

JUEGOS COOPERATIVOS

¡Juguemos juntos!



**Traducción de “Jeux coopératifs Jouons Ensembles” de
NON VIOLENCE ACTUALITÉ – Montargis (Francia)
Realizada por Intered.**

¡JUGUEMOS JUNTOS!

En esta presentación consideramos que no es necesario citar de nuevo la importancia del juego para el desarrollo psicosociológico del niño. Trabajos ya clásicos de V. Axeline, R. Cousinet, R. Caillois, J. Chateau y D. W. Winnicot han sido muchas veces citados y tratados como para que volvamos mencionarlos.

Es preciso insistir en la apuesta de este fichero por la creatividad, la cooperación y la comunicación. El desafío está ligado a los valores que promueven los juegos propuestos. Hemos intentado mantener un equilibrio entre los “valores individuales” (espíritu de iniciativa, originalidad) y los “valores colectivos” (capacidad de escucha, disponibilidad y posibilidad de cooperar), convencidos que una educación no violenta debe situarse en este marco.

En este LIBRO-FICHERO, hay cuatro apartados, que reagrupan cada uno varios juegos:

- Apartado de Comunicación: en el que el concepto de comunicación esta considerado de una manera muy amplia, es decir como capacidad no solo de intercambio de informaciones, si no que también como modo para compartir sentimientos y emociones;
- Apartado de Cooperación: donde las actividades están orientadas hacia la apertura y la disponibilidad hacia el otro;
- Apartado de Creatividad: que es en cierta manera el contrapunto individual a la dimensión colectiva expresada en los dos primeros apartados;
- Apartado de Clima: que lo presentamos en ultimo lugar, pero que el fichero esta en un primer lugar. Reagrupa juegos para crear clima de confianza y que van a permitir que las actividades que sigan se realizaran en un ambiente de alegría y buen humor.

Algunas personas nos han señalado que no habíamos realizado un apartado de afirmación de uno mismo. Creemos que esta actitud se tiene que trabajar de una manera transversal e inducida en cada instante por el animador, por consecuente, no es necesario reservar un trabajo específico a este aspecto.

Si el presente trabajo acentúa la calidad de relación y la apertura al **otro**, es porque lo orientamos como un conjunto de actividades preparatorias, una iniciación o paso previo a lo que llamamos la **gestión no violenta de los conflictos**. No se trata de negar u ocultar los inevitables conflictos inter-individuales, sino que se trata de aprender a solucionarlos de una manera positiva, sin rechazo y sin humillación del adversario. Este es el objetivo último del presente trabajo.

Dos últimos puntos para precisar:

- Las personas que vayan a utilizar el presente instrumento, van a reconocer muchos de los juegos, hemos retomado juegos ya existentes para modificarlos o cambiarles la presentación.
- La edad señalada entre 6 y 12, tiene sencillamente un valor orientativo.

Así que adultos, animaros a jugar al “Oso de Aralar” o al “Nudo infernal”!

Eirick PRAIRAT

NO VIOLENCIA ACTUALIDAD:

Es una asociación de educación popular cuyo objetivo es promover la resolución no violenta de los conflictos. Contribuye a dar a conocer los mecanismos de la violencia y las diferentes maneras para hacerle frente.

La guerra es la imagen misma de la violencia. Pero la violencia presenta realidades diferentes, más difusas y cotidianas: agresiones, paro, exclusiones, sexismo, racismo, amenazas al medio ambiente, etc.

La negación del individuo y de sus derechos lleva consigo reacciones de violencia. Se pega cuando no se sabe o no se deja hablar. Y de esta manera el problema no se arregla.

De esta manera el conflicto se experimenta frecuentemente como un afrontamiento entre enemigos, donde uno gana y el que pierde espera la revancha. Para salir de este engranaje destructor, es posible desarrollar un **ACERCAMIENTO** cooperativo basado en la expresión de los intereses y de las necesidades de cada uno.

Al echar mano de la creatividad, la inteligencia y a la negociación, el conflicto puede convertirse en ese momento en factor de desarrollo de la relación y de la realización de las personas involucradas.

Para realizar su objetivo, **NON VIOLENCE ACTUALITE**, edita y difunde dossiers de reflexión, juegos cooperativos que permiten aprender la solidaridad en detrimento de la agresividad. **NON VIOLENCE ACTUALITE** es también una revista mensual de información y de reflexión sobre la resolución no violenta de los conflictos en Francia y en el mundo. A traves de apartados sobre conflictos interpersonales, sociales o internacionales, propone otra mirada sobre la actualidad.

1. CREAR AMBIENTE (Juegos para crear ambiente)

¿Parece paradójico que para jugar se proponga un apartado de juegos para “Crear Clima”, verdad? Sin duda alguna, si se entiende el juego como una actividad natural y espontánea. Sin embargo si nos colocamos en una perspectiva un poco mas estructurada actividades precisas programadas y finalizadas con unos objetivos el hecho de crear clima no se puede eludir.

Los juegos agrupados en este apartado tienen triple sentido: estimulan las energías, crean confianza y permiten que los juegos que siguen se hagan en un clima de buen humor y alegría.

Es de entender que el animador elige estos juegos en función de los que va a hacer después comunicación, cooperación...) Un poco de intuición será suficiente para orientar al animador y guiarlo.

1.1 Como en un sillón

Numero de participantes: Máximo 8.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Sentarse sin silla, buscar su propio equilibrio.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: Los niños y el animador forman un círculo bastante estrecho, cara al centro del mismo. Cada uno se gira un cuarto de vuelta, a la derecha o a la izquierda según la orientación decidida por el animador.

Cada jugador pone las manos en la cintura o en los hombros de la persona que tiene delante, cerrando bien las piernas.

El animador invita a cada uno a sentarse en las rodillas del que tiene atrás. De esta manera obtenemos un círculo sentado. Entonces el animador invita a desplazarse: hacia delante, hacia atrás, corriendo, saltando...

Nota:

- Cuanto más cerca están los jugadores entre sí, el equilibrio es mejor
- Si los jugadores tienen alturas muy diferentes, el animador hace lo posible para intercalar participantes de diferentes tamaños.
- Desplazarse en círculo exige la buena coordinación de los participantes que tienen que reaccionar juntos a la señal del animador.

1.2 El baile de las máscaras

Numero de participantes: Máximo 8.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Encontrar con los ojos tapados a su pareja.

Material: Un pañuelo por participante.

Desarrollo del juego: Los jugadores eligen una pareja. Una vez constituidas se reparten en el espacio de juego.

Los jugadores se tapan los ojos con el pañuelo y el animador les invita a desplazarse dando consignas precisas: pequeños pasos laterales, hacia delante, hacia atrás, medias vuelta... Cuando el animador lo deseé dará una señal a los participantes para que se paren y no se muevan. Realizará una segunda señal para que los jugadores se desplacen y en silencio intenten encontrar a sus parejas. Para estar seguros que lo han encontrado, se reconocerán por medio del tacto.

Interés del juego: Este juego permite trabajar la dificultad de trasladarse con los ojos cerrados, la aprensión de los obstáculos, siendo éstos los demás jugadores. Resulta interesante observar las reticencias de los niños a la hora de tocarse para reconocerse.

1.3 La tela de araña

Numero de participantes: Mínimo 5.

Edad: 6 a 10 años.

Objetivo: Desenrollar y enrollar un ovillo de lana.

Material: Un ovillo de lana.

Desarrollo del juego: Los participantes y el animador se sientan en círculo.

El animador se ata el ovillo a un brazo o a una pierna y lo lanza a un jugador, quien se lo pasa alrededor de una o dos partes de su cuerpo y lo lanza a otro participante. Y así continuamente, hasta que todos los jugadores están unidos a través de la lana.

El animador invita entonces a enrollar el ovillo, al revés de como se ha desenrollado.

1.4 Conejos y Cazadores

Numero de participantes: Mínimo 15.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Tocar los “conejos” con un balón.

Material: Un balón.

Desarrollo del juego: El animador pide a los niños que formen dos grupos: los conejos y los cazadores.

El número de cazadores tiene que ser superior que el número de conejos: Por ejemplo, por cada 15 jugadores, habrá 10 cazadores y 5 conejos.

Los cazadores se reparten en un amplio círculo, los conejos se dispersan en el interior de este círculo.

Con la ayuda de un balón, los cazadores sin moverse, tienen que tocar (con un tiro directo, no vale el rebote) los conejos.

Cuando se toca un conejo, éste se convierte en cazador y pasa a integrar el círculo. Pero si bloquea, si coge el balón se queda entre los conejos. El juego se termina cuando ya no quedan más conejos.

Variante: el conejo tocado se convierte en cazador y el cazador toma el lugar del conejo.

1.5 Gatos y ratones

Numero de participantes: Mínimo 5.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: El gato tiene que atrapar a los ratones.

Material: Tantos pañuelos como ratones.

Desarrollo del juego: Se designa un gato y los ratones se ponen en la cintura un pañuelo.

Los jugadores se dispersen en el área de juego. El gato va en busca de un ratón e intenta quitarle el pañuelo.

Pero para salvarse, los ratones se pueden ayudar pasando entre el gato y el ratón, “cortando”. En este caso el gato tiene que dejar de correr detrás del ratón que seguía y lanzarse a la caza del ratón que ha pasado entre el gato y el ratón.

Si el gato logra atrapar el pañuelo de un ratón, éste se convierte en gato.

El juego se termina cuando ya no quedan ratones.

Variante: El ratón atrapado se convierte en gato y el gato se convierte en ratón

1.6 El oso de Aralar

Numero de participantes: Máximo 8.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: El oso tiene que despertar a los leñadores.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: El animador designa un oso, éste sale de la sala donde se va a jugar. Los demás son leñadores, dedicados a sus ocupaciones en el bosque. De repente se oye el gruñido del oso, un grito ronco, un grito que da miedo.

Los leñadores se tiran rápidamente al suelo y se hacen los muertos; es su única manera de escaparse del oso.

El oso sacudiéndolos intenta devolverles la vida. Pero el mínimo gesto de vida presentado por el leñador le traiciona y el oso lo devora (el animador hace de árbitro y determina si el leñador ha mostrado signos de vida). El leñador devorado se transforma en oso y sale de la sala con el otro oso.

Los leñadores retoman el trabajo, de repente los gruñidos de los osos,..., y así seguidamente.

El juego se termina cuando todos los leñadores se han transformado en osos

Nota: El animador pedirá a los participantes que antes de jugar se quiten las gafas, relojes y recordará que está prohibido hacer cosquillas y gritar al oído de los leñadores.

En función del número de jugadores se pueden designar uno o más osos.

Interés del juego: Este juego permite trabajar el control de uno mismo (los leñadores tienen que intentar ser insensibles y se puede constatar el miedo hiper sensibiliza). Los niños van a poder experimentar la técnica de la resistencia pasiva.

1.7 El vampiro

Numero de participantes: Mínimo 10.

Edad: 10 a 12 años.

Objetivo: Vampirizar.

Material: Un pañuelo por cada participante

Desarrollo del juego: Los jugadores tienen los ojos tapados. El animador designa los vampiros (uno por cada 5 jugadores) pasándoles la mano por el cuello y sin que los demás lo sepan. A la de tres, los participantes se desplazan por la sala.

Los vampiros tienen el poder de inmovilizar momentáneamente los otros pasándoles la mano por el cuello. Aquellos jugadores que hayan sido de esta manera “vampirizados” lanzan un grito de horror y de esta manera se convierten en vampiros.

Si dos vampiros se encuentran, pierden sus poderes y lanzan un grito de descanso.

Nota: El animador prestará una atención especial a aquellas personas más susceptibles de angustiarse a lo largo del juego, debido a jugar en la oscuridad, a las manos que pasan por el cuello y a los gritos de horror.

Interés del juego: Resulta interesante constatar la tranquilidad expresada por los jugadores cuando son “vampirizados”, y en vez de escaparse, van en busca de los demás: el oprimido (victima) se convierte en opresor (vampiro), se escapa de la opresión, de su miedo y de su angustia. Deja de ser víctima para transformarse en opresor. Por otra desarolla un mecanismo de lucha. Siente que toda situación opresiva se puede fragmentar, desgarrar. Estos dos aspectos van unidos y tienen que ser recordados por el animador.

1.8 El ciempies

Numero de participantes: Mínimo 12.

Edad: 10 a 12 años.

Objetivo: Desplazar un participante entre todos.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: El animador pide a la mitad del grupo que se eche al suelo con la espalda en el suelo, los pies en la misma dirección. La otra mitad del grupo hace lo mismo pero con los pies en la otra dirección, intercalando las cabezas con los primeros que se han tumbado. Pide a una de las personas que esta en la esquina que se levante. El grupo levanta las manos al aire y coloca al jugador sobre las manos de sus compañeros recordándole que se tiene que mantener rígido. Sus compañeros le van a desplazar, pasándoselo de manos en manos y con mucho cuidado. Al final de la hilera el animador le recoge y éste retoma su sitio. El siguiente compañero puede hacer lo mismo, y así sucesivamente.

Nota: El juego no tiene porqué hacerse con todo el grupo. No es conveniente forzar a nadie que no quiera hacerlo.

1.9 La pelota sentada

Numero de participantes: Mínimo 8.

Edad: 8 a 12 años.

Objetivo: Tocar los jugadores con un balón.

Material: Un balón.

Desarrollo del juego: El animador solicita o designa un cazador. Los otros jugadores se dispersan en el terreno de juego delimitado. El cazador tiene que tocarles con un balón y con un tiro directo (no valen los rebotes).

Si toca a un jugador, tiene que sentarse inmediatamente.

Para librarse puede:

- tocar el balón, en cuyo caso se levanta y participa de nuevo en el juego.
- Coger el balón y, antes de levantarse, pasárselo a otro, librándole a su vez. Los que están de pie no puede librarse a los compañeros que están sentados.

Nota: Puede haber varios cazadores, en función del número de jugadores.

2. COMUNICACIÓN (juegos de comunicación)

El concepto de comunicación...

Comunicarse no consiste sólo en emitir y recibir informaciones, “comunicar” no significa exclusivamente intercambiar informaciones objetivas, es también y sobretodo intercambiar sentimientos y emociones.

Comunicar, o más exactamente aprender a comunicarse es saber departir las conductas egocéntricas propias y concebir otros puntos de vista que el propio.

2.1 Los nombres

Numero de participantes: Par- mínimo 10.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Saludarse de manera expresiva.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: El animador hace dos grupos iguales y los coloca en línea frente a frente, cada una en un extremo de la sala. Los primeros de cada línea se acercan hacia el centro de la sala. Se saludan, diciendo el nombre del que tiene en frente e intentando al mismo tiempo expresar un sentimiento (de alegría, miedo, dolor, amor, ternura...) El sentimiento puede estar propuesto por el animador.

Vuelven a su fila y siguen los segundos. Así sucesivamente.

Nota: Resulta particularmente interesante realizar este juego con grupo nuevos, que se acaban de formar. Permite conocerse de una manera original.

Interés del juego: Este juego es un primer acercamiento al juego teatral. Se interpretan sentimientos y no situaciones, trabajando únicamente la expresión de la cara o del cuerpo. Se puede realizar como una introducción al mimo.

2.2 El oruga “stoned”

Numero de participantes: Mínimo 5 máximo 20.

Edad: 10 a 12 años.

Objetivo: Las orugas humanas realizan un camino con obstáculos.

Material: Pañuelos y obstáculos (sillas, mesas...).

Desarrollo del juego: El animador elige un camino con obstáculos y forma grupos de 5 o 6 jugadores puesto en fila, para formar una oruga humana. Se juega en silencio. Cada participante pone las manos en los hombros del que está delante. La persona que está a la cola de la oruga humana es la única que no lleva los ojos tapados, ésta tiene la función de dirigir a los demás; va a transmitir las órdenes haciendo presión en el hombro (hacia delante, hacia atrás, a la derecha, a la izquierda).

Cuando se haya realizado el camino, los grupos pueden cambiar de guía.

Interés del juego: En este juego, la comunicación se reduce a un código, a un lenguaje reducido al extremo, estandarizado. Este lenguaje permite una rápida comprensión de una información, pero no da lugar al diálogo y al consenso.

2.3 Macho y hembra

Numero de participantes: Par - mínimo 10.

Edad: 8 a 12 años.

Objetivo: Encontrar su pareja, macho o hembra.

Material: Un lápiz y papel.

Desarrollo del juego: El animador escribe en papelitos los nombres de los animales, distinguiendo si es la hembra o el macho. Reparte los papelitos a los participantes. Cuando todos los participantes saben qué rol les ha tocado, tiene que buscar a su pareja haciendo gestos del animal que les ha tocado a cada uno. El juego se desarrolla en silencio y se acaba cuando todas las parejas se han formado

Nota:

- para los más pequeños, se pueden ayudar del grito que hacen los animales
- para los mayores el animador puede proponer nombres de animales que resulten difíciles (rinoceronte, murciélagos, jirafa...)

Interés del juego: Es un juego dinámico ideal para desfogarse. Se trata de hacer los gestos – mimos precisos. Hay todo un trabajo de reconocimiento y de descodificación visual, porque los niños realizarán los gestos de maneras muy diferentes.

2.4 El perro y el ciego

Numero de participantes: Par -mínimo 10.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Guiar con la voz a alguien o dejarse guiar.

Material: Un pañuelo por cada dos participantes.

Desarrollo del juego: Los participantes se colocan por parejas, uno hace de perro y otro de ciego (quien lleva los ojos tapados).

El perro y su amo se ponen de acuerdo con un código para poder comunicarse (con una palmada, un silbido, un grito, etc...) Los perros y los ciegos se separan y los jugadores se esparcen en el área de juego.

Los perros, inmóviles, utilizando el código acordado, van a intentar hacer llegar hasta ellos a sus amos, que no pueden ver ni hablar.

Variante: Al final del juego, el perro puede pasear su amo en el terreno de juego, y hacerle descubrir lo que le rodea, a través del tacto, tomándole de la mano para que su amo palpe un objeto característico del lugar

Nota: Este juego precisa delimitar el espacio de juego. La variante puede ser realizada en un espacio más amplio

Interés del juego: Se trata de un juego típico de comunicación oral (la transmisión de mensajes claros y la escucha de la otra parte). La confianza y la escucha son necesarios para una comunicación eficaz.

2.5 ¿Qué dice?

Numero de participantes: Máximo 8.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Interpretar o comprender un mimo. Un gran clásico (juegos de las profesiones).

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: Los participantes se sientan en semicírculo. El animador invita a uno de ellos a hacer los gestos de un personaje o una acción, como él quiera.

Los demás le observan y proponen respuestas. El actor sólo puede responder por un si o por un no. Puede volver a realizar el mimo si los demás no aciertan.

Cuando el grupo responde correctamente, el animador invita a otro jugador a hacer lo mismo; y así sucesivamente.

Nota:

- Para los más pequeños, en los casos en los que no aciertan, se puede limitar el tiempo de presentación, para evitar el sentimiento de fracaso, aunque nadie haya encontrado la solución.
- Se puede aumentar la dificultad del mimo. Para ello ir al apartado de “Creatividad”, a los juegos: “Escoba para todo” o “Mensaje.

2.6 El rumor

Numero de participantes: Mínimo 4 - máximo 15.

Edad: 8 a 12 años.

Objetivo: Reproducir un movimiento, un ruido y un ritmo de la manera más parecida posible.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: El animador pide a los participantes que se sienten en círculo.

Propone a uno de ellos que se coloque en el centro y que ejecute un movimiento, insólito o no, acompañado de un ruido o ritmo que él mismo invente.

Los compañeros intentan reproducir sus movimientos y sus ruidos con ritmo.

El que está en el centro elige a otro jugador, quien se acerca al centro del círculo y cambia lentamente de movimiento, de ruido y de ritmo. Todos siguen a este, que a su vez nombrará a otro, y así sucesivamente.

Los movimientos, los ruidos y los ritmos no se van a interrumpir. Los participantes intentarán reproducir, lo que ven y oyen, de la manera más exacta posible.

Interés del juego: Al tener que copiar los gestos, ruidos y ritmos, se tiene que hacer abstracción de lo que somos, de lo que nos anima.

La comunicación es un conjuntos de signos, orales y gestuales, actitudes y variaciones de la voz, de los movimientos... La comprensión de este conjunto de signos en su globalidad interactiva permite decodificar de manera exacta el mensaje enviado que favorece una comunicación casi perfecta.

2.7 El mensaje

Numero de participantes: 4 a 6.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Comprender y reproducir un mimo.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: El animador propone a un niño imaginarse un mimo y pide a los otros participantes que salgan de la sala donde se está jugando. El que va a realizar el mimo está preparado, el animador llama a un jugador. El primer jugador realiza la escena imaginada con el mayor número de detalles posibles.

El animador llama a otro jugador, y el segundo intenta hacer el mimo que ha observado de la misma manera. El tercer jugador hace lo mismo con el siguiente jugador que va a entrar en la sala. Y así seguidamente hasta que todos los jugadores hayan realizado el mimo. El último jugador, al mismo tiempo que realiza el mimo lo explica oralmente.

Nota: Para los más pequeños, el animador o el primer jugador puede definir un tema o un personaje (una profesión, un animal...) que se repetirá antes de la ejecución del mimo.

Variante:

- El teléfono estropeado: repetir una historia, susurrando al oído, es el mismo principio.
- La observación de una imagen: el primer jugador observa una imagen durante dos o tres minutos. Entonces cuenta al segundo lo que ha visto, dando muchos detalles...El último jugador, con las explicaciones que ha recibido describe la escena y lo que ha entendido.

Interés del juego: Este juego pone en evidencia las coincidencias de la comunicación. El emisor y el receptor alteran la calidad del mensaje en función de lo que entiende y de su capacidad de explicar lo más objetivamente posible. Esta dificultad se manifiesta aún más cuando el medio de comunicación no es oral (mimo).

2.8 El telegrama

Número participantes: Mínimo 10.

Edad: 8-12 años.

Objetivo: Reconstruir un mensaje.

Material: Papel y lápices.

Desarrollo del juego: El animador invita a los niños-as a sentarse en círculo y después entrega a uno de ellos un mensaje de varias líneas previamente escrito.

Después, da al niño sentado en la posición diametralmente opuesta al primero, un papel y un lápiz. Este último será el encargado de reconstruir el mensaje que transitará por todos los niños y niñas. Quien posee el mensaje debe transmitirlo en voz baja a través de palabras, grupos de palabras o sílabas, a su vecino (eligiendo el de la derecha o el de la izquierda), quien continuará con la transmisión en el sentido elegido por su compañero.

Una vez transmitido todo el mensaje, se compara el texto inicial con el texto reconstruido.

Observaciones:

- la longitud del texto depende de la edad de los niños y niñas.
- quien posee el mensaje es libre en relación a recortar el texto, al sentido y ritmo de la transmisión (la persona animadora puede eventualmente guiarle).

2.9 Espalda con espalda

Numero de participantes: 2.

Edad: 8 a 12 años.

Objetivo: Reproducir un dibujo sin verlo.

Material: Papel y lápices, dos por participante.

Desarrollo del juego: Por parejas, los niños se sientan espalda con espalda. El animador pide a cada jugador que dibuje en un papel, en cinco minutos, un dibujo sencillo compuesto sólo por formas geométricas.

Una persona de cada pareja describe su dibujo mencionando sólo las figuras geométricas, el lugar donde se encuentran y la distancia que las separa; de manera que su pareja pueda reproducirle mismo dibujo sin saber de qué se trata y sin hacerse preguntas.

Después de haber comparado los dibujos, los jugadores cambian los roles.

Nota: Para los más pequeños, el animador les puede proponer dibujos ya realizados, sencillos y esquemáticos, más fáciles de explicar.

Variante: También se puede realizar por grupos, uno hace el dibujo y los demás siguen las instrucciones para realizar el dibujo.

2.10 Esculturas vivientes

Numero de participantes: A partir de 4.

Edad: 8 a 12 años.

Objetivo: Reproducir una postura.

Material: Pañuelos.

Desarrollo del juego: Los participantes se ponen en círculo y con los ojos vendados. Un voluntario, que no se tapa los ojos se coloca en el medio. Toma la postura que quiere, se convierte de esta manera en una estatua.

El animador interviene describiendo progresivamente la postura, mientras los demás intentan realizarla siguiendo las indicaciones. Una vez que se realicen las posturas el animador quita los pañuelos. Entonces los participantes pueden observar la similitud y las diferencias de las reproducciones en relación a la original.

Variante: La escultura viviente puede realizarse por dos jugadores, lo que supone un contacto entre los cuerpos. Es conveniente para ello designar un número a cada uno de los componentes de la pareja, algo distintivo.

Nota:

- El animador puede remplazarse por un jugador, prestando atención suficiente para que el jugador realice la descripción con un lenguaje claro y preciso.
- La inexactitud de la reproducción puede venir de un fallo de la descripción errónea o imprecisa, o por una interpretación confundida del niño.

3. COOPERACIÓN (juegos de cooperación)

La cooperación es una actividad en la que las personas ponen en común sus energías y sus conocimientos con un solo fin. En la cooperación se pueden observar varios estados, en función de la toma de conciencia de esta puesta en común y en función de la complejidad de los conocimientos que se comparten.

Es dentro de los espacios socializados (familia, escuela, club de deporte...) que el niño descubre la cooperación. Primero descubrirá la eficacia, es decir, se dará cuenta de la superioridad de las acciones cooperativas en detrimento de las conductas egoístas o de las estrategias individuales. Lo más importante es que la cooperación permite descubrir al niño el mundo de los valores. Como señala Jean Jacques Ducret “La cooperación va más allá, permite acceder a un comportamiento de ayuda (al otro)”.

3.1 La serpiente

Numero de participantes: Mínimo 8 máximo 25.

Edad: 6 a 10 años.

Objetivo: Que una serpiente realice un camino.

Material: Una serpiente, es decir, una cuerda, larga en proporción a el número de jugadores, un metro por cada dos jugadores. Unas cuerditas, una por cada jugador, de 40 cm de largo cada una. Éstas van a servir a dirigir y a manipular la serpiente, y se atan cada 50 cm a la cuerda larga.

Desarrollo del juego: Los jugadores se colocan alternativamente de un lado y de otro de la cuerda, agarrando cada uno una cuerda.

El animador indica el camino que la serpiente tiene que realizar: pasar por debajo de una silla, dar la vuelta a un armario... Por supuesto que el camino lo puede proponer uno de los participantes. Señalar también que es una actividad ideal para realizar al aire libre, los obstáculos naturales son muy adecuados.

El animador (o el jugador que ha elegido el trayecto) agarra de la cabeza, es decir de la parte delantera de la cuerda y es él quien va a marcar el camino, y los demás se tienen que coordinar.

El cuerpo de la serpiente no tiene que tocar ningún solo obstáculo... en su caso ¡puede morir!

Nota: Cuando más cerca de sí estén atadas las cuerdecitas la serpiente será más dócil. Y en ese caso se puede complicar aún más el trayecto a realizar.

Interés del juego: En este juego el error no es fatal. Los compañeros pueden compensar el error de uno de ellos. Todos los jugadores son solidarios los unos con los otros.

La responsabilidad de cada niño están en juego: se comparten el fracaso y la victoria.

Se puede llevar a cabo un debate sobre la responsabilidad individual y la colectiva.

3.2 La pelota bajo la barbilla

Numero de participantes: El máximo posible.

Edad: 8 a 12 años.

Objetivo: Lograr pasar el máximo número de pelotas sin utilizar las manos.

Material: 10 a 15 pelotas de goma espuma.

Desarrollo del juego: Los participantes se ponen en fila india. Delante del primer jugador, el animador coloca sobre una mesa las pelotas y a tres metros detrás de la fila pone una caja de cartón abierta. El primer jugador coge una pelota con la mano, la coloca bajo la barbilla y sin utilizar las manos se la pasa al compañero que tiene a su lado. Y así hasta que llegue al último de la cola y la coloque en la caja. Una vez que la pelota llegue al primero de la fila el jugador pasa a ponerse el último. La pelota que se cae se pierde.

Interés del juego: El hecho de acercar tanto las caras no resulta tan cómodo para los mayores. Este es un juego que permite tentar/dejarse tentar por sus propias resistencias.

3.3 El baile de la pelota

Numero de participantes: Mínimo 4 - máximo 10.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: Realizar un trayecto.

Material: Un balón de tamaño medio, por cada 2 participantes

Desarrollo del juego: Se juega por parejas. El animador muestra un trayecto con obstáculos (mesas, sillas u obstáculos naturales). Las parejas, con el balón sujetado por las dos frentes, realizan el trayecto sin que el balón se caiga; si éste se cae, la pareja retoma el trayecto en el lugar de la caída.

Variante:

- Se puede sujetar el balón entre dos espaldas, dos narices o dos traseros...
- Se puede reemplazar el balón por una esponja de ducha o un vaso de plástico.

3.4 Las estatuas

Numero de participantes: Mínimo 6.

Edad: 6 a 10 años.

Objetivo: El gato tiene que coger los ratoncitos.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: El animador designa un gato.

Los ratoncitos se dispersan en el área de juego limitada.

El gato tiene que atrapar los ratoncitos. Cuando un ratoncillo es atrapado, tiene que quedarse inmóvil con las piernas separadas. Se puede liberar cuando un ratoncillo pasa entre sus piernas.

Nota: Cuando hay muchos jugadores, se pueden elegir más de un gato (por ejemplo 1 gato por cada 5 jugadores).

Interés del juego: Este juego pone en evidencia que el interés de el niño es cooperar; no puede lograr solo el objetivo, si no ayuda a sus compañeros a librarse, a su vez no podrá ser liberado.

Para lograr su objetivo, está obligado a cooperar y a arriesgarse.

3.5 Los ratoncitos enamorados

Numero de participantes: Mínimo 8.

Edad: 6 a 12 años.

Objetivo: El gato tiene que coger los ratoncitos.

Material: Tantos pañuelos como participantes.

Desarrollo del juego: Se designa un gato. El animador coloca un pañuelo en la cintura de cada jugador, de los ratoncitos. El gato tiene que coger a los ratoncitos, quienes se pueden escapar de éste abrazándose a otro ratoncito. No se puede hacer nada a los dos ratoncitos que se abrazan. Si por el contrario un ratoncillo es atrapado, se convierte en gato. El juego termina cuando no quedan ratoncillos.

Variante: El ratoncillo atrapado toma el lugar del gato, el cual se convierte en ratoncillo.

Interés del juego: Este juego muestra la necesidad de una entre ayuda para salir de una situación difícil.

Esta entre ayuda es tan delicada que obliga al jugador a tirarse en los brazos de otro.

3.6 El azúcar

Número participantes: Mínimo 3.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Meter un terrón de azúcar en una botella.

Material: Para un grupo: un terrón de azúcar; una botella de cuello ancho. Vienen bien las maxi-botellas de agua mineral.

Desarrollo del juego: todos los jugadores de un mismo grupo (3 a 5 jugadores) tienen una cuerda atada alrededor del cuello, cuerda atada a su vez a una cuerda en cuyo extremo el animador ha atado con cuidado un terrón de azúcar.

Cada grupo debe meter el terrón dentro de la botella, sin utilizar las manos. Sí se puede hacer toda clase de gimnasia con la cabeza y las piernas. ¡Sacad las máquinas de fotos!

Nota: interesan grupos de un máximo de 5 jugadores por grupo.

Aumentando la longitud de las cuerdas, se aumenta la dificultad del juego.

3.7 Multi-puzzles

Número participantes: 3 a 12.

Edad: 6-10 años.

Objetivo: Realizaciones colectivas de puzzles.

Material: Tantos puzzles como niños-as. Verificar que todos los puzzles tienen el mismo número de piezas. Los puzzles pueden ser hojas de papel de color cortadas según formas geométricas diversas.

Desarrollo del juego: Los niños-as se reparten por grupos de 3 ó 4; los grupos son independientes unos de otros.

Se mezclan las piezas de cada uno de los puzzles y se reparten en número igual entre los participantes.

Para reconstituir el puzzle, los niños-as tienen que intercambiarse las piezas. Ahí reside el interés de este juego. Por ello, la persona animadora regulará de forma rigurosa esta fase de intercambio:

- las propuestas de intercambio se hacen por turnos.
- sólo se puede hacer una propuesta por turno.

Aunque puede hacer en el mismo turno varios intercambios siempre que se lo pidan los demás.

El animador-a no dará valor al éxito individual (el que termina primero) sino al éxito colectivo (tiempo empleado por el grupo a reconstruir todos los puzzles).

Interés: Despues del juego, se puede iniciar un interesante debate sobre “la negociación y el intercambio”.

3.8 El nudo infernal

Número participantes: A partir de 8.

Edad: 8-12 años.

Objetivo: Deshacer nudos humanos.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: Los jugadores-as y el animador forman un círculo. El animador invita a los jugadores a transformar el círculo en un nudo infernal, formado por múltiples nudos.

Para realizar un nudo, cada cual elige el método: se pone a caballo sobre otro niño-a, pasa por debajo de sus brazos, le rodea; la única consigna es que no se pueden soltar las manos.

Cuando ya nadie se puede mover y por consiguiente formar más nudos suplementarios, el animador propone que se deshaga el nudo infernal, para reconstruir el círculo del inicio, siempre sin soltarse las manos.

Puesto que la situación inicial era un círculo, es posible reconstruirlo, incluso desde las posturas más complicadas. Pero la única consigna es no soltarse de las manos.

Nota: Gimnasia en perspectiva y risas aseguradas. Este juego requiere desplazamientos progresivos y no a lo loco.

Interés: El interés individual se neutraliza con el interés del grupo (imposibilidad de conseguir solo-a el objetivo).

3.9 Eslalom atados

Número participantes: 10.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Hacer un recorrido de dos en dos.

Material: Pañuelos.

Desarrollo del juego: El animador muestra a los niños-as un recorrido plagado de obstáculos que habrá que sortear (pasar por encima, saltar...). Puede tratarse de obstáculos naturales.

Después los niños-as se colocan por parejas, atados por los tobillos (derecho de uno contra izquierda del otro) para realizar el recorrido.

Variante: Puede haber múltiples variantes. Proponemos tres:

- Hacer grupos de 3 ó 4 niños-as.
- Construir un ciempiés donde todos los niños-as están atados unos a otros.
- Tapar los ojos de los jugadores a excepción del primero que puede así guiar con palabras a sus cómplices.

Interés: La cooperación es obligada: los jugadores no tienen opción porque físicamente están atados unos a otros. Sin embargo, son libres para elegir el modo de moverse. Para ganar tendrán que ponerse de acuerdo sobre los medios. La cooperación pasa sobre todo por el diálogo y el consenso.

3.10 Fútbol atados

Número participantes: A partir de 20.

Edad: 10-12 años.

Objetivo: Pasar el balón para evidentemente... meter goles.

Material: Una sala grande de deportes, o bien en la calle, un área delimitada. Un balón y pañuelos.

Desarrollo del juego: Preparación del terreno: el animador dibuja un terreno de unos 60 mts. de largo por 30 mts. de ancho. Para los goles, marca únicamente un espacio de unos dos metros de largo, sin que importe la altura.

El juego: el animador pide a los niños que elijan una pareja. En cada pareja, ata los pies de los niños, el tobillo derecho de uno con el tobillo izquierdo del otro.

Después se forman los dos equipos con el mismo número de parejas; cada pareja intentará marcar el mayor número de goles.

El animador hace respetar algunas reglas del fútbol: no utilizar las manos; penalti en caso de juego violento.

En el descanso, se cambia la composición de los equipos.

Interés: Este juego requiere la cooperación y la oposición. Como los equipos se intercambian, los mismos niños-as unas veces cooperan y otras se oponen. Así se crean relaciones de cooperación y de oposición. Es interesante notar que como en este juego, las posiciones de cada cual pueden ser muy variadas y simultáneamente pueden cooperar y oponerse.

4-CREATIVIDAD (Juegos de creatividad).

Fomentar la creatividad en los niños y niñas responde a dos imperativos. Se trata primero de darle las capacidades y una disposición que le permita afrontar con serenidad las nuevas situaciones que se le presentan. Cada uno-a tenemos necesidad de avivar la sagacidad y el espíritu de previsión. Pero la creatividad no es solo una aptitud al servicio de la anticipación y la acomodación. Es también una aptitud al servicio de la innovación; es la que permite que el niño-a se singularice con propuestas originales y la realización de productos personalizados. Desarrollar la creatividad responde a esta doble exigencia.

No creemos que la creatividad sea una facultad innata, facultad que se gastará poco a poco en contacto con dificultades sociales uniformizantes del mundo adulto. El niño, primitivamente, es un ser mimético que crece copiando del entorno inmediato. No minimizamos al niño cuando afirmamos esto, sino que constatamos simplemente la evidencia de que no se crea a partir de la nada. Nos tenemos que liberar del mito del niño-a creador espontáneo y admitir que la fluidez de ideas se fomenta, que las cualidades perceptivas se confirman y que la inteligencia divergente se estimula y se amplifica.

La creatividad se ejerce y se favorece. Se ejerce mediante la puesta en situación (objetivo inmediato de los diez juegos siguientes) y se favorece por la “positivización” de las nuevas ideas y de las sugerencias inesperadas. Se puede educar la capacidad de inventar. Se puede trabajarla... jugando.

4.1 Hola locura

Número participantes: A partir de 4.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Saludarse de forma original.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: Los niños-as se desplazan libremente en un espacio delimitado previamente. A la señal del animador-a, van al encuentro unos de otros, saludándose de la forma más excéntrica y original posible. Pueden hablar, hacer muecas, mímicas, etc.

A la segunda señal, se separan y deambulan de nuevo por el espacio, buscando una nueva idea.

Variante: El animador-a puede introducir durante la fase en la que se deambula, una consigna de tipo: “imaginad que no tenéis ni brazos ni manos y que estamos en el país de los mancos”

Interés: Este juego permite tomar conciencia de que las costumbres sociales varían de una cultura a otra y de que los comportamientos colectivos tienen una historia social. Los niños mayores pueden acceder a ideas como la relatividad y las diferencias culturales.

Nota: El animador-a puede participar en el juego pero siendo consciente de que su comportamiento puede influenciar el de los niños-as. Por consiguiente es mejor que al principio al menos, no juegue. Sin embargo sí puede estimular el juego diciendo, mientras se deambula: “imaginad que estamos en un planeta de marcianos y que todos-as somos marcianos” o “brujas y extraterrestres”.

4.2 Pareja musical

Número participantes: Parejas, mínimo 10.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Encontrar a la pareja.

Material: Pañuelos, papel y lápiz.

Desarrollo del juego: El animador-a habrá preparado previamente pequeños trozos de papel con nombres de animales seguidos de la palabra “macho” o “hembra”.

Los niños cogen un papel y con los ojos tapados por un pañuelo, van al encuentro de sus respectivas parejas, ilustrando mediante frases musicales, al animal que representa.

Si no lo consiguen de esta manera, el animador les invitará a quitarse el pañuelo y a completar la música con gestos.

El juego termina cuando se han formado todas las parejas.

4.3 La máquina infernal

Número participantes: 10 a 15.

Edad: 8-12 años.

Objetivo: Expresarse de forma original, respetando la armonía del grupo.

Material: Discos y cassetes.

Desarrollo del juego: Los niños-as forman un círculo y uno de ellos va al centro, ejecuta un gesto cualquiera acompañado de un ruido, al ritmo que él se invente. El segundo jugador, se acerca al primero proponiendo otro gesto y otro ritmo, bien para acompañarle o para responderle. Después un tercero, un cuarto...La máquina infernal es creada, se complica, se enriquece con nuevos gestos y nuevos sonidos. Terminada esta fase, el animador, discreto hasta entonces, se convierte en el maquinista de turno, es decir que va, progresivamente, a acelerar o frenar el ritmo de la máquina. Él decide cuándo acabar el juego, bajando poco a poco el ritmo hasta la parada completa de la máquina.

Variante: Pueden ser muy numerosas. Aquí se proponen dos ejes:

- ***La máquina musical.*** El animador al empezar el juego, propone que la máquina sea una máquina rock, jazz u otro estilo musical. Puede también poner un fondo de la música propuesta para estimular los movimientos y la imaginación de los actores.

- ***La máquina desfalleciente.*** Mientras funciona la máquina, un pistón, una pieza, una polea (cualquier elemento) se estropea.

El animador pide a un niño que cambie completamente de ritmo y gestos, de forma que la máquina recomponga poco a poco una armonía de conjunto a partir de esa avería. Esta avería puede ser premeditada si el animador ha dicho en secreto a uno de los jugadores esta consigna al inicio del juego.

Interés: Como lo habréis adivinado, este juego es además un excelente ejercicio de ritmo. Muy apreciada en la escuela infantil, la actividad rítmica ocupa a veces poco espacio en la educación primaria. La “máquina infernal” permite recuperar esta actividad de forma placentera y divertida.

Observación: en las explicaciones que el animador da al inicio del juego, precisa que se da la bienvenida a los ruidos y gestos insólitos. No existe el ridículo. Como dice Augusto Boal “si todo el mundo es ridículo, el ridículo no existe”. O sea que...

4.4 La escoba multiusos

Número participantes: A partir de 6.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Ejecutar un gesto, sin usar un instrumento conocido.

Material: Una escoba.

Desarrollo del juego: Los niños-as sentados en círculo, delimitan el área de juego. Se propone imitar una profesión o una actividad haciendo un uso inusual de la escoba. Todo está permitido, salvo la acción de barrer. Ejecutado el gesto, el actor o actriz cede su puesto a quien haya adivinado la situación presentada.

Variante: Ejecutado el gesto y comprendido por todos, el actor puede designar al siguiente actor y proponerle un gesto, por ejemplo “me gustaría que Iker nos represente a un autoestopista”.

El animador puede acrecentar la dificultad pidiendo que se representen sentimientos o emociones. Es preferible, al principio, situaciones concretas “¿Quién quiere imitar a un panadero alegre? O “¿quién quiere imitar a una músico triste?

Interés: La dificultad del juego reside en la abstracción que se debe hacer frente a una escoba que normalmente sirve para barrer. Superada la dificultad, el objeto puede ser un aliado porque ocupa el papel de pareja con quien el jugador va a construir su sainete. Da al objeto un sentido muy diferente al habitual, haciéndole pasar del mundo real al imaginario.

Observación: Los juegos de mímica son más interesantes si van precedidos por un juego de puesta en situación. La elección del objeto no es neutra. La escoba es uno de los instrumentos domésticos más familiares.

4.5 El teatro enmascarado

Número participantes: 5 a 10.

Edad: 8-10 años.

Material: Una máscara blanca para niños, pinturas o rotuladores gruesos.

Desarrollo del juego: El animador propone a los niños-as que imaginen un personaje y después de presentarlo brevemente. Puede ayudar a la presentación el hacer algunas preguntas: “¿quién eres?”, “¿cuántos años tienes?”, “¿hay algo que te gusta por encima de todo?”, “¿hay algo o alguien que detestes?”...

Una vez que todos los niños se han expresado, el animador les deja unos diez minutos para dibujar la máscara. Después propone un lugar en el que los personajes se van a encontrar.

Simbolizados los personajes y fijado el lugar del encuentro, se da paso al juego (o teatro). Solo una consigna: no olvidar nunca la personalidad del personaje.

Interés: El teatro es una herramienta dinámica para permitir a los niños que expresen las emociones y sentimientos que no se atreven a expresar. Este juego permite desculpabilizar a los niños frente a pulsiones socialmente inaceptables. Entrar en un personaje, hacerle hablar sabiendo que no es él quien habla sino yo (efecto catarsis)

4.6 Multi-Sketches

Número participantes: Parejas, mínimo 4.

Edad: 10-12 años.

Objetivo: Representar un teatro.

Material: Tantas de hojas de papel como participantes.

Desarrollo del juego: Los niños-as se organizan por parejas. El animador-a escribe en cada hoja dos o tres informaciones sobre un personaje, por ejemplo la edad, rasgo de carácter sobresaliente o su profesión. Después pide a los niños que reflexionen individualmente sobre su personaje, ayudando a cada participante a crearse una nueva personalidad en función de las indicaciones de la hoja.

A continuación, se propone (el animador o un participante) una trama del cuento y el lugar en el que se encontrarán por turnos los dos compañeros de cada pareja.

La primera pareja interpreta el sainete, los dos compañeros interpretando en función de su personaje. El teatro será corto (unos diez minutos) y terminará de forma sorprendente.

La segunda pareja interpretará la misma historia pero con personajes diferentes, después la tercera, la cuarta, etc.

4.7 Las manos en la masa

Número participantes: Parejas de niños-as. Mínimo 2.

Edad: 10-12 años.

Objetivo: Realización común de un objeto de arcilla.

Material: Pañuelos o cintas. Arcilla preferentemente aunque también se puede hacer con plastilina.

Desarrollo del juego: Se hacen las parejas. Después se invita a sentarse cada uno-a a un lado de una mesa pequeña. Se coloca un bloque de arcilla en medio de ellos. La tarea de los dos cómplices es modelar juntos, con los ojos tapados, un objeto o un personaje elegido por ellos pueden decidirse antes de empezar o durante el juego. Pueden hablarse durante el juego.

Variante: Puede decidirse jugar en silencio, aunque esto complica mucho la tarea de los dos escultores, por lo que pocas veces se respeta esta consigna.

Interés: ¿Cómo construir sin destruir lo que hace el compañero? ¿Cómo se puede establecer una complicidad entre los dos escultores? Es interesante, al terminar el juego, invitar a que los niños se expresen sobre cómo lo han vivido (frustraciones, inquietudes, alegrías, rabias...)

Remarque: El animador cuidará que los proyectos no sean demasiado difíciles para que el juego no se convierta en una alegre algarabía. Cuidar también el que se quiten relojes, pulseras y sortijas.

4.8 La escena-imagen

Número participantes: Mínimo 5, máximo 15.

Edad: 8-12 años.

Objetivo: Realizar un “cuadro vivo” con sus cuerpos.

Material: Ninguno.

Desarrollo del juego: Los niños-as se reparten en grupos de 5. Uno de ellos –uno por grupo- es el escultor. Los otros son la materia manipulable.

El escultor realiza, en silencio, un cuadro modelando los cuerpos de los otros niños. Terminado el cuadro, el creador dirá unas palabras sobre su obra.

El animador cuidará de limitar el tiempo para que algunos niños no estén en posiciones inconfortables.

Interés: Aunque sea relativamente fácil adoptar por parte de los jugadores una serie de posturas o gestos, el escultor tendrá dificultades a hacerles mimar algunos gestos (gestos de la cara, etc.) y son ellos los que aportan riqueza a la realización del escultor. Después se dialogará con los niños sobre las dificultades a transmitir algunos sentimientos.

Remarque: Antes del juego, el animador puede proponer una serie de ejercicios previos tales como “las estatuas”, “los ciempiés”, etc.

4.9 Tac Tac

Número participantes: Mínimo 5 máximo 15.

Edad: 6-12 años.

Objetivo: Realización colectiva de un fresco (figurativo o no).

Material: Una hoja grande de papel (1 a 2 m²) y una caja de rotuladores gruesos.

Desarrollo del juego: Los niños-as se sientan en semi-círculo, se coloca la hoja de papel sobre la pared de forma que todos la vean. Se levanta el primer niño y empieza un dibujo. Se sienta y se levanta otro-a que continua el dibujo, y así hasta que participan todos-as. Las intervenciones han de ser breves. Este juego se hace en silencio de forma que las asociaciones y encadenamientos de ideas sean suscitadas únicamente por la evolución gráfica y por la percepción de cada uno-a.

Variante: El animador puede proponer un tema e incluso un cierto tipo de intervención, por ejemplo: “vamos a dibujar haciendo solo círculos (o elipses) y rectángulos”. Si se admite que el dibujo es un lenguaje que posee sus estructuras y su léxico, no se trata de limitar la creatividad sino de estimularla imponiendo algunos límites sobre uno de los puntos (estructuras o léxico)

Remarque: El animador debe a menudo regular los desplazamientos para que los líderes no monopolicen la escena y para que puedan expresarse todos-as.

4.10 Un dibujo para una historia

Número participantes: Mínimo 6, máximo 10.

Edad: 6-10 años

Objetivo: Crear un fresco a partir de una historia construida previamente.

Material: Una hoja de papel de gran formato (unos 2 m²) pintura o rotuladores.

Desarrollo del juego: El-la animadora invita a los participantes a colocarse en círculo. Propone que un niño-a comience un cuento o historia. Después su vecino-a sigue la historia y así hasta que todos y todas hayan intervenido y se termine la historia. Entonces, el animador cuelga la hoja de papel sobre la pared y pide a los niños-as que creen un fresco a partir de la historia.

Variante: El animador invita a que cada participante haga un dibujo a partir de un tema concreto. Recoge después los dibujos y los cuelga de la pared. Los niños-as inventan después una historia a partir de los dibujos realizados.

Interés: Se trata de un juego a mitad de camino entre la creación y la cooperación.

Intered Euskal Herria- Paseo de Francia 8, 20012 Donostia – San Sebastián.
Tel.943279044- Fax:943291986- e-mail: intered@euskalnet.net