintxarro
7. La maya

JUEGOS DE SALTO.....

1. Chorro Morro
2. Al burro seguido

BIBLIOGRAFÍA.....

PROPUESTA EDUCATIVA.....

Introducción

El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. En función de la forma de vida, cada cultura desarrolla diferentes tipos de juegos y de recreaciones. El siguiente trabajo recopila juegos que tradicionalmente han estado y están presentes en la cultura del País Vasco que han acompañado la infancia de nuestros antepasados y de muchos de nosotros.

El juego es la principal actividad de la infancia y responde a sus necesidades de desarrollo, puesto que permite y facilita un armonioso crecimiento del cuerpo, de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad. De ahí que sea una herramienta potente en la senda del progreso y aprendizaje. Los juegos constituyen una fuente de preparación para la vida adulta y posibilitan ensayar situaciones divertidas, conflictivas e incluso estrambóticas que quizá vayan a experimentar en la vida.

Hoy en día, además de la educación familiar y escolar, la educación de la calle ejerce una gran influencia en nuestros pequeños. Esta educación se despliega informalmente a través de la televisión, juegos de video, libros, espacio urbano, etc. Se puede decir que estos agentes educativos inciden actualmente en los niños y jóvenes con tanta fuerza como la familia y la escuela.

Muchos de los valores -o contravalores- que la educación de la calle transmite (como la competitividad, el individualismo, el consumismo...) caracterizan a nuestra sociedad y modelan a los más jóvenes. De la misma manera, muchos de los juegos que hoy se utilizan son individuales y competitivos, la atención se centra en el propio juguete. Comprando y desechando constantemente los juguetes, éstos cobran más importancia que las personas con las que se juega y el tiempo dedicado al juego.

Gracias a la flexibilidad que presentan los juegos, pueden ser utilizados con diferentes objetivos y de diversas formas, pero sin duda, todos ellos transmiten algún valor. Para conseguir trabajar algunos de ellos, es fundamental la presencia y participación del educador, quien modifica el juego en función de las necesidades del grupo o de los participantes.

En esta recopilación se ha realizado una selección de juegos tradicionales con los que se puede jugar en grupo teniendo por objetivo trabajar la inclusión. Ésta responde a la diversidad y defiende la igualdad independientemente del género, edad, discapacidad y cultura. Se apuesta por la libre participación, el respeto y la interacción entre iguales. Requiere una valoración de todos los miembros de la comunidad, logrando una apertura a nuevas ideas y considerando la diferencia de forma digna. La educación inclusiva va más allá de la integración de las personas, puesto que es preciso una plena participación de todas ellas. Este tipo de educación hace posible que en un futuro estas personas extiendan esos valores a diferentes aspectos de su vida, como el laboral, el de la salud, el de la participación social...favoreciendo que las personas en general tengan una mejor calidad de vida.

De acuerdo con estos objetivos, se han elegido juegos de las tradiciones vascas que, bien fomentan la inclusión, o bien que mediante una modificación realizada, los juegos individuales y competitivos se transforman en grupales y de carácter inclusivo.

De los juegos tradicionales vascos que se han recogido, como es de esperar unos son propios del País Vasco y otros, fruto de la interacción cultural, provienen de diversos lugares de la península y de Europa. Para realizar esta recopilación, entre las principales fuentes consultadas se pueden destacar el libro "Juegos infantiles de Vasconia" y la revista "Euskalerraren alde". El primer trabajo, es fruto de una investigación etnográfica realizada por el grupo Etniker de Euskalerrria durante la década de los 80. Se lleva a cabo a través de entrevistas y cuestionarios etnográficos, en 79 localidades de las provincias de Álava, Guipúzcoa, Vizcaya,

Iparralde y Navarra. Esta publicación contiene numerosos juegos, canciones, normas y relaciones, dichos, fórmulas y ritos infantiles. Por otra parte la revista de cultura vasca “Euskalerriaren Alde”, recoge en varios números de los años 20, juegos practicados en esa época en el País Vasco.

Con esta recopilación se da continuidad al proyecto “Solidaridad y Cooperación en Educación Primaria, en la educación formal y no formal”, que tiene como objetivo trabajar valores de solidaridad, cooperación y resolución de conflictos. Este proyecto ha surgido del trabajo conjunto de dos ONGD, FISC (Fundación Internacional de Solidaridad de Compañía de María) e INTERED (Fundación Interred, Red de Intercambio y Solidaridad). Se ha puesto en marcha en 7 centros educativos de la C.A.P.V. durante el curso académico 2003-2004. En esta experiencia de Educación para el Desarrollo se ha dotado a los centros de herramientas educativas motivadoras: puzzles, guías educativas, libros de “juegos para construir la paz” y juegos cooperativos, teniendo estos últimos un papel protagonista.

El conjunto de juegos se ha clasificado en 4 apartados. El primero, incluye juegos para hacer grupos y en los siguientes se agrupan diferentes juegos en función de algunas de las capacidades que desarrollan:

1. Hacer grupos: Se presentan juegos en los que se incluyen diferentes maneras para designar el jugador o los jugadores de una forma aleatoria. Estos juegos se acompañan de rifas.

2. Expresión oral: se incluyen juegos que desarrollan el vocabulario, la memoria lingüística, la comunicación, la expresión: juegos de corro, de lenguaje y de adivinar.

3. Expresión corporal: el apartado recoge juegos que trabajan la expresión y comunicación por medio del cuerpo: juegos de mímica, de baile y a ciegas.

4. Motricidad: este bloque contiene juegos con los que se trabajan varias capacidades físicas como la carrera o la coordinación de movimientos: juegos de salto, de cuerda, de coger, carreras y escondite.

Con el objetivo de facilitar la comprensión y puesta en práctica de los juegos, todos los juegos de los apartados 2,3 y 4 presentan los siguientes apartados:

1. Edad: En este apartado, de acuerdo a las características de desarrollo de cada edad, se propone una edad aproximada a partir de la cual se puede realizar el juego. Se espera que el educador, con su buen hacer pedagógico, adecue cada juego a las diferentes edades.

2. Número de participantes: Se indica el número de participantes a partir del cual se puede llevar a cabo el juego. La mayoría de los juegos posibilitan la participación de un grupo numeroso, haciendo que el momento de juego sea más divertido y enriquecedor.

3. Material: En general, para llevar a cabo los juegos no se necesita ningún material. En los casos en los que se precise, estos materiales son fáciles de conseguir (pañuelos, cuerda larga, sacos, papel, lápiz, celo, baldes, botellas, periódico, agua, huevos, cucharas).

4. Espacio: Se señala el lugar en el que se puede realizar cada juego. Al utilizar el término “cualquiera” el juego se puede llevar a cabo tanto en un espacio amplio como en uno reducido, al no haber mucho movimiento. Los espacios “amplios”, ya sean interiores o exteriores, estarán libres de obstáculos, y dadas las características de algunos juegos, se delimita el terreno y se negocian los límites del campo.

5. Desarrollo del juego: Recoge las explicaciones de los juegos elegidos afines a los objetivos del proyecto, bien sean modificados u originales.

6. Versión original: se incluye la explicación original de los juegos modificados.

Se aconseja que, a la hora de poner en práctica estos juegos, el educador tenga en cuenta los siguientes puntos:

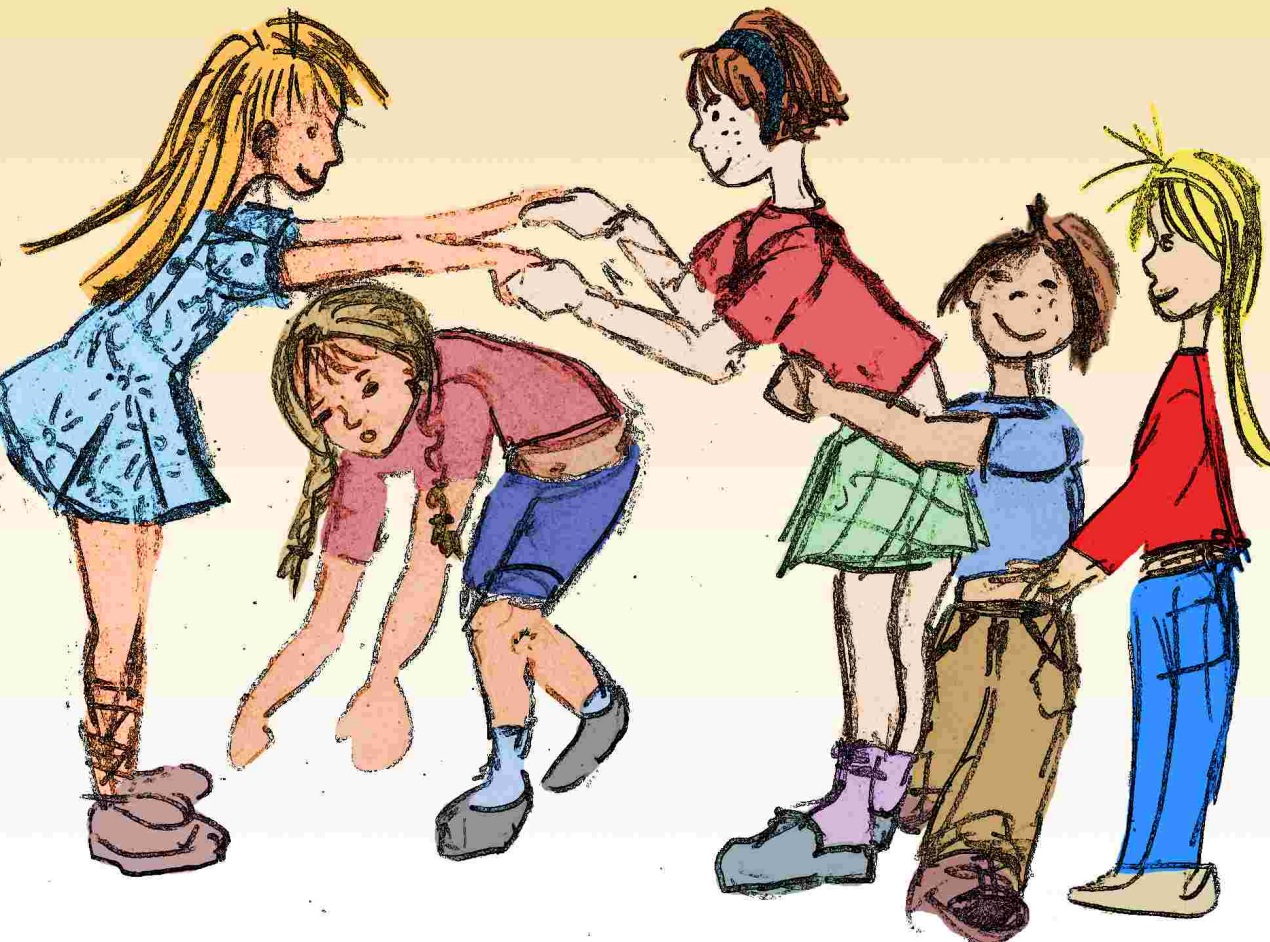
- analizar el juego antes de llevarlo a la práctica
- realizar los juegos en un espacio adecuado
- dedicarles el tiempo suficiente a cada juego
- promover el diálogo, la negociación entre los jugadores, la aportación de dudas y nuevas ideas.
- valorar más el momento de juego y la diversión que el resultado final, puesto que el objetivo es pasárselo bien y disfrutar.
- observar el estado y el comportamiento de los participantes.

Nota:

1. Cuando las palabras referidas a personas están escritas únicamente en masculino o femenino, consideramos que incluyen ambos géneros

2. En el desarrollo de varios juegos se utilizan expresiones como “se la para” o “se la queda” para hacer referencia a una o varias personas que tienen un rol diferente al resto de participantes.

A



Hacer grupos



JUEGOS PARA HACER GRUPOS

A

juegos para hacer grupos

A cara o cruz

01

Procedimiento de selección para que un grupo de personas se divida en dos, de una manera aleatoria. Los participantes, por turnos, van tirando la moneda al aire. Si les toca cara, se ponen en el grupo "cara"; si les toca cruz, en el grupo "cruz"; es preciso tirar la moneda hasta que la mitad del grupo forme ya parte de uno de los grupos.

Versión original:

Dos jugadores eligen, entre las dos caras de una moneda o una piedra plana, "cara" o "cruz". Se lanza la moneda al aire y el que gana elige jugadores.

Averiguar en qué mano se esconde un objeto

02

Se cogen dos objetos pequeños. El animador, o sencillamente uno de los participantes, esconde un objeto en cada mano. Los demás, por turno, escogen una mano para descubrir el objeto que contiene. Cada objeto corresponde a un grupo, de tal manera que, al azar, la mitad de los jugadores formará parte de un grupo y la otra mitad del otro. Cuando se haya completado un grupo, el resto de participantes pasa a formar automáticamente parte del grupo que falta por completar.

Versión original:

Un niño esconde una piedra en una de las manos y otro debe averiguar en cuál se halla. Si acierta, elige los componentes de su grupo.

A

JUEGOS PARA HACER GRUPOS

juegos para hacer grupos

03 *A sacar el palito más corto*



Se cogen tantos palitos como personas haya. Uno, del grupo de jugadores, los mantiene en la mano, dejando asomar solamente la parte superior de los mismos y manteniéndolos alineados a la misma altura. Los demás participantes eligen cada uno el suyo. Si se quiere hacer dos grupos, se ponen la mitad cortos y la otra mitad largos. Si se quiere que una persona del grupo se “la pare”, se ponen todos los palos largos menos uno corto, y el que saque el corto se “la para”.

04

A pares o nones

Para realizar dos grupos, los jugadores se colocan de dos en dos. De pie, y con las manos a la espalda, cada jugador elige entre “pares” o “nones”. “A la de tres”, muestran a la vez sus manos con el número de dedos que hayan decidido. Si el recuento de los mismos suma una cantidad “par”, el que ha pedido pares ha acertado. Los que aciertan pasan a formar parte de un grupo y los demás de otro grupo.

Versión original:

Dos jugadores se colocan con las manos a la espalda y tras haber elegido entre “pares” o “nones”, muestran a la vez una de sus manos con los dedos que deseen estirados. Si el recuento de los mismos suma una cantidad par pierde el que pidió nones y viceversa. El ganador elige los componentes de su grupo.

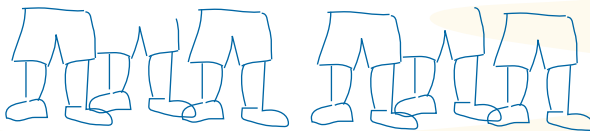
juegos para hacer grupos

A hacer pies**05**

Para hacer dos grupos al azar, dos niños se colocan a cierta distancia uno frente al otro y se aproximan dando pasos por turnos. Avanzan en línea recta colocando un pie delante del otro, de tal forma que sitúan el talón de un pie en la punta del otro. A medida que avanzan, uno dice “oro” y el otro “plata”. Cuando la distancia que les separa es aparentemente menor que la longitud del pie de quien le toca dar el paso, éste pisa con el suyo la punta del que le sirve de apoyo en ese momento y el del contrincante, mientras dice “monta”. A continuación, lo introduce perpendicularmente entre ambos añadiendo “y cabe”. En caso de que su intento resulte fallido, se vuelven a alejar y el que ha dicho “monta y cabe” inicia la aproximación. El resto de jugadores realiza el mismo procedimiento. Los jugadores que logren pisar el pie del compañero pasan a formar parte de un grupo, y la otra mitad formará otro grupo. (Si nos damos cuenta desde el principio que el número de participantes es impar, se rifa para que una persona elija estar en el grupo que lo desee).

Versión original:

Sólo dos jugadores del grupo “hacen pies”, el que gana, tiene derecho a ser el primero en elegir jugadores.



juegos para hacer grupos

06

Piedra, papel, tijera

Se utiliza este procedimiento para ver quién empieza un juego. Dos personas se ponen de frente, con una mano en la espalda. Al decir: “piedra, papel o tijera”, los dos jugadores sacan la mano que tienen escondida, y adoptan una de las siguientes posiciones:



Piedra: la mano cerrada.

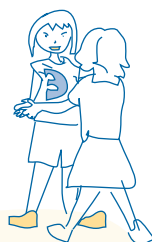
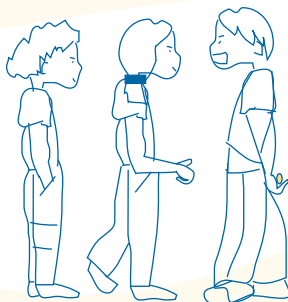


Papel: la mano abierta.



Tijera: dos dedos extendidos (índice y corazón) y los demás recogidos.

Si los jugadores tienen la misma posición se repite. Y si la posición es diferente, se ganará en función de la siguiente norma; la piedra gana cuando sale a la vez que una tijera, la aplasta. La tijera gana ante el papel, porque lo corta. El papel gana a la piedra al envolverla.





juegos para hacer grupos

A colores

07

Para realizar dos grupos, dos jugadores elegidos al azar se alejan. Uno hace de Sol y otro hace de Luna. Sin que éstos lo oigan, el resto de los jugadores se asignan diferentes colores poniéndose de acuerdo para no repetirlos. A continuación la Luna se acerca y el grupo le pregunta:

El grupo- ¿quién es?
La Luna- La luna con sus sombras
El grupo- ¿y qué deseas?
La Luna - Vengo a buscar un color
El grupo- ¿qué color?
La Luna- El color... (Uno cualquiera)

Si alguien tiene el color que ha dicho, se va con la Luna. Luego el Sol hace lo mismo.

El grupo- ¿quién es?
El Sol - El sol con sus rayos
El grupo- ¿y qué deseas?
El Sol - Vengo a buscar un color
El grupo- ¿qué color?
El Sol -El color...

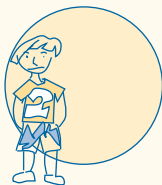
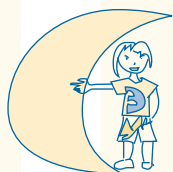
Se sigue así hasta que todos los participantes estén distribuidos en dos grupos.

Versión original:

Tres jugadores de un grupo se colocan frente a los demás. Uno hace de ama, otro hace de ángel y el tercero hace de demonio. El ama asigna al oído de cada jugador un color (menos al ángel y al demonio). A continuación el demonio y el ángel mantienen estos diálogos con el ama, para distribuirse en dos equipos:

Ama- ¿quién está?
Demonio- El demonio con su tenedor
Ama- ¿qué quiere?
Demonio- Vengo a buscar un color
Ama- ¿qué color?
Demonio- El color...

Ama- ¿quién está?
Ángel - El ángel con su cruz
Ama- ¿qué quiere?
Ángel - Vengo a buscar un color
Ama- ¿qué color?
Ángel - El color...



juegos para hacer grupos

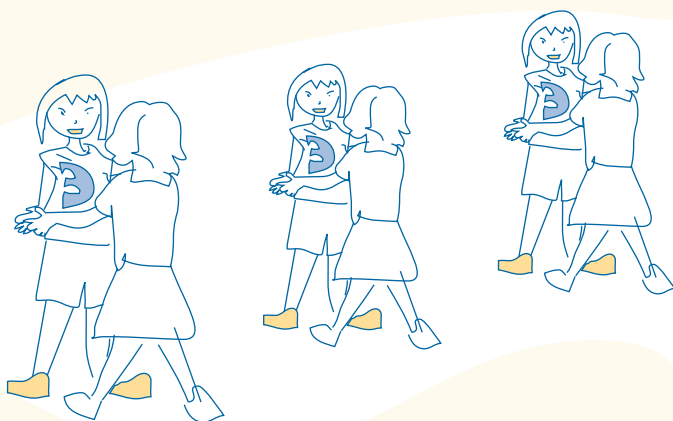
08

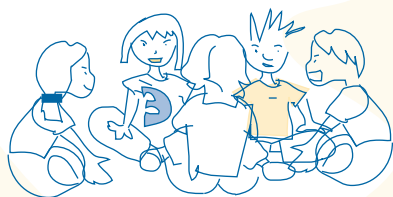
Pase misi

Para realizar dos grupos, dos de los jugadores, de pié y con las manos unidas levantan los brazos formando un arco; el resto de los compañeros, en fila, van pasando por debajo del arco mientras cantan:

Pase misí, pase misá
Por la puerta pasará
El de "alante" corre mucho
Y el de atrás se quedará.
¡Eso sí!, ¡Eso no!
¡Eso se verá!

Al acabar la canción, los que forman el arco bajan sus brazos atrapando a un jugador y le preguntan: "¿Qué quieres, azúcar o chocolate?". Los que forman el arco acuerdan de antemano que el que diga azúcar va con uno y el que diga chocolate va con otro. El interrogado responde en voz baja chocolate ó azúcar y se agarra por detrás, de la cintura, al que tenga este nombre. Esta cancioncilla se repetirá hasta que todos estén en uno de los grupos.





juegos para hacer grupos

A esconder la piedra

09

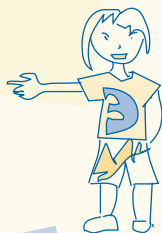
Para hacer dos grupos, los jugadores se colocan en círculo. Tres de ellos salen del grupo; uno hará de “Viento”, otro de “Agua” y otro de “Tierra”. El resto se sienta en círculo con las dos manos semicerradas sobre las rodillas. El que hace de Viento, con una pequeña piedra, se adelanta y haciendo un gesto de depositarla en las manos de todos los niños, la deposita en las manos de uno, sin que el resto lo vea. Después se adelanta el Agua y, si acierta quién tiene la piedra, se lo lleva consigo al “mar”. El Viento repite la operación dejando otra piedra en otra mano. Después pasa la Tierra intentando descubrir en qué mano está la piedra. Cuando la encuentra lleva a esta persona al “monte”. De esta manera todas las personas del juego quedan repartidas entre mar y monte.

Versión original:

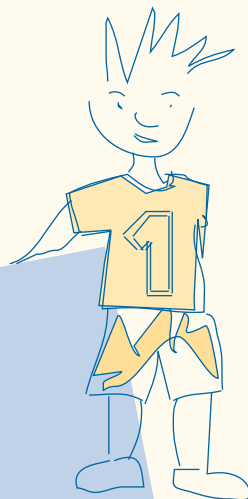
Un grupo de niños se coloca en círculo. Tres niños salen del grupo; uno hace de Jesucristo, otro de demonio y otro de ángel. El resto se sienta en círculo con las dos manos semicerradas sobre las rodillas. Los tres elegidos se sitúan sobre la pared de enfrente. El que hace de Jesucristo con una pequeña piedra se adelanta y haciendo un gesto de depositarla en las manos de todos los niños, la deposita en las manos de uno, sin que el resto lo vean. Después se adelanta el demonio y si acierta quién tiene la piedra se lo lleva consigo al infierno. Jesucristo repite la operación dejando otra piedra en otra mano. Después pasa el ángel intentando descubrir en qué mano está la piedra. Cuando lo encuentra lleva a esta persona al cielo. De esta manera todas las personas del juego quedan repartidas entre el cielo y el infierno. Cuando todos los participantes estén en uno de los grupos se realiza una “sokatira”, colocándose al lado de cada uno de ellos los de su bando y tirando para tratar de arrastrar a los contrarios hacia sí.

rifas

1. Txirristi mirristi
Txirristi, mirristi
Gerrena plata
Olio, zopa,
Kikirri salda
Urun plerun,
Kuik
Gaztaina, gora, bera,
Txipitin, txapatun,
Fuera.



2. Aitxa motxa
Aitxa, motxa jerolipan
Hiru seme errotan
Errota txiki klin klan
Catalina bentan, kolentan
Txipirripiton Martin zapaton
Toca la trompeta lau kiri kon



3. Don Don beledon
Don Don beledon
Belendongo elizan
Zazpi gizon dantzan
Zu moskorra ni moskorra
Nahi debena
Nahi debena
Kanpora

4. Arriola Mariola
Arriola-marriola,
Orratza zorrotza,
Xixta gaitza,
Hari txarra,
Tira-bira,
Zirrin-zarran
Eta zart!



rifas



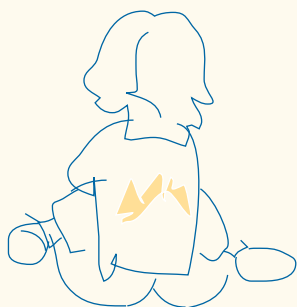
5. Dona dona katona
Dona, dona katona
Sutondoan aítona
Lepotik behera kutuna
Atera deilla
Neska edo mutil
tun-tu-na.



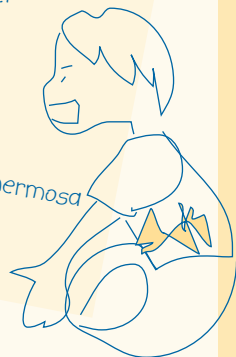
6. Don Don Kikilikon
Don don
Kikilikon
Saltsa pika
Tortolika
Aitona martzelon
Kixki ta mixki ta kaxkamelon.



7. Baga biga higa
Baga, biga, iga
Laga, boga, sega
Zai, zoi bele;
Arma, tiro, ¡pum!



8. En un rosal
Debajo una rosa
Había un clavel
Debajo un clavel
Había una rosa
Flor con flor
Rosa con rosa
La más florida y hermosa
Que usted escoja.



rifas

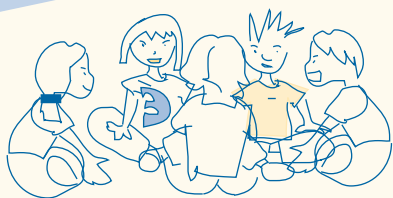
9. Madre e hija fueron a misa
 Madre e hija
 fueron a misa
 Se encontraron
 Con un francés
 Le dijeron
 Qué hora es
 La una, las dos
 Las tres
 Las cuatro
 Las cinco, las seis,
 Las siete, las ocho,
 Con pan y bizcocho
 Hoja de laurel
 Libre, cazador.

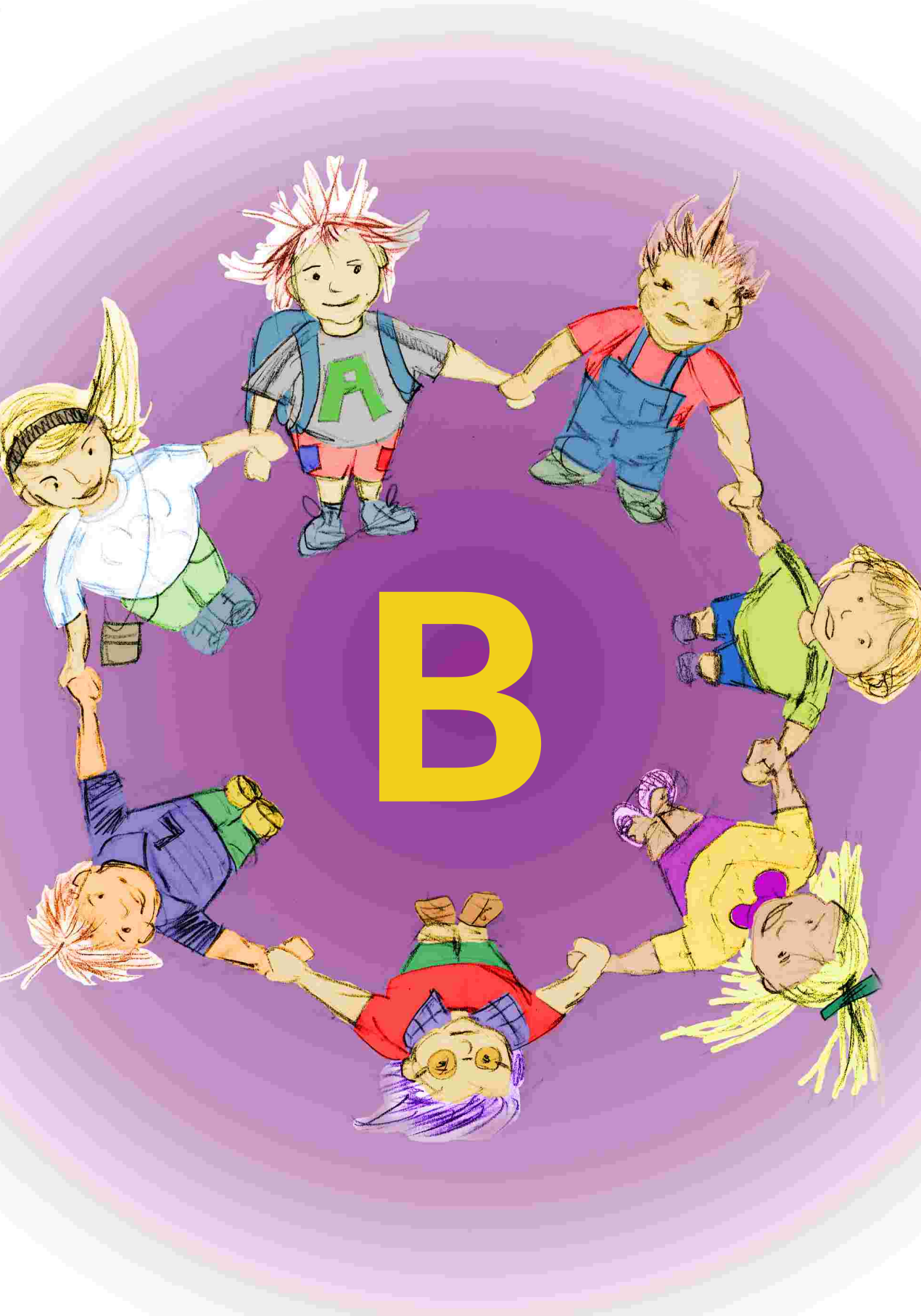
10. Una mosca puñetera
 Una mosca puñetera
 Se cagó en la carretera
 Pim pom fuera.

12. Manzana asada
 Manzana asada
 Un dos tres y pasada
 Manzana podrida
 Un dos tres y salida.

11. Pito Pito gorgorito
 Pito pito gorgorito
 dónde vas tu tan bonito
 a la fiesta de mi abuela
 pim pom fuera.

13. Al escondite berite ton
 Al escondite berite ton
 Cien gallinas y un capón
 El capón estaba muerto
 Las gallinas en el huerto
 kurrus kus kus
 que te salgas tú





Expresión oral

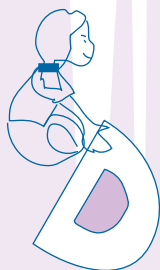
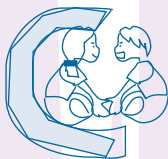
JUEGOS DE EXPRESIÓN ORAL

B

juegos de adivinar

Frío caliente

01



Edad: a partir de cuatro años.

Número de participantes: se aconseja más de cuatro.

Duración del juego: Hasta una hora, en función del número de rondas que se realicen.

Material: un objeto cualquiera para esconder.

Desarrollo del juego: El grupo esconde un objeto o una prenda cualquiera y un jugador, elegido al azar, lo busca, mientras tanto, se le dan pistas diciendo “caliente”, si está cerca del objeto y “frío” si está lejos. También se le puede dirigir con aplausos; a medida que se acerca al objeto, aumenta la intensidad de los aplausos.

En el siguiente turno otra persona buscará el objeto.

Veo - veo

02

Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 3.

Material: ninguno.

Espacio: cualquiera.

Desarrollo del juego: Un jugador piensa en un objeto que esté a la vista de todos; los demás tienen que adivinar de qué objeto se trata. Se tiene como pista la primera letra o bien la primera y la última letra de la palabra.

- Veo, veo
- ¿Qué ves?
- Una cosita
- ¿Y qué cosita es?
- Una cosita que empieza por...

Cuando alguien lo adivine otro jugador piensa en otro objeto.

juegos de adivinar

03

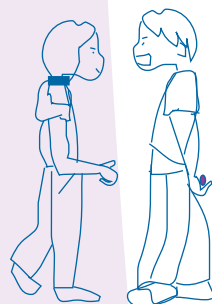
*Los números ocultos***Edad:** a partir de 7 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 10 jugadores y número par.**Material:** ninguno.**Espacio:** cualquiera.

Desarrollo del juego: Los participantes se dividen en dos grupos y ambos se numeran con tantos números como participantes haya. Los grupos se colocan uno frente al otro. Cualquier jugador de uno de los grupos se acerca al otro grupo y pregunta a uno de ellos un número al azar, por ejemplo “¿eres el número...cuatro?”. Si el otro jugador no lo es, debe contestar si su número es mayor o menor. Si lo acierta, dice que sí. Los jugadores de cada equipo deben ir memorizando las respuestas y conocer todos los números del otro grupo.

Cuando crean conocerlos, comunican al otro grupo que ya están preparados para ver si los han acertado. Una vez los dos grupos creen haber descubierto todos los números ocultos, todos los participantes cantan a la vez “el número uno eres tú” y los números uno se señalan mutuamente. Siguen así hasta cantar todos los números.

Versión original:

Se colocan los dos grupos, una vez numerados, uno frente al otro y al costado un jugador que hace de madre. Cuando ésta, dirigiéndose a un equipo, dice un número, el jugador nombrado debe acercarse al otro grupo y acertar quién de sus componentes tiene el mismo número. Si lo hace, recibe un beso, de lo contrario, un cachete y queda eliminado. A continuación será el turno de los componentes del otro grupo.



juegos de adivinar

La palabra escondida

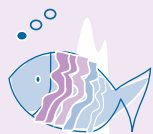
04

Edad: a partir de 6 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 5.**Material:** algo para escribir.**Espacio:** cualquiera.

Desarrollo del juego: Un jugador escribe en un papel, o en una pizarra, tantas rayitas como letras tenga una palabra cualquiera. Por turnos, el resto de jugadores, intentando adivinar de qué palabra se trata van diciendo letras. Si coincide con una de las letras de la palabra se escribe encima de su rayita correspondiente. Cada vez que la letra no esté en la palabra, se dibuja una parte de un dibujo que se irá completando y se deja escrita a un lado. El dibujo a completar puede ser cualquiera que quiera dibujar la persona que pone la palabra; un pez que está comiendo unas sardinitas (un total de 10), una flor con 10 pétalos...

Versión original:**El ahorcado**

Se escribe en un papel o en el suelo tantas rayitas como letras tenga la palabra. Si el jugador que juega no acierta la letra, por cada fallo, se dibuja una parte del cuerpo del ahorcado. Si se acierta, la letra se escribe encima de su rayita correspondiente. El juego consiste en completar entre todos los participantes, o por grupos, la palabra antes de que se dibuje en su totalidad la silueta del ahorcado.



B

JUEGOS DE EXPRESIÓN ORAL

juegos de adivinar

05

¿Quién soy yo?

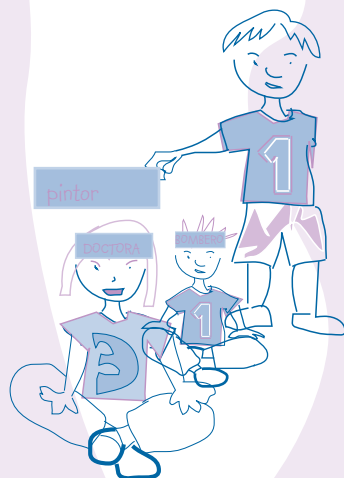
Edad: a partir de 7 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 6.

Material: papel, lápiz y celo.

Espacio: cualquiera.

Desarrollo del juego: El grupo se sienta en corro y cada uno piensa en un personaje. Se escribe el nombre del personaje en un papel y cada jugador se lo pega al compañero de la derecha en la frente sin que éste vea lo que pone. De esta forma todos los participantes tienen un papel pegado en la frente con un personaje que desconocen y que intentarán adivinar. Para ello cada participante realiza una pregunta que el grupo responde con un "sí" o con un "no". El juego acaba cuando todos adivinen su personaje, dando pistas cuando sea necesario.



06

Al retrato

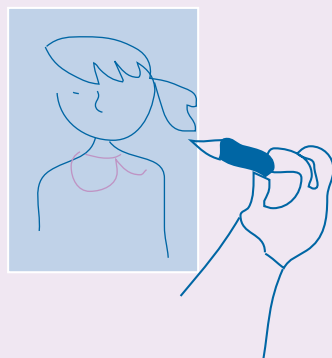
Edad: a partir de 6 años.

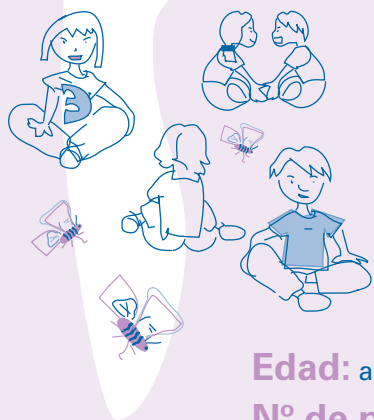
Nº de participantes: se aconseja más de 5.

Material: ninguno.

Espacio: cualquiera.

Desarrollo del juego: Un jugador al azar piensa en una persona conocida por todos los participantes, quienes, mediante preguntas, intentan adivinar de quién se trata. Las preguntas sólo se responden con un "sí" o con un "no".





JUEGOS DE EXPRESIÓN ORAL

B

juegos de adivinar

¿Qué es?

07

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 5.

Material: ninguno.

Espacio: cualquiera.

Desarrollo del juego: Uno de los participantes elegido al azar describe con la mayor originalidad posible las características de un objeto que se encuentra a la vista de todos.

¿Quién te ha picado?

08

Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 4.

Material: ninguno.

Espacio: cualquiera.

Desarrollo del juego: Uno de los jugadores permanece sentado; otro, recuesta la cabeza en su regazo. De antemano se asigna al resto de los jugadores nombres de frutas, animales, etc., sin que la persona que está recostada lo sepa. Éstos se colocan a cierta distancia de los otros dos jugadores. La persona que está sentada llama a uno de ellos por su nombre oculto, ej: "que venga la fresa". Esta persona hace presión con la yema de los dedos, moviéndolos por la espalda de la persona que está recostada (como si fuesen hormiguitas), después vuelve a su sitio. El que está recostado, se incorpora y mirando al grupo debe adivinar quién ha puesto la mano.

Versión original:

Tradicionalmente, los jugadores pellizcan a la persona que está recostada.

juegos de corro

01

Alpargata o zapatilla

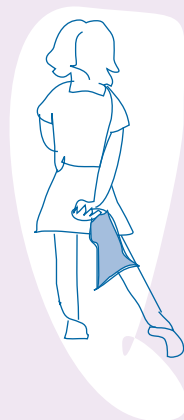
Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: una zapatilla o cualquier objeto pequeño.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo, con las rodillas algo elevadas, para que pueda pasar fácilmente la zapatilla por debajo de éstas. En medio del círculo se pasea un jugador, el cual es el encargado de buscar la zapatilla que se va pasando disimuladamente por debajo de las piernas de todos. En cuanto el jugador del medio vea la zapatilla, la persona que en ese momento pasa la zapatilla y la del centro intercambian sus papeles.



02

Cadena cruzada

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: ninguno.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Los jugadores se ponen en fila y agarrados de las manos, durante todo el juego, el primero de una esquina se dirige hacia el de la otra esquina, pasando por el arco formado entre el primero y el segundo. Al acabar de pasar todos por debajo de este arco, el segundo queda con los brazos cruzados y de espaldas. A continuación, vuelven a pasar por debajo del arco formado entre el segundo y el tercero. Se va repitiendo lo mismo con todos hasta el último. Entonces los dos de los extremos comienzan a tirar para romper la cadena.

juegos de corro

Al pañuelito por detrás**03****Edad:** a partir de 5 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 8.**Material:** un pañuelo.**Espacio:** amplio.**Desarrollo del juego:**

Los participantes se sientan en el suelo formando un corro.

Una persona canta la canción* mientras camina alrededor del corro, llevando escondida una prenda, como un pañuelo, que disimuladamente dejará detrás

de una de las personas del corro. Esta persona, al darse cuenta de que la tiene, sale corriendo tras la que ha dejado el pañuelo. Si logra cogerla, vuelve a ocupar su asiento, pero si la persona que ha dejado la prenda ocupa el sitio libre, se cambian los roles.

*Al pañuelito por detrás

Tris tras

Ni lo ves, ni lo verás

Tris tras

Mirad arriba que caen judías

Mirad abajo que caen garbanzos

Manos adelante que vienen los gigantes

Manos atrás que viene Baltasar

A dormir, a dormir que los reyes magos

Van a venir.

Al corro chirimbolo**04****Edad:** a partir de 3 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 5.**Material:** ninguno.**Espacio:** amplio.**Desarrollo del juego:**

Los niños se ponen de pie en círculo y cantan al son de la canción, al mencionar las partes del cuerpo, las señalan.

La canción es la siguiente:

Al corro chirimbolo,

Qué bonito es,

Un pie, otro pie,

Una mano, otra mano,

Un codo, otro codo,

La nariz y el gorro.

juegos de lenguaje

01

A nombres

Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 6.

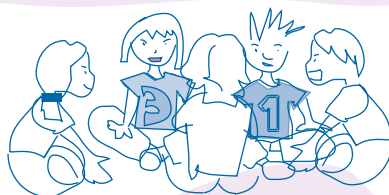
Material: ninguno.

Espacio: cualquiera.

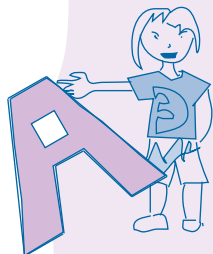
Desarrollo del juego: Los participantes se sientan en corro. El juego consiste en ir diciendo nombres de objetos, lugares o colores, sin repetirlos, que pertenezcan a una categoría o que empiecen por la misma letra. Se juega por turnos y sin un orden establecido, con una pelota o un pañuelo. El que lo recibe dice la palabra y se lo pasa a otro compañero, hasta que se pase a todos los participantes. Se puede pedir ayuda a los compañeros o simplemente pasar el turno. Se intentará no repetir las palabras. Si el primero dice: "¡¡¡Pantalones!!!" Todos los demás tienen que ir diciendo palabras que empiezan con la letra "p", sin repetir. También, se puede empezar el juego con esta frase: "¡¡¡Vuelan, Vuelan...pantalones!!!"

Versión original:

Se paga prenda cuando no se sabe qué palabra decir.



juegos de lenguaje

Encadenamiento de palabras 0 2

Edad: a partir de 7 años.

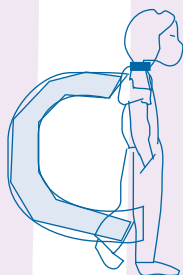
Nº de participantes: se aconseja más de 6.

Material: ninguno.

Espacio: cualquiera.

Desarrollo del juego: Dispuestos en círculo, uno de los participantes dice una palabra cualquiera, y el siguiente añade rápidamente otra que empiece por la última sílaba de la palabra anterior. La gracia del juego está en buscar palabras que terminen en sílabas que sean poco frecuentes para el inicio de otras, creando así situaciones comprometidas. Los compañeros pueden ayudarse entre ellos para encontrar una palabra.

Versión original: El que tarda en decir una palabra queda eliminado.

**Disparates****0 3**

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: ninguno.

Espacio: cualquiera.

Desarrollo del juego: Los participantes están sentados y dispuestos en círculo. Una persona del grupo inicia la ronda haciendo una pregunta en voz baja al que tiene a su derecha "¿para qué sirve...?" un objeto determinado, quien le responde también al oído "sirve para...". A continuación éste mismo pregunta al de su derecha y así se prosigue hasta completar una vuelta. Cada persona debe acordarse de la pregunta que le han hecho y de la respuesta que le han dado. Una vez concluida la ronda, cada participante debe repetir en voz alta qué le han preguntado y qué le han contestado las personas que se encuentran a su izquierda y a su derecha respectivamente...se pueden crear verdaderos disparates.



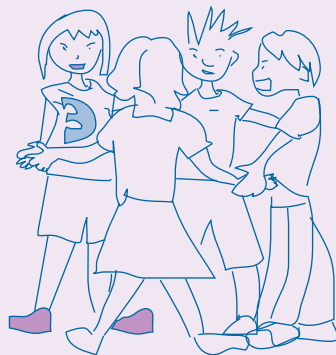
B

JUEGOS DE EXPRESIÓN ORAL

juegos de lenguaje

04

Al teléfono



Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 7.

Material: ninguno.

Espacio: cualquiera.

Desarrollo del juego: Dispuestos en corro, un participante susurra un mensaje al oído al compañero de la derecha, quien lo transmite al que está a su derecha y así sucesivamente hasta llegar al último. El mensaje consiste habitualmente en una palabra o frase corta y se suele transmitir de tal modo que dificulte su comprensión al receptor. Comparar la versión inicial con la final suele provocar risa ya que habitualmente no se parece en nada.

05

Memoria colectiva

Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja entre 6 y 12.

Material: ninguno.

Espacio: cualquiera.

Desarrollo del juego: Dispuestos en corro el educador comienza diciendo "para ir de vacaciones me llevaría...(puede decir cualquier cosa)...un balón". El siguiente jugador repite lo dicho por el anterior, más un objeto nuevo: "para ir de vacaciones me llevaría un balón y una bicicleta" y así hasta completar una vuelta o hasta que el grupo quiera, intentando recordar todos los objetos que han dicho los compañeros. Normalmente el grupo está muy atento a lo que se dice y se ayudan entre sí.

C





juegos de baile

Ambo Ato

01

Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: ninguno.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Todos los jugadores se colocan en una fila, menos dos, que se colocan enfrente. Estos dos jugadores (grupo 1), cogidos de la mano y cantando, avanzan en los dos primeros versos de cada estrofa hacia el resto de los participantes, cogidos también de la mano (grupo 2), y retroceden en los dos siguientes. El otro grupo hace el movimiento contrario a la pareja. Entre los dos grupos se mantiene el siguiente diálogo:

(grupo 1) Ambo ató
matanile, rile, rile
ambo ató
matanile, rile, ron

(grupo 2) ¿Qué quiere usted?
matanile, rile, rile
¿qué quiere usted?
matanile, rile, ron

(grupo 1) Quiero un paje
matanile, rile, rile
quiero un paje
matanile, rile, ron

(grupo 2) Escoja usted
matanile, rile, rile
escoja usted
matanile, rile, ron

(grupo 1) Escojo a ... (la persona que quieran)
matanile, rile, rile
escojo a ...
matanile, rile, ron

(grupo 2) ¿Qué oficio le pondrá usted?
matanile, rile, rile
¿qué oficio le pondrá usted?
matanile, rile, ron

(grupo 1) Le pondremos...astronauta (el oficio que quieran)
matanile, rile, rile
le pondremos...astronauta
matanile, rile, ron

En este momento, los jugadores del grupo grande deciden si aceptan o no la profesión propuesta. Para comunicárselo al otro grupo cantan la siguiente estrofa.

(grupo 2) Este oficio ya le gusta (o no le gusta)
matanile, rile, rile
este oficio ya le gusta
matanile, rile, ron

Cuando aceptan el oficio, todas las personas se ponen en círculo y cantan esta estrofa:

Celebremos todos juntos
Todos juntos en unión
Que el día dos de mayo
Se celebra la función, ¡¡¡ pím pam pum!!!

Antes de comenzar de nuevo la canción, la persona elegida pasa a formar parte del primer grupo. Se sigue así sucesivamente hasta que todos los jugadores forman una sola hilera.

juegos de baile

02

El baile de la patata

Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10 jugadores y número par.

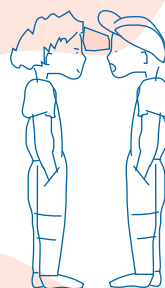
Material: música y patatas o globos.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Los participantes se ponen por parejas. Cada pareja coloca una patata o un globo entre sus frentes y al son de la música intentan que no se les caiga mientras bailan. Las parejas a las que se les caiga, van formando un círculo en el centro, de manera que, al final, acaban bailando todos juntos.

Versión original:

Las parejas se eliminan a medida que se les caen las patatas. El baile acaba cuando queda al final una sola pareja.



03

El baile de la escoba

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10.

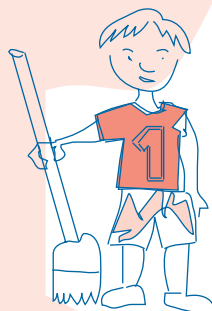
Material: música y una escoba u otro objeto.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Los participantes se disponen en corro. Cuando la música empieza a sonar, los jugadores se pasan una escoba o cualquier otro objeto. Al parar la música, la persona que tiene la escoba y el compañero que tenga a su derecha se ponen a bailar en mitad del círculo. Siguen pasándose la escoba hasta que al final están todos bailando juntos.

Versión original:

Por parejas, se baila al son de la música. Entre las parejas que están bailando se pasan una escoba. Cuando se para la música, la pareja que sostiene la escoba entre sus manos queda descalificada.



juegos de mímica

Antón pirulero**01****Edad:** a partir de 6 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 8.**Material:** ninguno.**Espacio:** cualquiera.

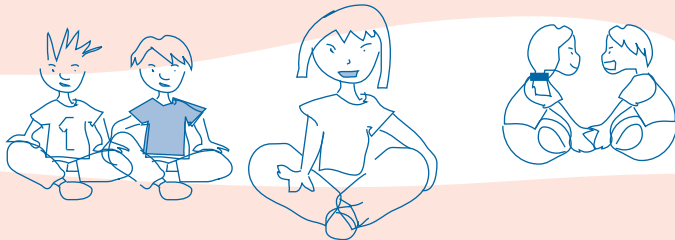
Desarrollo del juego: Sentados en corro, el educador o los propios participantes se asignan un oficio o un instrumento musical, que escenifican mediante gestos. Al mismo tiempo el educador se rasca la barbilla o la nariz con el pulgar, y todos cantan:

Antón, Antón Pirulero
Cada cual, cada cual
Atienda su juego
Y el que no lo atienda
Pagará la prenda.

En un momento cualquiera de la canción el educador abandona el gesto del dedo, de la barbilla o de la nariz y empieza a realizar los gestos de uno de los oficios, de manera que la persona que lo tiene asignado pasa a ejecutar lo que hacía el educador.

Versión original:

Si por estar distraído o por error un jugador se equivoca paga una prenda.



juegos de mímica

02 *Hacer lo que hace el primero*

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 6.

Material: ninguno.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Los participantes se ponen en fila. A medida que van avanzando, el primero hace gestos y el resto los copia, cambiándolos de vez en cuando. Cuando el educador lo indique, el que está delante pasa detrás, y el primero de la fila realiza gestos. Así sucesivamente.

03 *Adivinar algo mediante gestos*

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10.

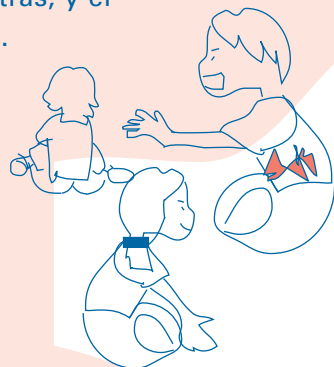
Material: ninguno.

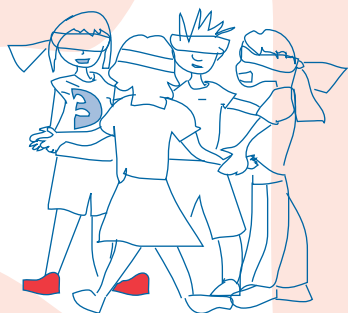
Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Se propone que los participantes, junto con el educador, realicen anteriormente una lista de palabras reunidas en diferentes categorías. Se forman pequeños grupos (o también se puede jugar por parejas). Uno de cada grupo se dirige al educador; éste, en voz baja, les indica el nombre de una película, de un animal, de un país, etc., y se informa a todo el grupo de qué categoría se trata. Cuando vuelven a sus respectivos grupos, mediante gestos, intentan que el resto de participantes adivinen de qué se trata. Los participantes se irán turnando, de tal manera que puedan ir participando todos los que quieran.

Versión original:

Gana la primera pareja en llegar con la respuesta acertada.





juegos a ciegas

Gallinita ciega

01

Edad: a partir de 7 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10.

Material: un pañuelo por jugador.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Todos los jugadores se “transforman” en “gallinitas ciegas”. Las gallinitas están perdidas; alguien se ha dejado la puerta abierta y han salido al campo. Se hace de noche y quieren volver al corral. Para volver al corral deben unirse en corro y asegurarse de que están todas las gallinitas. Con los ojos tapados, los participantes se mueven por un espacio delimitado. El objetivo es reconocer a los compañeros y acabar todos en un corro. Al principio del juego, todas las gallinitas se mueven por la sala para mezclarse, haciendo el ruido de la gallinita. Dos personas se encuentran. Palpándose las cabezas, intentan descubrir de quién se trata. Cuando están seguros de ello, dicen el nombre de la otra persona, a lo que responden “sí” o “no”. Si los dos aciertan, se unen de la mano y van en busca del resto de las gallinitas. Si uno de los dos o los dos no aciertan, pueden seguir intentándolo o buscar otra persona que puedan reconocer más fácilmente. A medida que se van reconociendo se unen de la mano, de tal manera que hayan reconocido a las dos personas que los jugadores tienen a cada lado. Al final del juego cada participante dice su nombre para ver si están todos los componentes del grupo y si han logrado hacer el corro.

Versión original:

Al azar, se escoge un jugador. Con la ayuda de un pañuelo, le tapan los ojos. El resto de los compañeros, que se mueven por un espacio limitado, tienen los ojos abiertos. La “gallina” debe intentar coger a los demás y acertar de quién se trata cuando lo coja. Cuando atrapa a un jugador y acierta quién es, cambian los roles.

juegos a ciegas

02

¿Qué hora es?

Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 6.

Material: un pañuelo.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Un jugador se coloca en el centro del corro con los ojos tapados. Mientras sus compañeros giran en corro, mantiene con ellos el siguiente diálogo:

Zer ordu da?

Ordubata

Zer ordu da?

Ordubiak

Zer ordu da?

Hirurak...



Cuando las personas del corro contestan “Hamabiak”, la del centro continua:

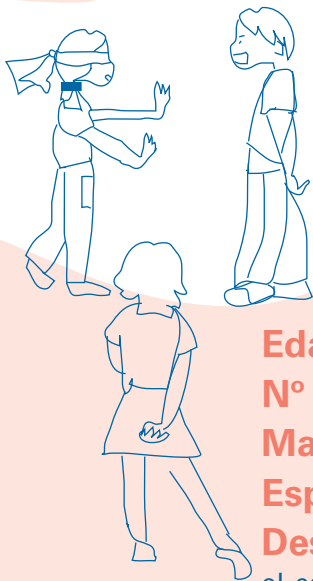
Nire opila erre al da?

Erdia bai eta erdia ez

Beste erdia noizko?

Bihar goizean txokolatea hartzeko

Terminado el diálogo la persona del centro tiene que coger a una de las del corro y adivinar de quién se trata...se pueden dar pistas. En la siguiente ronda otra persona se pondrá en la mitad.



juegos a ciegas

Piel de conejo

03

Edad: a partir de 7 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10.

Material: un pañuelo.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: El grupo de jugadores determina el campo de juego. Por sorteo, una persona se la queda y con los ojos tapados coloca las manos abiertas, con las palmas mirando hacia abajo y cruzadas. Los otros le cogen cada uno de un dedo y cuando el que se la queda dice "¡Piel de conejo, blanca ya!" Los jugadores echan a correr entremezclándose. El que tiene los ojos tapados cuenta rápidamente hasta diez y dice "¡stop!"; al oír esto todos los jugadores deben quedarse quietos. A continuación, el que se la para nombra a una de las personas, por ejemplo "¡Eneko!"; o bien "quiero oír la voz de...Eneko"; y éste debe responder "aquí". La persona que tiene los ojos tapados, orientándose por la voz de Eneko, debe dirigirse a su lugar y cogerle. Si tarda mucho en encontrar a Eneko, éste puede repetir su nombre. En cada ronda se cambiará la persona que se tape los ojos así como la persona a la que se busca.

La sopa boba

04

Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: número par.

Material: un pañuelo para cada jugador, chocolate hecho y cucharas.

Espacio: se aconseja un lugar con mesas y sillas.

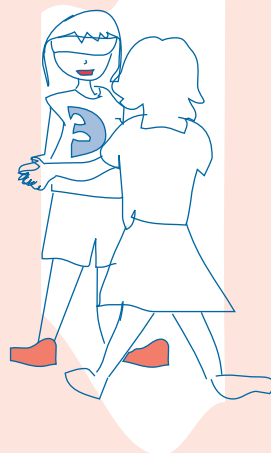
Desarrollo del juego : Los participantes se ponen por parejas uno frente al otro con los ojos tapados. Cada uno, con un tazón de chocolate, da de comer a su pareja ayudándose de una cuchara.

Versión original:

Gana la pareja que acabe antes.

juegos a ciegas

05

A ciegas

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: pañuelos para la mitad de los participantes.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Por parejas, uno de los jugadores se venda los ojos y se le da vueltas. Los compañeros van guiando a su pareja, llevándoles por un camino o circuito con más o menos dificultades. Se puede jugar también por grupos. Por turnos, guían a una persona del grupo que va a ciegas.

06

Número oculto

Edad: a partir de 7 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: pañuelos para cada jugador.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Los participantes se dividen en dos grupos y los componentes de ambos se numeran sin que el grupo contrario lo escuche. Se tapan los ojos y hablando o sin hablar (según la dificultad que se quiera dar al juego), buscan a la persona que tenga el mismo número, encontrando así su pareja.

D





a la cuerda

Al cocherito Leré

01

Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 6.

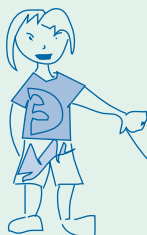
Material: una cuerda larga.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Se da a la cuerda de manera que describa vueltas completas. Cada jugador salta dos versos. En el primero, al cantar "leré" las dos personas que dan a la cuerda elevan el brazo, mientras que la persona que salta se agacha para que la cuerda no le dé en la cabeza y al final del segundo verso sale. El siguiente jugador entra seguido.

Al cocherito, leré
Me dijo anoche, leré
Que si quería, leré
Montar en coche, leré
Y yo le dije, leré
Con gran salero, leré
No quiero coche, leré
Que me mareo, leré

En este momento, la persona que acaba de entrar a saltar, acaba esta estrofa:

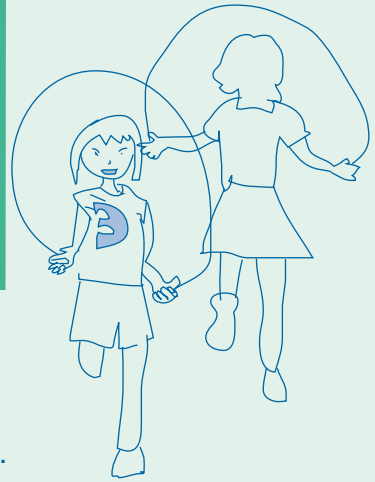


Al nombre de María
Que cinco letras tiene
La M
La A
La R
La I
La A
MA-RI-A



a la cuerda

02

***Cuándo vendrá el cartero,
qué cartas traerá*****Edad:** a partir de 6 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 6.**Material:** una cuerda larga.**Espacio:** amplio.**Desarrollo del juego:** Inicia el juego uno de los participantes, que empieza a saltar a la cuerda, cantando:

Cuándo vendrá el cartero
qué cartas traerá
traiga las que traiga se recibirán

Otro participante, que hace de cartero dice:

tan tan

El que está saltando responde:

¿quién es?

El que va a entrar contesta:

El cartero

En ese momento empiezan a saltar los dos participantes juntos.

El primero dice:

¿Cuántas cartas?

El que hace de cartero responde un número cualquiera. Entonces los dos participantes saltan tantas veces como número de cartas haya indicado. Al concluir, sale el primer participante, y el que se queda comienza de nuevo la canción.

a la cuerda

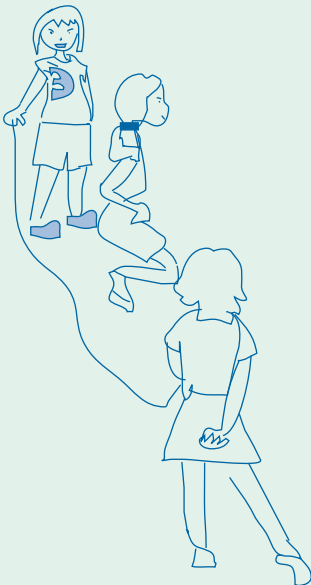
Al motrollón

03

Edad: a partir de 6 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 8.**Material:** una cuerda larga.**Espacio:** amplio.**Desarrollo del juego:** Consiste en dar a la cuerda sin parar mientras que los participantes van entrando, cantando:

Al motrollón, motrollón,
Que entre el número uno
Al motrollón, motrollón,
Que entre el número dos...

Así hasta que se encuentran seis o siete saltando simultáneamente. Y luego, en el mismo orden van saliendo:



Al motrollón, motrollón,
Que salga el número uno
Al motrollón, motrollón,
Que salga el número dos...

D

JUEGOS DE MOTRICIDAD

juegos de carreras

01

Carreras de sacos



Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: Sacos de gran tamaño.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Los participantes se ponen por grupos para correr relevos. Una vez dada la señal de salida, los jugadores metidos en el saco (hasta la cintura y sujetándolo por los bordes) empiezan a correr saltando. El participante que se caiga puede levantarse y proseguir con su carrera. Se fija un punto para dar el relevo.

Versión original:

Los jugadores se colocan en la línea de salida. Gana el primero en llegar a meta.

02

Carrera de carretillas

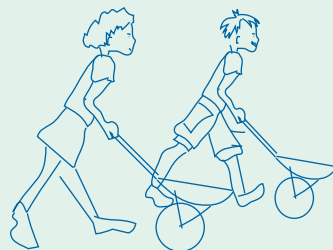
Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: ninguno.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Se puede realizar por parejas y por grupos, haciendo relevos. Colocados en la línea de salida, los jugadores avanzan en forma de carretilla; una de las personas se tumba en el suelo y su pareja, que está de pie, le sujeta por los tobillos. La figura que realizan entre los dos recuerda a una carretilla, de ahí el nombre del juego. En el momento del relevo cambian sus papeles, de tal manera que todos los participantes adoptan ambas posiciones. También se puede intentar realizar una sola carretilla entre todos, formando una línea, de modo que cada persona que está de pie sujeta dos piernas de personas diferentes. El reto es recorrer una distancia manteniendo la estructura de la carretilla.



Versión original:

Por parejas, hacen carreras y en la mitad del recorrido se cambian de posición. Gana el primero que llegue a la meta.

juegos de carreras

***Carreras por parejas
con los pies atados***

03

Edad: a partir de 6 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 8.**Material:** un pañuelo o cuerda por cada dos personas.**Espacio:** amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Los participantes se ponen por parejas y se unen por una pierna utilizando un pañuelo o cuerda para atarlos. Al dar la señal, las parejas corren hasta la meta. ¡Lo emocionante no es ganar la carrera, sino poder acabarla! La dificultad aumenta si esta carrera se realiza por grupos de 3 o 4 personas.

Carreras de globos

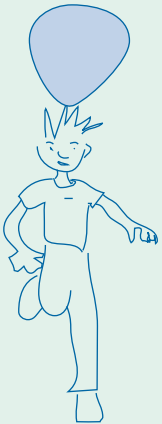
04

Edad: a partir de 4 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 8.**Material:** globos, periódicos.**Espacio:** amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Por parejas o en pequeños grupos de 3 o 4 personas, se intenta llevar un globo, sin que se caiga, hasta la meta, dándole cabezadas. Dada la dificultad del juego, en ciertas edades, nos podemos ayudar de periódicos utilizándolos a modo de pala. Se trata de llevar entre todos el mayor número de globos impulsando mecanismos de cooperación.

Versión original:

En esta carrera, cada participante debe llevar su globo sin que se le caiga hasta la meta, dándole cabezadas e intentando transportar el mayor número de globos.



juegos de carreras

05

Recogida de mazorcas

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: más de 50 mazorcas (o tablas) y tantas cestas o cubos como grupos haya.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Los participantes se unen en grupos de 4-5. Delante de cada grupo se colocan una decena de mazorcas o tablas de colores, separadas unas de otras por un paso de distancia. En la línea de partida cada grupo dispone de un cesto donde se echan las que se recogen. Cuando se da la señal de salida, los participantes corren a coger las mazorcas de la hilera que corresponde a su grupo. Pueden empezar por la primera o la última, de una en una y realizando relevos. Se trata de recoger todas y depositarlas en el cesto.

Versión original:

Realizar el juego individualmente o en pequeños grupos. El que consiga recoger todas y depositarlas en el cesto será el ganador. Si hay muchos niños se hacen eliminatorias ya que normalmente sólo participan cuatro a la vez. Por último, se celebra la final y el vencedor recibe un trofeo o diversos regalos.

06 Carrera de huevos por parejas

Edad: a partir de 6 años.

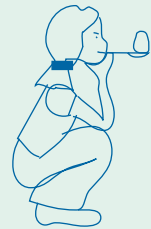
Nº jugadores: se aconseja más de 8.

Material: una cuchara por participante y huevos cocidos.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Se juega en pequeños grupos. Esta carrera se realiza con un huevo colocado sobre una cuchara que se sujeta con la boca. Los participantes se colocan en la línea de salida y cuando se anuncia el comienzo empiezan a andar manteniendo el huevo en equilibrio. Los relevos se realizan en los puntos acordados de antemano. La emoción está en evitar que el huevo se caiga, más que en llegar primero.

Versión original: Individualmente, el primero que llegue a la meta, ganará.



juegos de carreras

Llenar los baldes de agua

07

Edad: a partir de 6 años.

Nº jugadores: se aconseja más de 8.

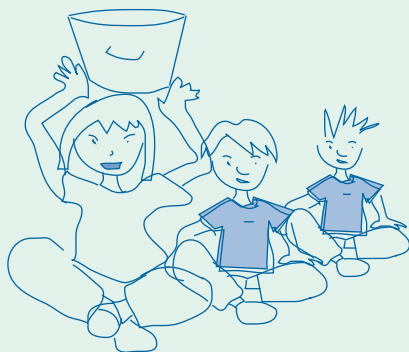
Material: platos, baldes y agua.

Espacio: exterior.

Desarrollo del juego: Los jugadores sentados en el suelo, en fila y dándose la espalda, tienen que ir rellenando una botella o un balde con la ayuda de un plato. El primero de la fila llenará el plato de agua, y con los brazos en alto se lo irá pasando al compañero que está detrás de él, hasta que el último de la fila deposite en un balde lo que quede de agua, o botella, si se quiere hacer más difícil. Hay que tener en cuenta que los jugadores se pueden mojar (aconsejable realizarlo en días calurosos).

Versión original:

La pareja o equipo participante se sitúa al lado de la botella. Cuando se da la salida el primer participante de cada grupo sale corriendo hacia el lugar donde tendrán que llenar sus bocas de agua para después ir rellenando entre todos la botella de agua sin utilizar las manos.



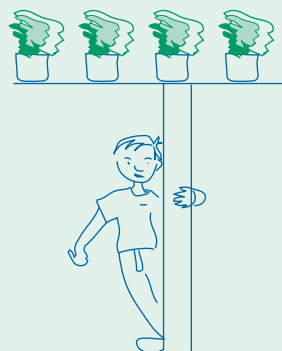
D

JUEGOS DE MOTRICIDAD

juegos de coger

01

Cangrejos



Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10.

Material: ninguno.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego:

Los participantes son un grupo de bañistas y uno o dos de ellos hacen de cangrejo. Éste, colocado tripa arriba, apoyado sobre los pies y las manos, anda hacia atrás. De esta forma intenta alcanzar a los bañistas para tocarlos y convertirlos en cangrejos. Al final todos los jugadores se convierten en cangrejos.

Versión original:

Los jugadores, colocados tripa arriba y apoyados sobre los pies y las manos, andan hacia atrás; el que se la para pretende alcanzarlos del mismo modo. Cuando alcance a un cangrejo intercambiarán sus papeles.

02

Encuentro

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10.

Material: ninguno.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Una o varias personas se la paran e intentan atrapar al resto de participantes. Los jugadores van corriendo dando la vuelta a un edificio y los que se la paran van en sentido contrario, pudiendo sólo atrapar al resto de personas que vienen de frente, es decir, saliéndoles al encuentro.

Las personas que hayan sido capturadas se suman a las personas que capturan, de modo que al final acaban todos en un grupo.

juegos de coger

A la pata coja

03

Edad: a partir de 4 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10.

Material: ninguno.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: El grupo de jugadores se coloca a un lado del campo de juego. Dos de los jugadores se colocan al otro lado; estos dos son “saltamontes” que se desplazan a la pata coja. Los saltamontes y el grupo avanzan en direcciones opuestas, de manera que se encuentran por el campo. Cuando un saltamontes toca a uno del grupo, éste se convierte a su vez en saltamontes, se queda con ellos y se desplaza también a la pata coja. De esta forma los grupos se van cruzando, hasta que todos se convierten en saltamontes.

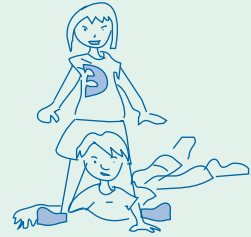
Versión original:

El grupo de jugadores se dispersa por el campo mientras que dos o más de ellos se colocan a un lado. Cuando se da la señal, éstos últimos intentan capturar a los demás corriendo a la pata coja. Cuando consiguen capturar a alguien lo llevan al punto de partida. Así, los dos niños van saliendo y entrando cuando capturan a alguien, hasta que logran capturar a todos. Comenzarán a jugar los dos que hayan sido capturados en primer lugar.



juegos de coger

04

Estatuas quietas**Edad:** a partir de 6 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 8.**Material:** ninguno.**Espacio:** amplio y delimitado.**Desarrollo del juego:**

Un jugador, elegido al azar, tiene que intentar dar a los compañeros. Si uno de los que está libre, ve que le van a dar, puede quedarse quieto gritando "estatua". En esta situación no puede ser dado pero tampoco moverse hasta que un compañero suyo pase por debajo de sus piernas.

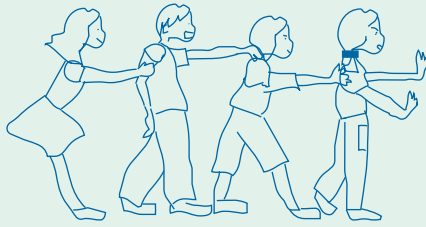
Si todos se convierten en estatuas en el próximo juego se la queda el primero en haber adoptado esa postura.

Variante: Un jugador al azar intenta coger al resto de los compañeros. El jugador que va a ser pillado se para diciendo "estatuas" y coloca uno de sus brazos alargado hacia el costado para que otro jugador que esté en parecida situación se pueda coger del brazo estirado diciendo "quietas" colocándose en la misma posición que su compañero. Entonces para poder ser liberados, un tercer jugador pasa por el arco formado por la pareja de jugadores y dice "libres".

05

*Pasa ríos***Edad:** a partir de 4 años.**Nº de participantes:** se aconseja más de 10.**Material:** ninguno.**Espacio:** amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: El campo de juego se divide en tres partes diferenciadas; es un río con sus dos orillas. Uno o dos jugadores, elegidos al azar, se colocan en el río y se convierten en pirañas. El resto de participantes deben cruzar constantemente el río. Cuando una piraña toca a uno de los que cruzan el río se convierte en piraña. Se continúa así hasta que todos los participantes se convierten en pirañas.



JUEGOS DE MOTRICIDAD

D

juegos de coger

Cadena

06

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10.

Material: ninguno.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: El jugador que se la queda trata de alcanzar a uno de los que corren. Si lo consigue, ambos se dan la mano y juntos corren a atrapar a otro. Así hasta que al final acaban todos formando una cadena.

Variante: a medida que se van pillando a las personas, en vez de formar una única fila, se forman parejas.

A color color

07

Edad: a partir de 4 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 10.

Material: ninguno.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Una persona al azar dice “¡¡¡color, color...amarillo!!!” Los demás participantes corren a tocar una prenda de algún jugador con ese color. Los jugadores deben tocar ese color antes de que sean alcanzadas por la persona que se “la queda”. En el siguiente turno otra persona dice otro color.



juegos de escondite

01

Tres navíos en el mar

Edad: a partir de 6 años.

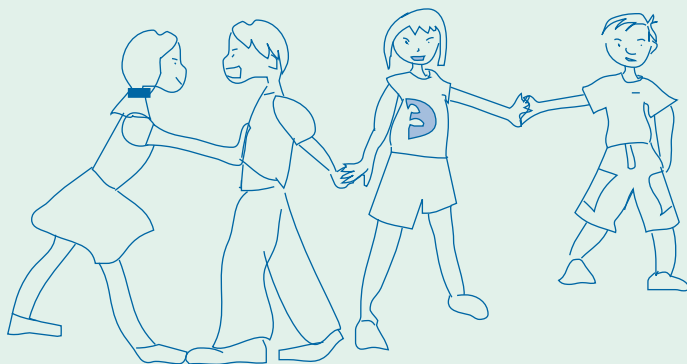
Nº de participantes: se aconseja más de 8.

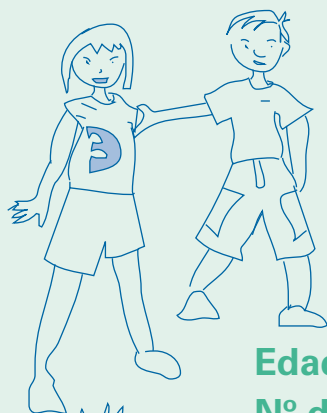
Material: ninguno.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: Se hacen dos grupos al azar (tanto un grupo como el otro permanece unido durante el juego); uno está formado por 3 jugadores que representa a tres navíos, y el otro, compuesto por el resto de participantes, representa la tierra.

Ha habido una fuerte tempestad y los tres navíos, perdidos en el mar, no logran volver a tierra. Éstos tres, cierran los ojos hasta que el resto de los participantes se haya escondido y entonces uno de ellos grite “¡Tres navíos en el mar!”, y los navíos responden “¡y otros tres en busca van!”. En ese momento, salen en busca de la tierra, parten de un punto fijado y en cuanto divisan a uno del grupo tierra, vuelven a ese punto para decir “tierra descubierta”, en cuyo caso ganan. Si por el contrario alguno de los integrantes del grupo tierra llega antes que los navíos al punto de partida y grita “tierra”, libra a todo el grupo y se comienza de nuevo el juego.





juegos de escondite

La lata de sardinas

02

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 8.

Material: papel, lápiz.

Espacio: amplio y delimitado.

Desarrollo del juego: A cada jugador se le entrega un papel con un número, se escriben tantos números como jugadores haya. Se colocan en corro y con los ojos cerrados, entonan la siguiente canción:

Versión original:

Una persona elegida al azar se la queda. Con la cabeza apoyada sobre sus brazos, y éstos a su vez en un árbol o en una pared, cuenta números, dice una recitación o una canción para que los demás tengan tiempo de esconderse sin ser vistos por él. En cuanto el que se la queda ve a alguien dice por ejemplo "¡por Mikell!". La forma en la que los escondidos puedan librarse consiste en sorprender al que se la queda o le ganen la carrera hasta el punto de partida, y tocándolo dicen "¡por mí!" u otras fórmulas similares.

Los participantes se van librando o eliminando, según el caso. El último tiene la posibilidad de librarse a sí mismo y a los demás si llega antes que el que se la queda. Diciendo: "por todos mis compañeros", o "libro por mí y por los demás".

(el número uno) Una sardina

(grupo) Una sardina

(el número uno) Dos sardinas

(grupo) Dos sardinas

(el número uno) Se encontraron

(grupo) Se encontraron

(el número uno) en una esquina

(grupo) en una esquina

(el número uno) a chí chí chí chí chí-chi pu u!

(grupo) a pu pu pu pu pu-chi i!

(el número uno) ahora que siga

(grupo) "el..dos"...

Al finalizar la canción, la persona que tiene el número uno corre a esconderse, mientras el grupo sigue cantando con el número dos. Cuando se vuelve a acabar la canción, el número dos busca al número uno y se esconde con él. El tiempo que dispone para buscar al número uno es lo que dura la canción que canta el grupo con el número tres. Y así sucesivamente. Puede ocurrir que

a algún jugador no le dé tiempo para encontrar a los escondidos y que se encuentre con el jugador que le sigue. De la misma manera buscarán el escondite. Se irán encontrando todos en el escondite hasta "estar todos como sardinas en lata". Cuando el último encuentre la "lata de sardinas" el juego habrá finalizado.

juegos de escondite

03 ¡Un, dos, tres, carabí carabá! (pajarito inglés)

Edad: a partir de 4 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 3.

Material: ninguno.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Uno de los participantes se coloca de cara a la pared con los ojos cerrados mientras dice “un, dos, tres, carabí, carabá”. Entretanto, el resto de jugadores, situados a una distancia previamente fijada, aprovecha ese momento para avanzar hacia la pared. El objetivo es no ser sorprendido en movimiento. El que está situado en la pared, después de decir la frase abre los ojos y gira rápidamente la cabeza. Si en ese momento alguno de sus compañeros se está moviendo, éste debe regresar al punto de partida y comenzar de nuevo el recorrido.

Cuando alguno de los jugadores llega a la pared dice “chorizo”. Una vez hayan llegado todos a la pared, le cogen de los dedos al que se la queda y éste dice palabras que empiecen por “cho”, como chocolate. Al decir “chorizo” intenta coger a los demás, que salen corriendo. El primero que coja se la quedará en el siguiente juego.



juegos de escondite

Al bote bote

04

Edad: a partir de 6 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 4.

Material: lata o bote vacío.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: En una lata o bote vacío se ponen unas piedras y se cierra aplastándole la boca. Se marca o se define un lugar para “cantar” el bote. Se rifa la persona que se la queda. Uno de los jugadores del grupo tira el bote lo más lejos posible, entonces los demás se esconden y el que “se la para” va a recoger el bote.

Cuando vuelve al punto fijado, tras dar unos golpes en el suelo, si ve algún jugador que no se ha podido esconder lo descubre y dice su nombre golpeando el suelo con el bote “bote, bote por ...Ander”. El primero que sea descubierto se la parará en el siguiente turno. Los que están escondidos se pueden librar diciendo “bote, bote por mí”, golpeando con el bote el punto fijado, antes de que la persona que se la queda, le sorprenda o le gane la carrera hasta el punto de partida. El juego termina cuando todos han sido descubiertos o librados.



D

JUEGOS DE MOTRICIDAD

juegos de escondite

05

Pi 14

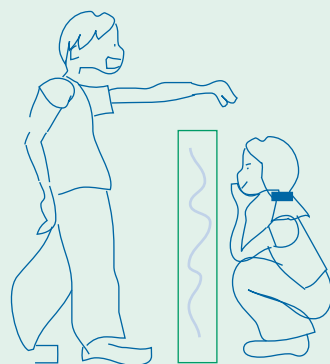
Edad: a partir de 5 años.

Nº de participantes: se aconseja más de 4.

Material: ninguno.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Un jugador, elegido al azar, comienza a contar hacia atrás desde “pi catorce” “pi trece” “pi...” hasta “pi cero”; con los brazos en cruz y los ojos cerrados. En un momento del recuento sus compañeros le tocan en los brazos y echan a correr buscando un lugar donde esconderse. Al final del recuento dice “pi voy”; da tres pasos hacia delante y comienza la búsqueda. Para ello, no podrá moverse de su sitio pero podrá girar sobre sí mismo. Cuando logra ver a alguno de los escondidos dice “pi” y el nombre de esa persona, por ejemplo “pi Xabier”. Si no ve a nadie vuelve a contar un número menor en cada ronda. La primera ronda comienza por catorce, la segunda por trece... Mientras cuenta, sus compañeros deben salir de su escondite para volver a tocar al que está contando (pueden cambiar de escondite); al final de cada recuento vuelve a dar tres pasos para encontrar a alguno de sus compañeros. Sigue el juego del mismo modo hasta encontrar a todos. En el siguiente turno se la quedará otro jugador.



06

La maya

Edad: a partir de 6 años.

Nº participantes: se aconseja más de 6.

Material: ninguno.

Espacio: amplio.

Desarrollo del juego: Los jugadores se dividen en dos grupos, al azar. Mientras uno de los grupos cierra los ojos, el otro grupo se esconde. Cuando ya se han escondido, gritan “Maya”; entonces comienza la búsqueda. Cuando descubren a alguien dicen “Alto la Maya por todos”. Después se intercambian los papeles y vuelven a iniciar el juego.

juegos de salto

Chorro morro

01

Edad: a partir de 8 años.**Nº participantes:** se aconseja más de 7.**Material:** ninguno.**Espacio:** amplio.

Desarrollo del juego: Mediante sorteo, los participantes se distribuyen en dos grupos. Los componentes de uno se colocan agachados en una hilera frente a un jugador que realizará el papel de árbitro, para vigilar que no se hagan trampas. El primero de la hilera coloca la cabeza y los brazos sobre las rodillas del árbitro y los que le siguen colocan su cabeza entre las piernas del que les precede. Los jugadores del otro equipo saltan por turnos desde el último burro, intentando llegar hasta el árbitro. Si los que hacen de burro no aguantan y ceden, vuelven a agacharse. Si alguno de los del equipo que salta cae, o bien no entran todos sentados encima invertirán los papeles. Una vez que todos los saltadores ocupan su lugar sobre los burros, el primero que ha saltado pone uno de sus dedos sobre la espalda del primer jugador que hace de burro y el árbitro hace una pregunta, - ¿Chorro Morro Pico Tallo Qué? (refiriéndose a cada uno de los dedos de la mano: pulgar, índice, corazón, anular y meñique). Si los que hacen de burro aciertan la respuesta cambian los papeles.

*Al burro seguido.
A correcales*

02

Edad: a partir de 6 años.**Nº participantes:** se aconseja más de 4.**Material:** ninguno.**Espacio:** amplio.

Desarrollo del juego: Uno de los jugadores se coloca en la posición de "burro", es decir, de pie con los codos en las rodillas y la cabeza agachada. El resto de participantes se colocan en fila y van saltando por encima del "burro". Cuando saltan por encima del último, se colocan en posición de "burro". Cuando ya no quedan participantes para saltar, el primero que se ha puesto como burro comienza a saltar al resto de compañeros.



Bibliografía consultada

- AA.VV. (1993), *Juegos infantiles en Vasconia*, Eusko Jaurilaritza-Etniker Euskalherria, Vitoria-Gasteiz.
- AA.VV. (1985), *Auñamendi*, Auñamendi, San Sebastián T 21.
- Aguirre Franco, R. (1989), *Juegos y deportes del País Vasco*, Kriselu, San Sebastián.
- Ayerbe, E. e Iriarte, J.L. (2001), *Deportes y juegos populares vascos: Cultura física juegos y desafíos*, Ostea, Lasarte-Oria.
- *Bolentín de la Real Sociedad Vascongada de Amigos del País*, Ed. Redacción y Administración Museo de San Telmo, San Sebastián (1939) publicado en 1983.
- *Euskalerraren alde* : Revista Ed. Imprenta de Martín, Mena y Compañía, San Sebastián 1915, 1919, 1924, 1927, 1928, 1929.
- *Euskal-Erria*: Revista Bascongada. Ed. Establecimiento Tipográfico y librería de Antonio Baroja, San Sebastián. T 31 (1894), T 40 (1899), T 46, T 49 (1903), T 50 (1904), T 56, (1907), T 61 (1909).
- *Eusko Folklore*, Director J.M. Barandiarán. Ed. Eusko Ikaskuntza. Usurbil (Guipúzcoa) T 29 (1980), T 33 (1985-86), T 36 (1990).
- Garmendia, J. (1995), *Juegos infantiles*, Diputación Foral de Alava, Vitoria-Gasteiz.
- Intxausti, J. (1985), *Euskal Herria Historia eta gizartea*, Caja Laboral, Jakin, Oñati.
- Lavega, P. y Olaso, S.(1999), *1000 juegos y deportes populares y tradicionales* Paidotribo, Barcelona.
- *Urtxintxa eskola* (2001), euskal jolasen bilduma. CD-ROM.
- *Urtxintxa eskola* (2002), euskal jolasen bilduma 2. CD-ROM.
- *Vida Vasca* (1952) N 29, (1972) N 49, Ed. Gráficas Martinez, Vitoria.

Propuesta educativa

Juegos
cooperativos

Introducción

El libro que tiene entre sus manos está integrado en un proyecto realizado por dos ONGs FISC (Fundación Internacional de Solidaridad de Compañía de María) e INTERED (Fundación Intered, Red de Intercambio y Solidaridad). Estas dos organizaciones están implicadas en la Educación para el Desarrollo, con la intención de dar respuesta al trabajo de Educación en Valores, en la búsqueda de una sociedad más solidaria y digna. En este proyecto se pretende potenciar una línea educativa de metodología activa, para fomentar valores de solidaridad, cooperación y resolución de conflictos en Educación Primaria, a nivel formal y no formal. (FISC e INTERED (2003) Juegos Cooperativos. Propuesta educativa. Ed. Lestonnac: San Sebastián).

El Objetivo de la Educación para el Desarrollo es formar personas críticas y responsables para un desarrollo humano alternativo y para llevar a cabo una acción transformadora impulsando unos valores humanos, desde la perspectiva de la solidaridad. Por eso creemos que es importante conocer el entorno físico y social y tomar conciencia de la interdependencia que tenemos con el mismo. (FISC, líneas de Educación para el Desarrollo).

El presente documento es una guía pedagógica que tiene por objetivo orientar a educadores (padres y madres, profesores, educadores de tiempo libre, monitores, y toda persona interesada en educación), con el fin de guiar a estas personas en el uso de esta recopilación de juegos y de acercarlas al mundo del juego. En esta guía, se ofrecen diferentes ideas que contribuyen a sacar mayor partido al momento del juego, en lo que a la transmisión de valores se refiere.

1. El juego

¿Qué juego les conviene a los niños y jóvenes? ¿qué juegos les atraen? ¿para qué sirve un juego? ¿nos gustan sus juegos? ¿jugamos con ellos? ¿a qué juegan los más pequeños? ¿para qué jugar?

Como educadores, nos planteamos muchas cuestiones al respecto. La gran cantidad y diversidad de juegos y juguetes, a los que tienen acceso los más pequeños hoy en día, hace que nos perdamos en el mundo del juego, hasta el punto en que nos resulta ajeno, y por lo tanto bastante desconocido. A esto se le añade el hecho de que los educadores, a veces, disponen de menos tiempo para jugar con los pequeños. Además, en ocasiones puede resultar difícil atraer la atención del niño porque sus juguetes llegan a ser una importante fuente de estímulos.

El hecho de que haya una gran cantidad de juegos, no significa forzosamente que sean de gran calidad y obviamente, como personas responsables de su educación, buscamos ante todo la calidad; buscamos juegos que permitan al niño un desarrollo integral de su persona a diferentes niveles (desarrollo personal, de actitudes cooperativas, de habilidades básicas grupales, cognitivo y psicomotor).

Desde esta iniciativa, nos queremos centrar en la Educación en Valores, sin ignorar en ningún momento las demás necesidades del desarrollo infantil. Todos los juegos transmiten valores. Valores que puede que compartamos o no, o que queramos transmitir o no. Es preciso reflexionar sobre los valores que deseamos transmitir para así poder elegir un juego adecuado a las necesidades que se observan.

Y, ¿qué es un buen juego?, se preguntarán algunos. Ante todo un buen juego divierte e interesa a los participantes. Crea un clima agradable, alegre y placentero, en el que todos los jugadores están a gusto y se sienten parte integrante del grupo, donde se crean relaciones de confianza, respeto y libertad. El aprendizaje y la interiorización de valores se verá facilitada al estar vinculado a una experiencia placentera.

Para que los juegos favorezcan ese clima de aprendizaje necesitamos escoger juegos que lo faciliten u orientarlos de forma que creen ese ambiente. Los juegos son de libre uso, es decir, tenemos la oportunidad de transformar este recurso en función de nuestros objetivos. Por ejemplo, un juego competitivo y basado en la exclusión, se puede transformar en uno cooperativo e inclusivo. El juego de “la silla musical”, donde normalmente se eliminan personas y sillas, lo podemos modificar para transformarlo en cooperativo, eliminando sólo las sillas y no las personas. Los mecanismos de cooperación entre los jugadores se -activan para lograr que todos se sienten en las pocas sillas que quedan al final.

En esta recopilación se ha realizado una tarea similar. Se han recogido juegos de las tradiciones vascas; muchos de ellos originalmente eran competitivos, pero una pequeña transformación nos ha permitido darle un carácter integrador y cooperativo. Para ello, nos hemos inspirado en la filosofía del Juego Cooperativo, herramienta educativa básica del proyecto de Educación para el Desarrollo, del que es fruto este trabajo. Nos parece interesante acercar al lector al mundo del Juego Cooperativo conociendo las ventajas que éste ofrece.

2. El Juego Cooperativo

Los juegos cooperativos nacieron en EEUU y en Canadá durante los años 60. Una década más tarde, psicólogos alemanes los trajeron a Europa adaptando los mecanismos internos de los juegos de aire libre y creando juegos de mesa cooperativos.

Estudios realizados por la antropóloga Margaret Mead, demuestran la estrecha relación existente entre la frecuencia de ciertos juegos cooperativos y el carácter no-violento de ciertas culturas. Ofrecen una perspectiva diferente de la que estamos acostumbrados en el juego tradicional, pueden provocar cambios en nuestros comportamientos y en la capacidad de evolucionar en grupo.

Características generales:

- Se juega todos juntos, en grupo, con un final u objetivo común, ganan todos o pierden todos. Nadie queda excluido. El juego termina al mismo tiempo para todos los jugadores. El hecho de perder no impedirá que los jugadores hayan disfrutado.
- El reto del juego suele ser un elemento exterior contra el cual los jugadores tienen que luchar, es decir, los jugadores no luchan entre sí, juegan juntos contra elementos exteriores al grupo de participantes, elementos como la lluvia ácida, la gravedad, el tiempo...
- Jugando juntos y en colaboración, aumenta notablemente la posibilidad de ganar. Por lo general, en la mayoría de los juegos, cada jugador puede ceder sus puntos a otro, si éste acepta. Por ejemplo, cuando los puntos de un jugador no le sean útiles, y otro tenga necesidad de estos mismos, porque esté en apuros... Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.

■ Otra manera de colaborar consiste en realizar un pequeño debate entre los jugadores estudiando las diferentes posibilidades de juego, cómo desplazar los peones, etc. Durante estas discusiones pueden surgir situaciones de conflicto que los jugadores se van a ver obligados a resolver si desean lograr el objetivo; se ponen en marcha los mecanismos de negociación.

■ Las reglas son muy a menudo adaptables según la edad de los jugadores; de manera que con el mismo juego se puede variar el grado de dificultad.

■ Muchos de estos juegos se pueden presentar a través de una historieta que va enunciando parcialmente las reglas. Le da la originalidad de una presentación personalizada, adaptándola a la edad, permitiendo una puesta en escena del juego.

■ Cada juego tiene un sentido y unos valores que se transmiten.

■ Generan placer y felicidad.

■ Debido a la comunicación positiva el juego, favorece el respeto y la confianza en sí mismo y en los otros.

Ventajas:

- Disfrutar en grupo.
- Mejorar las relaciones entre los alumnos, el clima y el ambiente de grupo.
- Convivir en grupo y sentirse responsable de sí mismo y de los demás.
- Comunicarse positivamente con los demás.
- Desarrollar el sentido de la responsabilidad social y la capacidad de cooperación.

- Favorecer la integración.
- Superar el egocentrismo y desarrollar la empatía.
- Mejorar la motivación y el interés de los niños.
- Tener confianza en sus propias capacidades y en las de los demás.
- Vivir positivamente los conflictos.
- Expresar sentimientos y reconocerlos con el fin de comprender y aceptar los de los otros.
- Incrementar el autoestima positiva y el autocontrol.

Además son una herramienta valiosa para los educadores a fin de:

- Facilitar la observación de los diferentes comportamientos de los pequeños.
- Permitir el descubrimiento de habilidades desconocidas.
- Conocer mejor las interacciones y el funcionamiento del grupo.

En definitiva, los juegos cooperativos favorecen la integración educativa y la adaptación escolar. Todos los jugadores tienen las mismas oportunidades de jugar y de participar; por ejemplo, los más fuertes, aprenden a dejar un lugar para los demás. Reducen los prejuicios y proporcionan experiencias positivas a fin de que tengan un estatus igual. Todos ganan o todos pierden, lo que les permite obtener éxito y ser reconocidos como uno más. Al tener la posibilidad de ayudarse para obtener el objetivo común, se establecen fácilmente relaciones de solidaridad y cooperación. (Esteve Pagán, Joaquín, 1997).

3. *Cómo jugar*

Para llevar a cabo los juegos, creemos importante que los educadores presten una atención especial a las siguientes pautas educativas:

- En el juego, el tiempo va a tener un papel importante. La primera vez que se presente un juego se dejará tiempo suficiente para que los niños comprendan su funcionamiento y tengan tiempo para preguntar dudas.

- Durante el juego, se promoverá el diálogo y la expresión oral, para realizar preguntas, aclarar dudas y dar opiniones; la comunicación se reforzará, si es necesario, con preguntas planteadas por el educador, dando la palabra a todos los participantes y creando un ambiente de respeto y escucha. Se reforzarán las acciones positivas y se animará a los que más dificultades muestren.

- En algunas ocasiones, se invita al jugador más joven a comenzar el juego. Es una forma más para empezar. Se puede buscar cualquier otra razón, como por ejemplo la última persona en cumplir años, la última persona en cortarse el pelo...siempre de forma aleatoria.

- En el transcurso del juego, el educador ayudará al grupo de participantes a que tomen conciencia de la importancia de cooperar y del beneficio que ello supone. Puede plantear interrogantes para que ellos mismos den la respuesta y vean la jugada más adecuada.

- Al finalizar el juego, al margen del resultado que se haya obtenido, el educador puede realizar una serie de preguntas a los niños para que tomen conciencia de la importancia de la cooperación.

■ Normalmente tendemos a evaluar un juego sólo en función del resultado, es entonces cuando surgen las frustraciones, las envidias... olvidando rápidamente el momento compartido. Se trata pues, de recordar y verbalizar este momento, lo bien que lo hemos pasado, el esfuerzo que se ha realizado, la constancia y la disciplina, y que nos demos cuenta de ello.

■ Como cualquier otra actividad que se desarrolla en grupo, la disposición en círculo va a facilitar la comunicación (tanto en el grupo como en el subgrupo). Permite que los participantes se vean, se escuchen y tengan un mayor contacto físico. El círculo presenta a todos como iguales, dentro de la diversidad.

■ Los niños agradecen jugar en el suelo puesto que es el lugar donde mayor libertad de movimiento encuentran. Por ello se aconseja que el suelo sea agradable para sentarse, en caso de que no lo sea es conveniente poder disponer de cojines o de colchonetas.

■ Para lograr un clima relajado que permita la concentración y una buena comunicación, tanto la luz, la temperatura como la sonoridad deberán de ser las adecuadas.

■ Al finalizar un juego o una sesión de juegos, los participantes agradecen un tiempo de reflexión y de diálogo para expresar sentimientos que han surgido, así como para tomar conciencia de las actitudes que se han dado en el grupo: cooperación, compañerismo, escucha, diálogo, negociación...