

DESCUBRIR OTRA MANERA DE JUGAR



Edita:

Colaborador:

Patrocinadores:



EUSKO JAURLARITZA

KULTURA SAILA
Kultura, Gazteria eta
Kirol Sailordetza
Gazteria eta Gizarte Ekintza
Zuzendaritza



GOBIERNO VASCO

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Viceconsejería de Cultura
Juventud y Deportes
Dirección de Juventud y Acción
Comunitaria

EUSKO JAURLARITZA

JUSTIZIA, LAN ETA GIZARTE
SEGURANTZA SAILA
Justizi Sailordetza
Giza Eskubideen Zuzendaritza



GOBIERNO VASCO

DEPARTAMENTO DE JUSTICIA,
EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL
Viceconsejería de Justicia
Dirección de Derechos Humanos

ÍNDICE

Contenido	Página
- Presentación	4 y 5
- Juegos de mesa cooperativos	6 a 39
• <i>Mano con mano</i>	6 y 7
• <i>La huerta y el cuervo</i>	8 y 9
• <i>Frutalito</i>	10 y 11
• <i>Picobello</i>	12 y 13
• <i>Hop Hop Hop</i>	14 y 15
• <i>Mi primer juego cooperativo</i>	16 y 17
• <i>Baile de mariquitas</i>	18 y 19
• <i>Palazzo Paletti</i>	20 y 21
• <i>Los caballeros del castillo</i>	22 y 23
• <i>El bosque de las maravillas</i>	24 y 25
• <i>Lápiz cooperativo</i>	26 y 27
• <i>Salvad el tesoro de los cuentos</i>	28 y 29
• <i>Dicho y hecho</i>	30 y 31
• <i>Bamboleo</i>	32 y 33
• <i>Avalanchas</i>	34 y 35
• <i>T'Chang</i>	36 y 37
• <i>El mar en juego</i>	38 y 39
- Cómo jugar	40 y 41
- Bibliografía	42
- Notas	44 y 45

PRESENTACIÓN

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 creatividad y de la sociabilidad. De ahí que sea una herramienta importante en la senda del progreso y del 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 experimentarse en la vida.

Hoy en día, además de la educación familiar y escolar, la educación se despliega informalmente a través de la televisión, video juegos, libros, espacio urbano, etc. Se puede decir que estos agentes educativos inciden actualmente en la niñez y la juventud con tanta fuerza como la familia y la escuela.

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

En estos tiempos, proponer los caminos hacia la paz y la no violencia y hacerlo además jugando, puede ser una de las grandes aportaciones culturales, que además de divertidas, las personas adultas podemos ofrecer a nuestros pequeños ciudadanos.

Existen otros juegos en el que a través de ellos, es posible cooperar jugando, crecer colaborando y vivir compartiendo. Estos juegos son los juegos cooperativos.

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 físicos y creando los 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.

Principios que se desarrollan en los juegos cooperativos:

- En estos juegos las personas ganan juntos o bien pierden todos contra un desafío común.
- Se fomenta el aprendizaje de la percepción del bien común.
- Ofrecen la capacitación para integrar a las diferentes personas.
- Son juegos para imaginar y crear soluciones de cooperación más que para ganar de forma individual.

Los juegos cooperativos pueden ayudar a las personas a:

- Tener más confianza en sus capacidades.
- Tener más confianza en los demás.
- Desarrollar sentimientos, expresarlos, aceptarlos, transformarlos y a aceptar los demás.
- Aceptar a los demás como seres complementarios.
- Permitir que todas las personas seamos valoradas.
- Sentirse responsable de sí mismo y de los demás.
- Superar miedos.
- Comunicarse positivamente con los demás.
- Regular conflictos.
- Comprenderse a sí mismo y a los demás.

Los juegos cooperativos encierran una serie de valores fundamentales en la construcción de la solidaridad. Por ejemplo:

- La integración frente a la exclusión.
- La escucha y la comunicación.
- La afirmación de cada persona.
- La creatividad y la imaginación.
- La negociación y el diálogo.

A través de este libro “Descubrir otra manera de jugar” pretendemos presentar y dar a conocer una serie de juegos cooperativos de mesa, donde el jugar puede ser una propuesta a un cambio de actitud en nuestra vida diaria. Participar en juegos de estructura cooperativa nos permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de la comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en nuestra sociedad.

Desde Intered y en colaboración con Kometa intentamos fomentar e impulsar la solidaridad y la tolerancia a través de los juegos cooperativos.

El juego cooperativo es una herramienta mágica. Os proponemos descubrirla y maravillarnos jugando con ella.

Equipo de Intered - Kometa

MANO CON MANO

¿Qué queremos lograr?

- Reflexionar sobre la idea de que el juego es uno de los derechos principales de la niñez.
- Promover un diálogo respecto a igualdades y diferencias de las personas.
- Tomar conciencia de la existencia de diferentes etnias, de las diferencias y similitudes entre ellas, así como la igualdad entre los derechos humanos.

Edad

A partir de 3 años

Nº de participantes

De 1 a 5 jugadores

Duración del juego

Más o menos 20 minutos



Objetivo del juego

Colocar todas las fichas unas junto a otras de manera que todos los niños y niñas seden la mano.

Desarrollo del juego

Se cogen las fichas y se extienden en la mesa o en el suelo, de manera que se puedan ver todas las imágenes.

El primer jugador tira dos dados y coge una ficha que corresponda (por ejemplo una niña con un sombrero).

Es el principio de una larga cadena.

El siguiente tira también los dados y coloca su ficha junto a la primera, a la derecha o la izquierda, es indiferente.

Se juega así por turnos hasta que las fichas se terminen y se haya obtenido un bonito corro de niños/as del mundo entero.

Sentido del juego

Este juego nos va a permitir tratar el respeto y la tolerancia hacia las diferencias que existe entre las personas, intentando crear interés hacia éstas y dejando a un lado las ideas preconcebidas, los prejuicios y los miedos.

El papel del educador

Además de las diferencias culturales, el educador puede enfocar el momento de reflexión, hacia temas como los siguientes:

- Apertura ante las diferencias fisonómicas.
- Respeto a otras culturas.
- Convivencia.
- Crear interés por otros idiomas, costumbres y países.
- Conocimiento de la realidad en relación a los movimientos migratorios.

LA HUERTA Y EL CUERVO

¿Qué queremos lograr?

- Facilitar la relación de cooperación y la ayuda.
- Desarrollar la imaginación.
- Sensibilizar a los participantes en torno a la naturaleza.

Edad

A partir de 4 años

Nº de participantes

Entre 4 y 8 organizados en cuatro grupos

Duración del juego

De 15 a 20 minutos



Objetivo del juego

Recoger las frutas de los árboles y repartirlas en las cestas de los jugadores antes de construir el puzzle del cuervo.

Desarrollo del juego

Se puede introducir el juego con la siguiente historia:

“Es el cumpleaños de una de las personas que va a jugar, tenemos una huerta llena de árboles repletos de frutas con las que podemos hacer unas tartas buenísimas para la fiesta de cumpleaños que vamos a organizar. ¿A qué esperamos? Recojamos todas las frutas antes de que venga el cuervo y se las como todas”.

Sobre el tablero se colocan 8 frutas en cada árbol, dejando a un lado las piezas del puzzle. Cada jugador o grupo recibe un cesto vacío. Se puede comenzar a jugar.

Cuando a un jugador le toca un color, puede coger una fruta del color correspondiente y colocarla en su cesto.

Si le toca en el dado el cesto puede escoger una fruta.

Cada jugador sólo puede tener en su cesto dos frutas de cada clase. Por eso, cuando le toca un color de las frutas que ya tiene en el cesto puede elegir entre dar esa fruta a otro jugador o pasar.

Si a un jugador le toca el cuervo, coge una pieza del puzzle y la coloca en el tablero. Pasa el turno al siguiente jugador.

Fin del juego

Si se termina el puzzle del cuervo antes de que toda la fruta esté recogida gana el cuervo, los jugadores pierden todos juntos. Si los jugadores consiguen recoger toda la fruta y tener en los cestos dos clases de cada fruta, antes de formar el puzzle del cuervo, ganan todos juntos.

Sentido del juego

La huerta y el cuervo invita a los participantes a compartir sin obligar a hacerlo, les permite ver que también se disfruta compartiendo. Esto se ve reflejado en la alegría de los que dan y reciben. Este juego puede acercar y sensibilizar los niños a la naturaleza.

FRUTALITO

¿Qué queremos lograr?

- Fomentar la cooperación en el grupo.
- Favorecer la memoria colectiva.
- Incrementar el sentimiento de pertenencia al grupo.

Edad

A partir de 3 años

Nº de participantes

De 2 a 8 jugadores

Duración del juego

Aproximadamente 10 minutos



Objetivo del juego

El juego consiste en ayudar a Pepa Peral a recolectar las cerezas. Pero al pequeño cuervo también le gustan las deliciosas y rojas cerezas. ¿Seremos lo suficientemente rápidos para recoger las cerezas antes de que el cuervo llegue al árbol?.

Desarrollo del juego

El jugador que imita mejor a un cuervo empieza la partida. Si no se ponen de acuerdo, empieza el jugador más joven

¿Qué aparece en el dado?

¿La flor roja, amarilla, azul, blanca o violeta?: Buscar la carta con la flor del color correspondiente y darle la vuelta.

¿El sol?: Dar la vuelta a cualquier carta flor.

¿Qué aparece en el dorso de la carta flor?

¿Una cereza?: ¡Bien! Coger un par de cerezas del árbol y ponerlas en la cesta. Se retira la carta del juego.

¿El cuervo descarado?: ¡Oh! El cuervo avanza una casilla en dirección al árbol. Se vuelve a girar boca abajo la carta. Se coge el cuervo y se avanza una casilla mientras se dice “Croat, Croatia”.

¿Un animal durmiendo?: No se hace nada para no despertar al animal y se vuelve a dejar la carta boca abajo.

Fin del juego

El juego termina...

- Cuando el cuervo llega a la última casilla anterior al árbol y roba todas las cerezas. En este caso todos los jugadores pierden la partida.
- Cuando los jugadores recogen el último par de cerezas del árbol todos juntos ganan la partida. Podrán celebrar la fiesta de la cereza con Pepa Peral.

Sentido del juego

Si se juega en equipo y se tiene una buena memoria, se podrán recolectar todas las cerezas antes de que el cuervo llegue al árbol.

PICOBELLO

(Regla cooperativa de Casse-Noisettes)

¿Qué queremos lograr?

- Fomentar la relación de cooperación y de ayuda.
- Desarrollar la imaginación.
- Fomentar la equidad de género.

Edad

A partir de 4 años

Nº de participantes

Entre 4 y 8 organizados en 4 grupos

Duración del juego

Aproximadamente 15 minutos



Objetivo del juego

Todos los niños y niñas ganan juntos si consiguen recoger toda la ropa antes de que llegue la lluvia. Los niños/as pierden todos juntos si las 8 gotas de lluvia caen en el jardín antes de recoger toda la ropa.

Desarrollo del juego

Se juega por turnos. Quien esté de turno echa el dado “ESPECIAL”.

- Si le sale la cara “Gota de lluvia”, el jugador coloca una gota de lluvia delante de su tenderete.
- Si le sale la cara “Sol”, el jugador/a echa el segundo dado (“COLORES-CESTO”),

Al echar el dado “COLORES-CESTO”:

El jugador/a recoge la prenda del color que le salga en el dado. Si le sale un color de una prenda que ya está en el cesto, puede regalárselo a otro jugador/a.

Si le sale en el dado la cara “Cesto”, elige entre:

- Recoger del tenderete una prenda de cualquier color.
- Regalar ese comodín a cualquier otro jugador/a.
- Retirar una de las gotas de lluvia del jardín.

Fin del juego

Si entre todos los jugadores/as recogen las 20 prendas antes de que las 8 gotas de lluvia hayan caído al jardín, ganan todos juntos el juego.

Si las gotas han caído antes de recoger todas las prendas, pierden el juego todos juntos.

Sentido del juego

A medida que el juego avanza los jugadores se dan cuenta de que si cooperan tendrán más posibilidades de ganarle a la lluvia. Piccobello invita a los participantes a compartir sin obligar a hacerlo, les permite ver que también se disfruta compartiendo.

¡ HOP HOP HOP !

¿Qué queremos lograr?

- Fomentar la cooperación en el grupo.
- Favorecer la comunicación y el diálogo.
- Elaborar estrategias grupales.

Edad

A partir de 4 años

Nº de participantes

De 2 a 8 jugadores

Duración del juego

Aproximadamente 15 minutos



Objetivo del juego

Desplazar hasta el refugio a la pastora, sus ovejas y su perro antes de que el viento se lleve el puente por los aires.

Desarrollo del juego

La partida se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador más joven empieza a lanzar el dado.

Si le sale la cara:



Montaña: Avanzar la ficha de su elección de la montaña hacia el campo.



Flor: Avanzar la ficha de su elección del campo hacia el puente.



Puente: Avanzar la ficha de su elección del puente hacia el refugio.



Sol: Avanzar la ficha de su elección hasta el siguiente plato.



Salta-ovejas: Avanzar dos fichas de su elección hacia el plato siguiente.



Viento: Retirar con el palito de madera uno de los pilares del puente.

Importante: La pastora va siempre delante del rebaño cuando se desplazan de una casilla a la otra y el perro va siempre el último del grupo cerrando la marcha.

Fin del juego

Los jugadores ganan si han juntado todas las fichas en el refugio antes de que el viento se lleve el puente.

Por el contrario, si el puente se deshace antes de que todas las fichas hayan llegado al refugio, todos los jugadores han perdido la partida.

Sentido del juego

Los niños y niñas disfrutan buscando en grupo las mejores opciones de movimiento de los elementos para llevarlos a la cabaña, para ello tendrán que dialogar y ponerse de acuerdo.

MI PRIMER JUEGO COOPERATIVO

¿Qué queremos lograr?

- Favorecer el lenguaje de los niños/as a través de la imitación.
- Fomentar la motricidad.
- Aprender a jugar juntos y a respetar reglas comunes.

Edad

A partir de 2 años

Nº de participantes

De 2 a 3 jugadores

Duración del juego

De 15 a 20 minutos



Objetivo del juego

Todos los jugadores deben ganar las cinco piezas de la tienda y montarla.

Desarrollo del juego

El ratoncito Quenotte quiere pasar la noche en una verdadera tienda de campaña. ¡Esta llena de colores!

El osito Bruni, el conejo Croqui, el pato Pluma y la oveja Ricitos están encantados de ayudar a montar las diferentes piezas de tela de la tienda. Pero antes de conseguirlo van a jugar y a reírse como locos.

Se ordenan las cartas “Acción” según el color de fondo: amarillo, azul y rojo; Se colocan cada montón, boja abajo, al lado de la casilla “acción” del color correspondiente. Se colocan cerca las piezas para montar la tienda.

Se coloca al ratoncito en una casilla que muestra un ratoncito que duerme. Comienza el jugador más joven. Por turnos, cada jugador echa el dado y mueve el ratoncito. En el sentido de las agujas del reloj, hasta la primera casilla del color que indique el dado.

Quien llegue a una casilla violeta, acuesta al ratoncito para que duerma.

Si el ratoncito llega a una casilla acción, el jugador da la vuelta a la primera carta del montón correspondiente. Cada carta indica una acción concreta. Una vez efectuada la acción, se pone la carta bajo el montón y como premio se gana una pieza de la tienda.

Las acciones varían según el color: en la casilla amarilla, las cartas invitan a hacer ejercicios, mientras que con las azules hay que imitar gritos de animales. Con las rojas, los jugadores tienen que hacer todos juntos divertidas pruebas.

Fin del juego

En cuanto los jugadores hayan juntado las cinco piezas de la tienda, llega el gran momento: montarla. Para terminar, basta gritar: ¡ya está, Quenotte, tu tienda está preparada! Y se mete al ratoncito a la tienda.

Sentido del juego

Las numerosas actividades dinamizan el juego continuamente, para responder a las necesidades de los niños/as, Jugando los más pequeños desarrollan diversas capacidades: con la imitación de los gritos de animales se desarrolla el lenguaje; los ejercicios favorecen la motricidad; Las pruebas comunes, como el canto y la danza fomentan las competencias musicales y el vivir juntos. Las pruebas tienden hacia un objetivo común y concreto: el montaje de la tienda.

Los niños/as aprenden suavemente a jugar juntos y a respetar reglas comunes.

BAILE DE MARIQUITAS

¿Qué queremos lograr?

- Facilitar la relación de cooperación y de ayuda.
- Desarrollar la imaginación.
- Fomentar la memoria grupal.

Edad

A partir de 5 años

Nº de participantes

De 1 a 8 jugadores

Duración del juego

Aproximadamente 20 minutos



Objetivo del juego

Los jugadores intentan llevar a las mariquitas al baile de carnaval antes de que lleguen las hormigas. Una mariquita puede ir al baile cuando está disfrazada, es decir, cuando lleva a sus espaldas 5 barritas de colores diferentes.

Desarrollo del juego

Jugar es hacer girar la flecha empujándola con el dedo. La flecha se para bien en un pétalo, bien entre dos pétalos en una hojita verde.

Si la flecha se para entre dos pétalos (hoja verde), ¡Mala suerte! Porque una hormiga sube al tablero. El camino de las hormigas hacia el baile se hace en dos fases:

El primer movimiento es subir a la margarita; después, si la flecha se para de nuevo entre dos pétalos, la hormiga pasa a la primera hoja de la rama vertical. Se las coloca de abajo a arriba. Si las 7 hormigas se instalan en las 7 hojas, los niños pierden juntos el juego.

Si la flecha se para en un pétalo: La mariquita colocada en ese pétalo intenta intercambiar barritas con otra mariquita. En concreto, el jugador empuja la mariquita hacia otra, sin importar dónde se encuentre, y le dice por ejemplo: ¿pequeña mariquita amarilla (si va hacia la amarilla) ¿quieres intercambiar conmigo? El jugador acerca suavemente la mariquita jugadora de la elegida de forma que sus cabezas se toquen, encontrándose cara a cara.

Si la mariquita no quiere intercambiar: Se da la vuelta y presenta su trasero a la que se lo pide. ¡Mala suerte! El intercambio no es posible y le toca jugar al siguiente girando la flecha.

Si la mariquita quiere intercambiar una barrita: La respuesta es clara porque las dos mariquitas se abrazan.

Las mariquitas disfrazadas vuelan hacia el baile.

Fin del juego

Si todas las mariquitas han llegado a la hoja grande antes de que las 7 hojas del tallo vertical queden cubiertas de hormigas, los jugadores ganan todos juntos el juego.

Si las hormigas han sido más rápidas, los jugadores pierden todos juntos.

Sentido del juego

“El Baile de las mariquitas” invita a los participantes a cooperar y dialogar para conseguir disfrazar a todas las mariquitas. Se estimula la memoria grupal, la imaginación y la empatía.

PALAZZO PALETTI

¿Qué queremos lograr?

- Tomar conciencia de la importancia de la cooperación para el proyecto grupal.
- Fomentar un sentimiento de pertenencia al grupo.
- Respeto por las diferentes opiniones y afirmación de las propias.
- Fomentar y asumir un tipo de comunicación donde prime la escucha, la aceptación, el respeto y la igualdad

Edad

A partir de 7 años

Nº de participantes

Hasta 20 jugadores

Duración del juego

Aproximadamente 20 minutos



Objetivo del juego

Que los constructores intenten construir un edificio con las columnas y pisos disponibles.

Desarrollo del juego

El jugador más joven lanza el cubo de contramaestre para determinar el color de la columna que va a mover. Los jugadores participan en la construcción, por turnos, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Deberán respetar siempre el reglamento de la construcción:

- A) Si se quita una columna, se puede estabilizar y levantar levemente los tableros con las manos. Pero es necesario restablecer la posición original de los tableros de forma que no se tape ninguna columna aislada.
- B) Cuando se coloca un tablero sobre las columnas no hay que estabilizarlo.
- C) Es necesario construir siguiendo el orden de los tableros (de abajo hacia arriba): azul, verde, amarillo, naranja, rojo.
- D) Se puede utilizar el gancho para quitar columnas.
- E) Para cada intento de construcción sólo se puede escoger o tocar (con las manos o el gancho) una única columna. No se puede probar con una segunda columna ni desplazar otras.
- F) No se puede colocar una columna por encima de otra, salvo si se trata del último tablero: el rojo.

Fin del juego

Cuando la construcción se derriba, cuando se han colocado todas las columnas, o bien cuando ningún jugador puede colocar más columnas ni tableros superiores. Al terminar la construcción podemos derribarla entre todos soplando.

LOS CABALLEROS DEL CASTILLO

¿Qué queremos lograr?

- Fomentar la cooperación en el grupo.
- Favorecer la coordinación grupal.
- Incrementar el sentimiento de pertenencia al grupo.

Edad

A partir de 6 años

N° de participantes

De 2 a 4 jugadores

Duración del juego

Aproximadamente 15 minutos



Objetivo del juego

¿Se conseguirá construir tres torres en equipo antes de que el rey llegue al castillo?

Desarrollo del juego

Se juega siempre en equipo. El jugador de más edad descubre la primera carta del mazo y la pone al lado del castillo, a la vista de todos los jugadores. Los jugadores tienen que repartirse los cordones del montabloques.

En ese momento un jugador da la vuelta al reloj de arena. Todas las personas juntas exclamarán juntas: “¡La unión hace la fuerza!” y se comienza rápidamente con la construcción de la torre.

¿Se ha conseguido construir la torre correctamente sin que haya acabado el tiempo?

¡Bravo! Como premio se pone la carta en el patio donde se ha levantado la torre.

¿Ha pasado el último grano de arena de reloj y todavía no está lista la torre?

¡Lastima! No se ha podido construir la torre a tiempo.

El rey adelanta una casilla en dirección al castillo de los caballeros.

Fin del juego

La partida acaba cuando:

- Haya una carta en cada patio del castillo de los caballeros.
¡Se ha conseguido, todo está preparado para la llegada del rey!.
- El rey llega al puente levadizo (última casilla del tablero de juego).
Por desgracia no se ha conseguido dejar todo listo para su llegada y se ha perdido la partida.

Sentido del juego

Los jugadores tienen que coordinarse para construir las torres y esta situación reforzará su relación. Les permitirá también fomentar la comunicación entre ellos y favorecer el sentimiento de pertenencia al grupo.

EL BOSQUE DE LAS MARAVILLAS

¿Qué queremos lograr?

- Desarrollar habilidades de comunicación, de negociación y de cooperación.
- Buscar técnicas o estrategias entre los jugadores para que la memoria sea eficaz.
- Fomentar el sentimiento de pertenencia al grupo.

Edad

A partir de 7 años

Nº de participantes

De 1 a 12 jugadores

Duración del juego

Aproximadamente 20 minutos



Objetivo del juego

Los jugadores quieren salvar juntos al príncipe. Para ello se ayudan mutuamente en la búsqueda de los siete objetos de cuentos de hadas que hay que llevar al castillo, antes de que los siete enanitos se los lleven.

Desarrollo del juego

Puede comenzar el jugador más joven y da la vuelta a una carta del bosque de las maravillas. Si el primer objeto encontrado en el espejo corresponde al que muestra el espejo mágico inicial, ha encontrado ya el primer objeto. Hay que ponerlo al lado del espejo mágico y un árbol del revés en el lugar vacío en el bosque de las maravillas. Este jugador puede dar la vuelta a otra carta. Se busca entonces el objeto representado en la parte inferior de la carta encontrada anteriormente.

Si el objeto no corresponde al que se busca, se da la vuelta a la carta y juega quien se encuentre a la izquierda del jugador anterior.

Desgraciadamente no sólo existen objetos de cuentos de hadas en el bosque hay también (brujas, cuervos, enanos, árboles...) que dificultarán la búsqueda de los 7 objetos.

Fin del juego

Cuando los 7 objetos se encuentran al lado del espejo mágico, hay que llevarlos rápidamente al castillo y los jugadores habrán salvado al príncipe. Por el contrario, si los 7 enanos aparecen antes, ganan éstos. Al final de juego se puede hacer alusión al hecho de jugar en grupo y las ventajas que ello supone.

Sentido del juego

El grupo de participantes va a cooperar para salvar al príncipe. La competición entre los jugadores no tiene lugar puesto que tienen un mismo objetivo. Es una buena oportunidad para que los participantes se den cuenta, de que la memoria colectiva es más fuerte que la memoria individual. No se debe obligar a cooperar (por ejemplo, enseñar la carta al resto de jugadores) sino lo que importante es que ellos vean la necesidad de cooperar y sus ventajas. Lo importante del juego no es llegar al castillo, si no hacer frente en grupo a los imprevistos que surjan durante la partida y disfrutar de la experiencia de trabajar en grupo. Como resultado va a ser el mismo para todo el grupo, nos daremos cuenta de que lo importante es pasarlo bien durante el juego, al margen del resultado.

EL LÁPIZ COOPERATIVO

¿Qué queremos lograr?

- Activar habilidades sociales.
- Enseñar a actuar juntos.
- Enseñar a solucionar problemas de forma creativa.
- Favorecer la capacidad de autorregulación de la conducta.

Edad

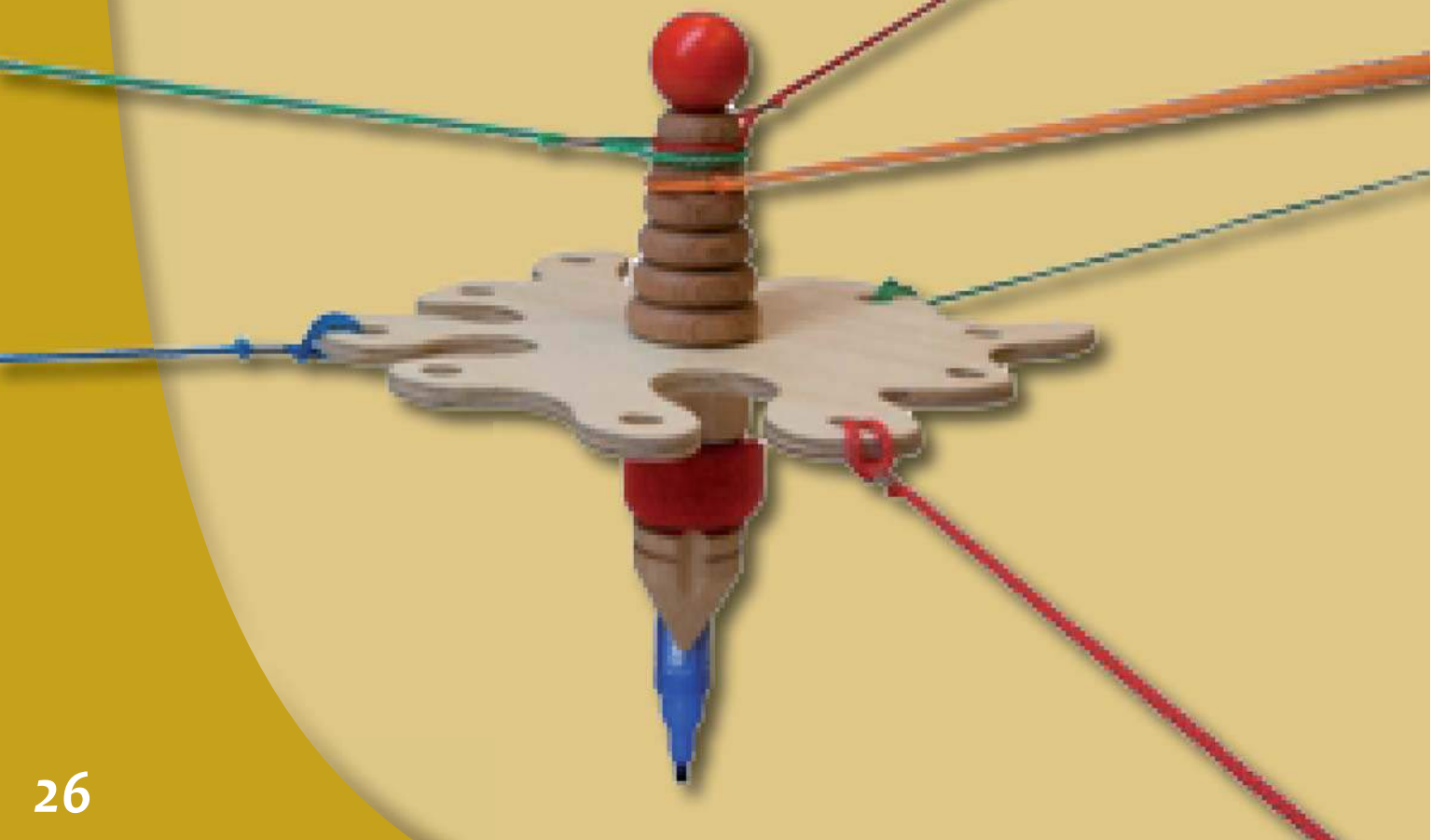
De 5 años en adelante

Nº de participantes

De 2 a 10 jugadores

Duración del juego

Aproximadamente 20 minutos



Objetivo del juego

Hacer todos juntos un dibujo; resolver un problema.

Desarrollo del juego

	Soporte de dibujo	Lápiz
En espacios cerrados	Sujetar el papel a una mesa o al suelo con celo	Pintura de cera Rotulador
En la calle	Requiere una superficie lisa y limpia. Puede ser arena o nieve niveladas	Tizas gruesas Palos

- Se coloca el lápiz en la ranura y se fija con el velcro.
- Cada jugador recibe una cuerda.
- Las cuerdas pueden atarse a los agujeros de la plataforma o al eje de la bola.
- Las cuerdas tienen que repartirse de manera equilibrada en cada dirección.

Variantes para niños:

- Se puede decidir hacer un dibujo: Una flor, una casa, un sol, etc. O incluso temas como el invierno, el verano...
- Se puede proponer un circuito cerrado. El objetivo del juego es recorrer el camino sin salirse del mismo, lo más rápidamente posible.
- Un equipo dibuja un objeto; el otro equipo debe de adivinar de que se tratá.
- Se puede repartir globos por una habitación y el objetivo es reventar todos los globos con la ayuda de un lápiz muy afilado.

Variantes para seminarios o talleres:

- Se dibuja un laberinto. Encontrar el camino sin cruzar las líneas de separación.
- El grupo puede expresar mediante un dibujo una situación conflictiva o armónica. Para entablar también un diálogo entre parejas.
- Dibujo libre: Después se interpreta el dibujo: ¿qué se ha expresado?
- También se puede decidir hacer los juegos sin hablar.

Sentido del juego

La cooperación y la coordinación son esenciales par poder funcionar como grupo y jugar por el mismo objetivo. Se crea un ambiente de cohesión y de creatividad en el grupo.

SALVAD EL TESORO DE LOS CUENTOS

¿Qué queremos lograr?

- Desarrollar habilidades comunicativas: La escucha y la atención.
- Fomentar la memoria colectiva.
- Conocer nuevos cuentos y desarrollar la imaginación.
- Buscar estrategias grupales.

Edad

A partir de 7 años

Nº de participantes

De 2 a 8 jugadores (por grupos)

Duración del juego

De 20 a 30 minutos



Objetivo del juego

Encontrar todas las mitades de los cuentos y abandonar el jardín antes de que el rey haya vuelto de su paseo.

Desarrollo del juego

El niño más pequeño comienza el juego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando a un jugador le toca el turno, le corresponden dos jugadas. En las jugadas se pueden mover una o varias fichas del jardín con el propósito de encontrar las mitades de los cuentos.

Si tras la primera o la segunda jugada aparecen en algún lugar del tablero dos mitades de algún cuento, se habrá encontrado una página del libro de cuentos.

En este caso se le da la vuelta a las dos fichas de cuento correspondiente y se da la vuelta a la ficha gris en la que se encuentra el personaje obteniendo el jardín así un nuevo colorido. Posteriormente se avanza una casilla en línea recta sobre las fichas de jardín de colores.

Cuando no se consigue encontrar dos partes de algún cuento el rey avanza una casilla.

Fin del juego

Ganamos todos juntos si conseguimos encontrar los doce mitades de los cuentos y llegar a la puerta del jardín antes de que el rey dé su paseo y llegue a la casilla con la corona.

Sentido del juego

Se trata de un juego cooperativo en el que los participantes tienen un mismo objetivo. Los jugadores dialogarán sobre cuales son las mejores jugadas para ganar el juego entre todos. Se pondrán en práctica diferentes estrategias para conseguir el objetivo grupal. Permite también ampliar el conocimiento de nuevos cuentos y desarrollar la creatividad.

DICHO Y HECHO

¿Qué queremos lograr?

- Desarrollar habilidades comunicativas: la escucha y la atención.
- Emitir mensajes claros y concisos a la hora de guiar.
- Estimular la confianza en sí mismo y los demás.
- Mejorar la lateralidad.

Edad

A partir de 7 años

Nº de participantes

De 2 a 6 jugadores

Duración del juego

Aproximadamente 20 minutos



Objetivo del juego

Si el Rey describe la palabra tan bien que el equipo adivinador la descubre, se habrá ganado en equipo.

Desarrollo del juego

El rey: en cada partida un jugador será el rey y se sentará delante del tablero mirando a la hoja que ha introducido en el tablero.

El equipo adivinador: Está formado por el resto de los jugadores, que se sientan en el lado del tablero opuesto al rey. Al principio el tablero está vacío, excepto por las cuatro coronas que hay en el lado izquierdo y derecho. Poco a poco, el dibujo se va creando y el equipo se pone de acuerdo para adivinar qué es.

Se juega en la dirección de las agujas del reloj. El jugador más joven empieza siendo el rey. Los jugadores del equipo adivinador cierran los ojos mientras el rey coge una hoja del suelo y la introduce dentro del tablero. Entonces avisa al equipo para que abran los ojos.

El rey da la vuelta al reloj de arena... y empiezan a toda prisa con estas dos etapas:

- En la primera etapa el rey indica dónde debe colocarse cada corona, intentando que coincidan todo lo posible con los puntos del dibujo. Observando el dibujo que crean las coronas, el equipo intenta adivinar de qué se trata
- En la segunda etapa el rey da instrucciones sobre cómo deben dibujarse las líneas entre los puntos para crear el dibujo.

¡El equipo tendrá que darse prisa para descubrir qué se esconde antes de que el reloj de arena se pare!

Fin del juego

Si hay dos o tres jugadores, el juego termina cuando cada uno haya sido rey dos veces. Si hay de cuatro a seis jugadores, el juego termina cuando cada uno haya sido rey una vez. Entonces se cuentan las hojas que se han dejado en la caja del juego, que son las que no se han adivinado: si hay menos de dos hojas, el equipo es fantástico y todos juntos han ganado; si hay más de dos hojas se ha perdido en equipo... ¡a seguir practicando!

Sentido del juego

Los jugadores que estén en el equipo real adivinador van a confiar plenamente en el rey, esta situación reforzará su relación. Se da la oportunidad para reflexionar sobre las características de un tipo de comunicación efectiva en diferentes casos además de fomentar la empatía.

BAMBOLEO

¿Qué queremos lograr?

- Fomentar un tipo de comunicación y actitud donde prime la escucha, la aceptación y el respeto.
- Analizar las consecuencias de nuestras acciones y en base a ello tomar libremente la decisión de continuar o retractarse.
- Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo.
- Desarrollar la autoafirmación.

Edad

A partir de 7 años

Nº de participantes

Hasta 20 de forma individual o por grupos

Duración del juego

Más o menos 20 minutos



Objetivo del juego

Retirar el mayor número de piezas del tablero, que se balancea libremente, sin que la bandeja se caiga.

Desarrollo del juego

Cada jugador por turno retirará una pieza con mucho cuidado porque si no, el tablero perderá el equilibrio y todo se vendrá abajo.

Si al retirar una pieza, se ve que el tablero está en peligro, se puede volver a dejar la pieza suavemente.

Si el tablero pierde el equilibrio y las piezas se caen, termina la partida. Si un jugador cree que no puede retirar una pieza sin poner el conjunto de las piezas en peligro, puede pasar el turno al siguiente.

Variantes:

- 1) Se jugará como la variante principal, pero cuando el tablero tenga mucha pendiente, un jugador puede pedir ayuda a otro compañero y entre los dos intentan retirar dos piezas a la vez sin tirar el bamboleo.
- 2) Se comienza el juego con el tablero vacío, colocando poco a poco las piezas encima.

Fin del juego

El juego finaliza cuando el tablero o las piezas se caen, o cuando el tablero se queda vacío. En este último caso, el grupo ha ganado.

Sentido del juego

Es un juego que por su originalidad crea expectación en los jugadores. El juego es fácil de entender y por ello la participación está garantizada. Los jugadores juegan por conseguir el mismo objetivo. Cuando una persona se acerque al Bamboleo para mover ficha el grupo le orientará. La persona deberá decidir si hacer caso o seguir su propia opinión.

AVALANCHAS

¿Qué queremos lograr?

- Fomentar la cooperación y la ayuda.
- Desarrollar habilidades de diálogo y negociación.
- Crear cohesión entre los participantes.
- Buscar estrategias de combinaciones que se puedan realizar con las fichas y el dado para ganar.

Edad

A partir de 7 años

Nº de participantes

De 4 a 12 participantes divididos en 4 grupos

Duración del juego

Más o menos 20 minutos



Objetivo del juego

Los jugadores intentan rescatar a todos los viajeros en peligro antes de que la nieve bloquee el acceso al valle.

Desarrollo del juego

El primer jugador tira el dado y avanza su ficha de habitantes del pueblo por el camino de su color, tantas casillas como puntos marque el dado.

Si le sale en lado sin puntos, coloca una avalancha en una casilla de su valle.

Con cinco avalanchas acumuladas sobre un mismo acceso es imposible continuar el rescate de las personas del valle.

Para acceder a lo alto del valle y para llegar con los esquiadores al pueblo es necesario que el número sea exacto.

Cuando ha llegado a lo alto del valle, coge a uno de los esquiadores y regresan juntos hacia el pueblo.

Fin del juego

El juego termina cuando se ha rescatado a todos los esquiadores en peligro; entonces los jugadores ganan. O bien cuando las avalanchas cierran uno de los valles sin que se haya rescatado a todos los esquiadores de ese valle. En ese caso pierden todos los jugadores juntos.

Sentido del juego

Los participantes agradecerán el hecho de poder cooperar y compartir. Utilizarán diferentes estrategias para salvar a los esquiadores como: compartir puntos, subir juntos a un valle, recibir avalanchas que no les han tocado... y para todo ello, los jugadores tendrán que dialogar y negociar durante todo el juego.

Los participantes se involucran en el juego, ya que toman el rescate como una aventura. Mientras se desarrolla el juego y van saliendo más avalanchas, la emoción y cohesión aumenta a medida que los valles se llenan de avalanchas y quedan esquiadores por rescatar, entonces ven necesaria una cooperación y ayuda entre ellos.

T'CHANG

¿Qué queremos lograr?

- Desarrollar la cooperación y la interdependencia.
- Fomentar la negociación y el diálogo.

Edad

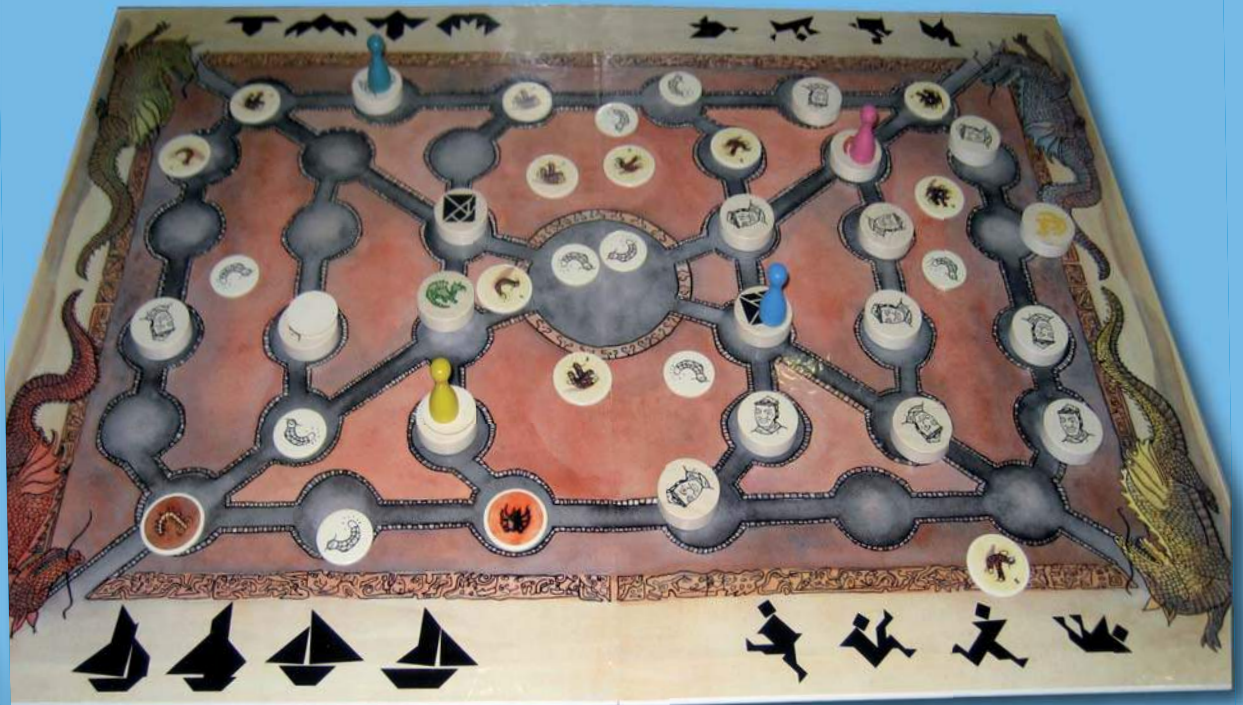
A partir de 10 años

Nº de participantes

Entre 4 y 12 participantes en grupos

Duración del juego

Entre 15 y 25 minutos



Objetivo del juego

Los jugadores ganan juntos el juego si consiguen descubrir las 7 piezas de tangram, y además, si consiguen llegar juntos a la salida que les indiquen los dragones. Nadie gana si un único jugador está todavía en la tumba y no consigue salir.

Desarrollo del juego

Los jugadores recorren la tumba a la luz de las luciérnagas. Buscan un doble objetivo: por una parte descubrir tres dragones del mismo color que les indiquen la única salida posible de la tumba; por otra, reunir las 7 piezas de un puzzle (el tangram) para responder a un enigma. En cuanto dispongan de estos dos elementos, necesitarán además de la fuerza necesaria para salir de la tumba.

En este juego no hay dados. Los jugadores emplean la luz de las luciérnagas para progresar. Para avanzar una casilla, se gasta una luciérnaga y si se avanza tres casillas, hay que gastar tres. Si alguien se queda sin luciérnagas ya no puede moverse. Un jugador puede moverse todas las casillas que quiera, siguiendo las rutas, pero sólo puede visitar la casilla en la que termina su desplazamiento.

Dos o más jugadores pueden encontrarse en la misma casilla.

Fin del juego

Cuando los jugadores han descubierto los tres dragones del mismo color y los 7 tangram, pueden por fin salir juntos de la tumba.

Sentido del juego

A medida que el juego avanza los jugadores se dan cuenta de que si cooperan tendrán mejores resultados. Por ello, pondrán en práctica diferentes estrategias para lograr el objetivo grupal. Negociarán sobre cuáles son las mejores jugadas para cada caso. Cuando uno de los jugadores quede inmovilizado los jugadores ven necesario liberarle, viendo así la importancia de que todos participen. Otro de los aspectos positivos que posibilita este juego es el hecho de poder intercambiar los bienes que tiene cada uno, dependiendo de las necesidades de luciérnagas de cada jugador en cada momento del juego.

EL MAR EN JUEGO

¿Qué queremos lograr?

- Desarrollar habilidades de diálogo y negociación para la toma de decisiones.
- Fomentar la cooperación y la ayuda.

Edad

A partir de 10 años

Nº de participantes

Entre 1 y 12 participantes (En grupos)

Duración del juego

Aproximadamente 20 minutos



Objetivo del juego

Los jugadores intentan librarse de las galletas de chapapote que amenazan a las costas antes de que éstas lleguen a la playa. Los jugadores ganan todos juntos si lo consiguen.

Desarrollo del juego

Al comienzo del juego, los jugadores deciden el grado de dificultad con el que quieren jugar. Esto depende del número de galletas de chapapote que amenaza la playa.

Para los principiantes entre 30 y 40 galletas es un buen número. Una vez que se alcanza cierta experiencia se pueden llegar a utilizar 60.

Se colocan las galletas sobre el tablero fuera del área de juego. Cada jugador elige una ficha coloreada que se coloca en cada toalla de la playa. Cuando le toca el turno, sale desde la casilla marcada con una flecha y de ahí, se desplaza hacia las casillas superiores y por consiguiente hacia el petrolero. Se designa al primer jugador que recibe los cuatro dados. Después se juega por turnos.

Al llegar su turno, cada jugador lanza los cuatro dados. Comienza por usar el dado negro que hace avanzar las galletas de petróleo desde el barco hacia la playa.

Después utiliza los dados verdes que sirven para hacer avanzar su ficha para recoger las galletas de petróleo.

Fin del juego

Si una galleta de petróleo llega a una casilla que toca la playa, gana el petróleo y todos los jugadores pierden juntos. Si los jugadores consiguen eliminar todas las galletas de petróleo antes que una de ellas llegue a la playa, los jugadores ganan todos juntos.

Sentido del juego

Los participantes verán la necesidad de cooperar entre sí para poder limpiar el mar de chapapote. Se darán cuenta de que si no salvan a un compañero de entre las galletas éste no podrá colaborar con la tarea del grupo. Para conseguir ganar el juego tendrán que comunicarse entre ellos y dialogar para tomar una decisión acertada. Se crea un ambiente de cohesión en el grupo. Es un juego que crea gran expectación y a medida que las galletas se aproximan a la playa aumenta la emoción en el juego. A pesar de que uno de los jugadores lance los dados, los demás suelen contar también las casillas y analizan la situación aunque no sea su turno, ayudando al jugador a tomar una decisión.

CÓMO JUGAR

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

- En el juego, el tiempo va a tener una 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 el 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 por igual dentro de la actividad.
- Los jugadores 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 ser adecuadas.
- Al finalizar un juego o una sesión de juegos, los participantes agradecen un tiempo de reflexión o de diálogo para expresar sentimientos que han surgido, así como para tomar conciencia de las actitudes positivas o negativas que se han dado en el grupo.

BIBLIOGRAFIA

- Orlick, T. (1997): "Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición". Madrid. Editorial Popular.
- Martínez Ten A.; García Marín, C. (2005): "Jugando en Paz. Propuestas para jugar en paz y sin violencia". Madrid. Editorial Narcea.
- Orlick, T. (1997): "Libres para cooperar, libres para crear". Barcelona. Editorial Paidotibo.
- Garaigordobil Landazabal, M. (1995): "Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad".
- Pascal Deru (2006): "Le jeu vous va si bien". Bruselas. Editorial : Le suffle d'or.
- Raul Omeñaca; Ernesto Puyuelo; Jesús Vicente Ruiz (2001): "Explorar, jugar, cooperar". Barcelona. Editorial Paidotribo.
- Rosa Guitart (1999): "Jugar y divertirse sin excluir". Barcelona. Editorial Grao.
- María José Díaz-Aguado (2003): "Educación Intercultural y Aprendizaje Cooperativo". Madrid. Ediciones Pirámide.

**“Jugar con otros,
no contra otros.
Superar desafíos,
no superar a otros”
T. Orlick**

Edita:



Colabora:



www.kometak.com

INTERED

Bengoetxea Kalea, 4 beheara • 20004 Donostia-San Sebastián (Gipuzkoa)
Telf. 943 633 413 • e-mail: intered@euskalnet.net

Patrocinadores:

EUSKO JAURLARITZA



KULTURA SAILA
Kultura, Gazteria eta
Kirol Sailordetza
Gazteria eta Gizarte Ekintza
Zuzendaritza

GOBIERNO VASCO

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Viceconsejería de Cultura
Juventud y Deportes
Dirección de Juventud y Acción
Comunitaria

EUSKO JAURLARITZA



**JUSTIZIA, LAN ETA GIZARTE
SEGURANTZA SAILA**
Justizi Sailordetza
Giza Eskubideen Zuzendaritza

GOBIERNO VASCO

**DEPARTAMENTO DE JUSTICIA,
EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL**
Viceconsejería de Justicia
Dirección de Derechos Humanos