

## JUEGOS DE COOPERACIÓN

### 10.1. EJERCICIO DE LA NASA.

EDAD: desde 12 años

TIEMPO: 5'-10'

Nº PARTICIPANTES: desde 10

#### OBJETIVOS

- Vivenciar las ventajas de la cooperación.

#### DESCRIPCIÓN

Se comenta a cada persona que son astronautas de un grupo de 5 que por un problema técnico han alunizado a 300 Km de la nave nodriza en la superficie iluminada de la luna. Su supervivencia depende de poder llegar a pie a la nave nodriza. En el alunizaje se destruyó gran parte del equipo. Sólo quedan las siguientes 15 cosas:

- 1 caja de cerillas
- 1 lata de alimento concentrado
- 20 m. de cuerda de nailon
- 30 m<sup>2</sup> de seda de paracaídas
- 1 hornillo portátil
- 2 pistolas de 7,65 mm
- 1 lata de leche en polvo
- 2 bombonas de oxígeno de 50 l
- 1 mapa estelar (constelación lunar)
- 1 bote neumático con botellas de CO<sub>2</sub>
- 1 brújula magnética
- 20 l de agua
- Cartuchos de señales (arden en el vacío)
- 1 maletín de primeros auxilios
- 1 receptor y emisor de FM accionado por energía solar.

Su misión es ordenar según su importancia las 15 cosas (1 en la más importante hasta 15 lo menos importante)

1º Se realizará el ejercicio individualmente.

2º Se formarán grupos de 5 ó 6 personas que intentarán consensuar un nuevo orden.

3º Se lee la solución. Cada persona anotará la diferencia entre sus datos y la solución. Por ejemplo, si a un objeto que en la solución ocupa el 4º lugar nosotros le pusimos el 6º tenemos 2 puntos (6-4) si otro que ocupaba el 8º lugar le pusimos el 5º sumamos 3 puntos (8-5) y finalmente se suman todos los puntos. (Observar que siempre se resta el mayor del menor no importando si en nuestra lista está por encima o por debajo de la solución).

Se realiza el proceso tanto con las puntuaciones individuales como con la colectiva.

4º Se observa si la decisión en grupo ha sido más eficiente que las de las personas individuales. De no ser así se analizará por qué no fue así. Las causas más comunes son:

- Falta de organización en el grupo (no saber consensuar)
- Liderazgo de alguna persona que impide recoger aportes de otras personas (aquí deberíamos analizar por qué esa persona impone sus criterios y por qué las otras dejan que se los imponga).

NOTA: Se debe evitar perder el tiempo cuestionando por qué esa puntuación es la correcta.

La solución es la siguiente (entre paréntesis el número de orden):

- (15)- 1 caja de cerillas. No tiene ninguna utilidad en la luna donde no hay oxígeno
- (4)- 1 lata de alimento concentrado. Comer es necesario para reponer energía
- (6)- 20 m. de cuerda de nailon. Útil para trepar o atar.
- (8)- 30 m<sup>2</sup> de seda de paracaídas. Protección de rayos solares y para vendaje de heridas
- (13)- 1 hornillo portátil. No es útil en la cara iluminada de la luna.
- (11)- 2 pistolas de 7,65 mm. Puede aprovecharse su fuerza de propulsión.
- (12)- 1 lata de leche en polvo. Precisa beberse con agua.
- (1)- 2 bombonas de oxígeno de 50 l. Para respirar
- (3)- 1 mapa estelar (constelación lunar). Para orientarse es fundamental
- (9)- 1 bote neumático con botellas de CO<sub>2</sub>. Las botellas de CO<sub>2</sub> permiten la propulsión sobre precipicios.
- (14)- 1 brújula magnética. En la luna probablemente no hay polo magnético.
- (2)- 20 l de agua. El sudor hace perder agua. Se resiste mucho más sin comer que sin beber.
- (10)- Cartuchos de señales (arden en el vacío). Llamada de socorro a distancia de avistamiento.
- (7)- 1 maletín de primeros auxilios. Importantes las pastillas y las inyecciones.
- (5)- 1 receptor y emisor de FM accionado por energía solar. Posible comunicación con la nave nodriza.

## 10.2. TORTUGA GIGANTE.

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 10'-20'

Nº PARTICIPANTES: desde 4

### OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

### DESCRIPCIÓN

Un grupo de personas (4 a 8) se colocan juntos a cuatro patas. Encima se les coloca algún objeto que haga de caparazón, lo suficientemente liviano para que no se haga pesado y lo suficientemente pesado para que no resbale fácilmente. (Una colchoneta puede ser ideal). La tortuga así formada debe moverse sin que resbale su caparazón.

### MATERIALES

Colchonetas u otro que haga de caparazón.

## 10.3. SERPIENTE GIGANTE.

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 10'-20'

Nº PARTICIPANTES: desde 6

### OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

### DESCRIPCIÓN

Se colocan boca abajo en fila cada uno agarrando los tobillos del de delante. En esta posición forman una gran serpiente que debe moverse por el terreno sorteando los obstáculos que encuentre.

### MATERIALES

Ninguno.

#### 10.4. BAILE DE LA PELOTA.

EDAD: desde 8 años

TIEMPO: 5'-15'

Nº PARTICIPANTES: Indefinido

### OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

### DESCRIPCIÓN

Se colocan por parejas, sujetando una pelota en la frente. Se pone musica y la parejaa debe bailar sin que se caiga la pelota.

### MATERIALES

Pelotas.

#### 10.5. RUEDAS.

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 10'-20'

Nº PARTICIPANTES: desde 6

### OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

### DESCRIPCIÓN

Un grupo de unas 6 personas se unen por las manos formando un círculo que rodara pegado a la pared.

### MATERIALES

Ninguno.

**10.6. SACOS DE LEGUMBRES.**

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 10'-20'

Nº PARTICIPANTES: desde 6

**OBJETIVOS**

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

**DESCRIPCIÓN**

Cada persona tiene una bolsita en la cabeza su "saco de legumbres" Con ella en la cabeza debe moverse. Si se le cae se queda congelado hasta que otra persona se la ponga en la cabeza.

**MATERIALES**

Bolsas pequeñas con arena u otro objeto que se pueda portar en la cabeza.

**10.7. PELOTA ARRIBA**

EDAD: desde 4 años

TIEMPO: 10'-15'

Nº PARTICIPANTES: desde 6

**OBJETIVOS**

- Desarrollar la cooperación.

**DESCRIPCIÓN**

Un grupo de personas tiene un globo que debe intentar mantener en el aire. para ello cada persona le da un toque y lo lanza hacia arriba. Nadie puede dar dos toques seguidos.

**VARIANTES**

Para aumentar la dificultad se puede imponer condiciones. No tocar el globo con las manos, mantenerlo en el aire soplando, cambiar el globo por una pelota etc...

**MATERIALES**

Globos o pelotas.

**10.8. SILLAS MUSICALES**

EDAD: desde 4 años

TIEMPO: 10'-15'

Nº PARTICIPANTES: desde 10

**OBJETIVOS**

- Desarrollar la cooperación.
- Aprender a tener en cuenta a los demás.

- Contacto físico con los compañeros.

## DESCRIPCIÓN

Se coloca un círculo de sillas en el centro (Una o dos menos que participantes). Los participantes deben dar vuelta al son de una música y cuando la música se acabe deben sentarse en las sillas rápidamente. Pero al ser mas personas que sillas deben sentarse varios en una silla. La operación se va repitiendo eliminando sillas con lo que cada vez hay menos sillas y el mismo numero de personas que deben ser capaces de conseguir sentarse en las sillas.

## VARIANTES

Se puede poner como condición que nadie tenga pies en el suelo (este de rodillas, de pie, sentado....pero en las sillas).

## MATERIALES

Sillas, música (casete y cintas)

### 10.9. POR ARRIBA POR ARRIBA

EDAD: desde 4 años

TIEMPO: 5'

Nº PARTICIPANTES: Grupos de 4

## OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar la agilidad en la cooperación con los demás.

## DESCRIPCIÓN

Se forma una fila de 4 personas mirando cada una la espalda de la persona de delante. La primera persona tiene una pelota que debe pasar a la persona de detrás y rápidamente pasar al final de la fila. Cada persona repetirá la operación muy rápidamente con lo que transportaremos el balón hacia atrás.

## VARIANTES

- En vez de grupos de 4 se puede formar un círculo con todas las personas.
- La pelota se puede pasar de múltiples maneras distintas. Un ejemplo divertido es pasarla con el culo mientras se dice el nombre y la palabra culipandea (Ej. Juana culipandéa).

## MATERIALES

Una pelota por cada grupo de 4 personas.

### 10.10. PASALO RÁPIDO

EDAD: desde 8 años

**OBJETIVOS**

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar la agilidad en la cooperación con los demás.

TIEMPO: 5'

Nº PARTICIPANTES: grupos de hasta 20.

**DESCRIPCIÓN**

Se coge una caja de cerillas, se saca la parte interna donde están las cerillas y se toma la parte externa (donde está el rascador). La primera persona se encasqueta en la nariz la caja de cerillas e intenta pasársela a la segunda y así sucesivamente. Para pasarla no se puede usar las manos.

**VARIANTES**

- En vez de la caja de cerillas podemos pasar múltiples cosas por ejemplo una naranja o agua contenida en un vaso a un vaso vacío que tenga el siguiente participante... Por supuesto siempre sin usar las manos.

**MATERIALES**

Caja de cerillas u objeto a pasar.

**10.11. COMIDA COOPERATIVA**

EDAD: desde 8 años

TIEMPO: 20'

Nº PARTICIPANTES: indefinido

**OBJETIVOS**

- Desarrollar la cooperación.
- Ayudarse en situación de dependencia mutua.

**DESCRIPCIÓN**

Un día en que comemos juntos se colocan los platos y se dice que nadie puede alimentarse a él mismo debe darle la comida otra persona.

**MATERIALES**

Comida.

**10.12. MANTA/TENIS**

EDAD: desde 4 años

TIEMPO: 20'-30'

Nº PARTICIPANTES: 8-12

**OBJETIVOS**

- Desarrollar la cooperación.

## DESCRIPCIÓN

Se forman dos equipos cada uno con una manta a ambos lados de una red. Un equipo manteniendo la pelota la lanza por encima de la red y el otro equipo al otro lado la recogerá y lanzará de nuevo. Cada vez que se consigue pasar por encima de la red y ser recogida sin que se caiga se anota un punto para ambos equipos.

## MATERIALES

Una pelota, una red y dos mantas..

### 9.2. VOLEIBOL COOPERATIVO

EDAD: desde 6 años

TIEMPO: 15'-30'

Nº PARTICIPANTES: desde 12

## OBJETIVOS

- Jugar sin que nadie pierda.
- Distenderse.

## DESCRIPCIÓN

Se forma un campo de voleibol pero en lugar de red se ponen personas haciendo de red. Cuando alguien de un equipo marca un tanto se cambia de campo (de modo que el que más puntos meta se va quedando sin personas). Las personas que están en la red intentan coger la pelota. si lo consiguen se cambian con la persona cuyo tiro interceptaron.

## VARIANTES

- Se puede usar en vez de una pelota normal una pelota hinchable gigante (de 1m de diámetro) para manejarla puede ser conveniente hacer grupos de 2 ó 3 personas que golpeen a la vez la pelota.
- Otra variante muy divertida consiste en que las personas estén subidas a algún tipo de puente (por ejemplo los que se colocan en ciertos parques infantiles, para pasar desde un columpio o tobogán a otro). Esto hace que a la altura de las personas se una la del puente. En este caso puede ser necesario que las personas agarren la pelota antes de lanzarla y no sólo la golpeen como en el voleibol tradicional.

## MATERIALES

Pelota