

# Juegos cooperativos

## ***Paseo por el lago encantado***

Materiales: Aros, tiza.

Espacio de juego: Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.

Jugadores: más de diez.

Desarrollo: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae, se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.

Variantes:

1. *Siameses.* Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.
2. *Flores venenosas.* Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.

## ***Sillas musicales cooperativas***

Materiales: Sillas (tantas como jugadores menos una), un magnetófono y cinta de música.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Más de diez.

Desarrollo: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan una silla en la que subirse. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

Variantes:

1. Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

### ***Globo arriba***

Materiales: Un globo.

Espacio de juego: Interior.

Jugadores: Entre diez y treinta.

Desarrollo: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

Variantes:

1. *Arriba y abajo.* Si un jugador que está sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.

2. *Sustituir el globo* por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.

***La isla***

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Espacio de juego: Liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.

Jugadores: Entre diez y cuarenta.

Desarrollo: Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón. A una señal, los que tiene balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acotado. El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.

Variantes:

1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea el que lance.

2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.

## ***Alejar el platillo***

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Espacio de juego: Liso y libre de obstáculos. Con tiza se traza en el suelo un rectángulo cuyas dimensiones dependerán de la edad y de la capacidad de las participantes. Uno de los lados de este rectángulo recibe el nombre de línea de lanzamiento y justo el lado que se encuentra frente a él lo llamaremos línea de fondo. Entre estos dos lados, se trazan varias líneas paralelas con diferentes puntuaciones marcadas.

Jugadores: Entre diez y cuarenta.

Desarrollo: Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca detrás de la línea de lanzamiento. Cada jugador de este grupo tiene un balón. El otro grupo inicia el juego colocado detrás de la línea de fondo. A unos metros de la línea de lanzamiento se deposita en el suelo un disco volador. A una señal, los jugadores que tienen los balones comienzan a lanzarlos contra el disco volador tratando de alejarlo tanto como puedan. Los jugadores del otro grupo devuelven los balones, una vez que éstos han sobrepasado los límites del rectángulo, para que sus compañeros continúen lanzando. Al cabo de un tiempo se detiene el juego y el grupo consigue tantos puntos como marque la última línea que ha atravesado el disco.

Variantes:

1. Si el disco atraviesa la línea de recepción se obtiene una partida extra.
2. Se colocan varios discos. La puntuación total del grupo es la suma de los puntos obtenidos con cada uno de ellos.

3. Los balones no se pueden devolver lanzándolos, hay que entregarlos en mano. Para hacerlo, tampoco se puede pisar en el interior del rectángulo de juego.

### ***Orden en las sillas***

Materiales: Una silla por participante.

Espacio de juego: Interior o exterior.

Jugadores: Entre diez y cuarenta.

Desarrollo: Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla. El profesor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Variantes:

1. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha.
2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.

### ***Figuras***

Materiales: Una silla por participante.

Espacio de juego: Interior o exterior.

Jugadores: Entre doce y cuarenta.

Descripción: Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella. El maestro dirá: "Figura, figura...¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo. Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.