

## FICHAS TÉCNICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

### **LA BOLA, OBJETO IMAGINARIO** (Sesión 1. Línea Base)

**Descripción de la actividad:** Los miembros del grupo se sitúan en el centro del aula, sentados y en posición circular. El adulto explica a los jugadores que en sus manos tiene una bola imaginaria, mostrando esto mímicamente. Les informa que esa bola tiene la capacidad de transformarse en el objeto que quiera la persona que la tiene en sus manos, y el adulto representa mímicamente el objeto en que se ha convertido la bola imaginaria (por ejemplo, la bola se transforma en un paraguas). El juego consiste en que los jugadores adivinen el objeto en que se ha convertido la bola, diciendo en alta voz todas las posibles soluciones que se les ocurran. Cuando lo adivinan, el adulto pasa la bola imaginaria a otro jugador, que sale al centro y tiene que representar de nuevo mímicamente para sus compañeros en qué se ha convertido esta vez la bola. Así sucesivamente, hasta que cada participante haya transformado la bola en algún objeto imaginario, al menos en una ocasión. La transformación de la bola puede realizarse por orden en el sentido de las agujas del reloj, o los jugadores espontáneamente pueden levantar la mano para solicitar la bola y transformarla en un objeto cuando tengan una idea a este respecto.

**Materiales:** ---

### **ADIVINA EL PERSONAJE FAMOSO** (Sesión 2. Línea Base)

#### **Descripción de la actividad**

El grupo se divide en cuatro o cinco equipos. En la primera fase del juego, cada equipo debe seleccionar un personaje famoso o relevante por alguna razón y del campo que ellos elijan (deporte, cine, ciencia, religión...). Primero, los miembros de cada equipo aportan ideas sobre personajes posibles. Después de analizar las ideas propuestas, se seleccionan por consenso y no por mayoría, el personaje. Una vez elegido el personaje, durante unos minutos los miembros del equipo aportan y comparten información sobre éste, hasta que todos tengan un buen conocimiento del mismo. Un secretario del equipo, elegido al azar, redacta en un folio la información referida al personaje que aportan los miembros del equipo. En la segunda fase del juego, todos los miembros del grupo se reúnen en posición circular y, por turnos, cada equipo sale al centro. El resto de los miembros del grupo formulará preguntas al equipo sobre el personaje, y éstas sólo pueden ser respondidas con "sí o no". El juego consiste en adivinar qué personaje es el que ha sido seleccionado por cada equipo.

**Materiales:** folio y bolígrafo por grupo

### **NUEVOS TÍTULOS PARA VIEJOS CUENTOS** (Sesión 3. Línea Base)

#### **Descripción de la actividad**

Se divide el grupo en equipos de cinco o seis jugadores. El adulto coloca en el centro del aula una bolsa que contiene papeletas, en cada una de las cuales aparece escrito el título de un cuento diferente. Un miembro de cada equipo se aproxima a la bolsa y extrae una papeleta donde aparecerá el nombre del cuento que les ha tocado. El juego consiste en inventar cooperativamente nuevos títulos para ese cuento durante un tiempo aproximado de 10-15 minutos. Cada equipo debe aportar la mayor cantidad de ideas, siendo éstas lo más divertidas y originales que se les ocurran. Todos los miembros del equipo deben aportar al menos una idea, y al final cada equipo elige por consenso la más original de las que han aportado. Posteriormente, se reúnen en gran grupo, y cada equipo comunica a sus compañeros los nuevos títulos que han pensado, y éstos intentan adivinar cuál era el título original. Después de adivinar el cuento original pueden comentar los títulos más sorprendentes y creativos.

**Materiales:** una bolsa llena de papeletas con diferentes títulos de cuentos. Un folio y un bolígrafo por equipo.

### **CONGELAR LA FOTO** (Sesión 1. Fase Experimental)

#### **Descripción de la actividad**

Se forman 4 equipos y cada equipo recibe una fotografía en la que aparecen diversas situaciones. Durante un tiempo memorizan la fotografía, reparten los roles de los personajes y de los elementos que contenga la fotografía, eligen un narrador de la imagen y elaboran una breve historia descriptiva sobre la imagen. Después se pone una música de fondo y todos los miembros del grupo danzan desplazándose por el espacio al ritmo de la música. Cuando el adulto detiene la música, los miembros de cada equipo, por turnos irán lo más rápidamente posible a formar o reproducir la fotografía. En este punto, el narrador de cada equipo comenta los personajes y el tema expuesto en la fotografía mientras sus compañeros representan las escenas de forma estática y el resto de los miembros del grupo observan la composición.

**Materiales:** 4 fotografías, equipo reproductor, CD

### **INVENTAR NOMBRES PARA OBJETOS FAMILIARES** (Sesión 2. Fase Experimental)

**Descripción de la actividad:** Primero se divide el grupo en cinco equipos y cada equipo recibe dos papeletas, en cada una de las cuales aparece escrito el nombre de un elemento u objeto familiar, un folio en blanco donde anotarán las ideas y un bolígrafo. Con la contribución de todos los miembros, deben inventar otros nombres nuevos para denominar ese objeto, pero de tal modo que el nuevo nombre tenga significación semántica clara para el grupo. Una posibilidad es dar nuevos nombres relacionados con funciones concretas de los objetos. Por ejemplo, una cuchara (comesopa, lanzapuré...), un martillo (meteclavos, rompeparedes...), sol (calientacuerpos, boladeluz...). Después, se reúnen en gran grupo y un secretario de cada equipo lee la lista de nuevos nombres inventados. El resto del grupo debe adivinar el objeto original que el equipo está renombrando y, si no aciertan, el equipo informa de la palabra original y explica por qué los miembros del equipo han elegido ese nuevo nombre.

**Materiales:** dos papeletas, cada una tiene escrito el nombre de algún objeto u elementos familiares, un folio y un bolígrafo para cada equipo.

### **LAS PELÍCULAS** (Sesión 3. Fase Experimental)

#### **Descripción de la actividad**

El grupo se divide en equipos de cinco o seis jugadores, cada uno de los cuales debe elegir una película popular y conocida por todos. Primero los miembros de cada equipo sugieren películas y, después de un período de comunicación, seleccionan por consenso la más conocida por todos. A continuación preparan una escena, aproximadamente de 5 minutos, en la que representan una secuencia o escena de la película con la contribución de todos los miembros del equipo. Posteriormente, por turnos, cada equipo representa la secuencia de la película elegida, de tal modo que pueda dar pistas al resto de los miembros del grupo que deberán adivinar la película de que se trata. Las representaciones deben estar bien elaboradas, visualizándose la escena durante aproximadamente 5 minutos.

**Materiales:** - - -

### **UN CUENTO SONORO** (Sesión 4. Fase Experimental)

#### **Descripción de la actividad**

Se divide el grupo en equipos de seis jugadores. Cada equipo debe inventar un cuento con principio, desarrollo y fin, y de forma cooperativa, es decir, cada miembro del equipo, debe aportar información a la historia. Un secretario de cada equipo registrará la narración elaborada. En el cuento tienen que aparecer seis sonidos diferentes que estén integrados en el hilo del mismo. Cuando el equipo exponga su relato al grupo, uno de los miembros será el encargado de leerlo, mientras que los demás compañeros deberán estar atentos para incorporar los sonidos que se requieran en cada momento. Para producir el sonido deberán improvisarlo con objetos que estén en el aula, y cada miembro del equipo se encargará al menos de un sonido en el momento de la lectura, pudiendo hacer entre varios el mismo sonido. La elección de los sonidos y de los objetos para producirlos tendrá que decidirse por consenso entre los miembros del equipo, ensayando con

los diversos objetos del aula hasta dar con los sonidos que más se adecuen a lo que se quiere imitar. Si dos grupos necesitan el mismo objeto, lo utilizarán por turnos.

**Materiales:** un folio y un lapicero por equipo. Variados instrumentos musicales u objetos sonoros como llaves, papel, entre otros.

### **COLORES Y SITUACIONES** (Sesión 5. Fase Experimental)

#### **Descripción de la actividad**

Los miembros del grupo se sientan en el suelo, en círculo, y en el centro del mismo se colocan tarjetas en cada una de las cuales aparece escrito un color, por ejemplo, rojo, azul, verde, amarillo, negro, blanco... Un miembro del grupo elegido al azar elige una tarjeta y en voz alta dice el color que aparece escrito. Los miembros del grupo deben enumerar todas las situaciones que asocian con ese color, describiendo verbalmente estas situaciones de forma detallada. Por ejemplo, azul: me sugiere una mañana soleada en la playa con mis amigos, charlando y riéndonos...; negro: pueblo deshabitado, noche, miedo a la oscuridad... Durante unos minutos los miembros del grupo comentan situaciones o imágenes que se asocian con ese color. Se repite este proceso solicitando que asocien diferentes situaciones con los distintos colores que se van presentando sucesivamente, y se indica que todos los miembros del grupo deben aportar al menos una idea.

**Materiales:** tarjetas de diferentes colores

### **UNA FRASE PARA RIMAR** (Sesión 6. Fase Experimental)

#### **Descripción de la actividad**

Se distribuye el grupo en 5 equipos. Cada equipo recibe una tarjeta donde aparece una frase, a partir de la cual deberán inventar cooperativamente frases que rimen con la frase dada para construir breves, divertidos y originales pareados y poesías (por ejemplo, sólo pude ser marino; qué emoción, ha sido campeón y se ha ganado un copón; la primavera y sus flores, animan con sus colores...). Después de 15 minutos, los miembros del grupo se reúnen en posición circular y un representante de cada equipo lee las distintas rimas y poesías creadas a partir de la frase que les ha tocado.

**Materiales:** una cartulina en la que se halla impresa una frase, un folio y un lapicero por equipo

### **EL MULTIOBJETO** (Sesión 7. Fase Experimental)

#### **Descripción de la actividad**

Se divide la clase en cuatro equipos y el adulto le comunicará un objeto de uso cotidiano a cada uno. Los miembros de cada equipo, cooperativamente, es decir, con la contribución de todos, deberán indicar utilidades posibles pero inusuales de dicho objeto, es decir, usos que siendo posibles son inusuales. Después de 10-15 minutos cada equipo leerá los usos inusuales y el resto del grupo debe adivinar de qué objeto se trata. Posteriormente, los miembros del grupo pueden añadir otros usos posibles pero inusuales de ese objeto. Ejemplos de diferentes objetos de uso cotidiano: un ladrillo, una lámina de corcho, un balón, una regadera, un zapato, una cesta, una bolsa de plástico, una carpeta, una maceta, una botella, una piedra, un guante, unos patines...

**Materiales:** un lapicero y un folio por equipo.

### **¿QUÉ SOMOS?** (Sesión 8. Fase Experimental)

#### **Descripción de la actividad**

Se forman tres equipos, cada uno de los cuales representará un animal, objeto o elemento de la naturaleza. Por turnos, cada equipo sale fuera del aula; el resto del grupo decide rápidamente qué van a ser o representar los jugadores del equipo que están fuera. Posteriormente, el equipo que estaba fuera entra en el aula, se sitúa frente al resto, y sus miembros deben formular preguntas a los demás, que podrán ser respondidas por éstos únicamente con "sí o no", a fin de adivinar qué son, qué representan. Cuando aciertan el rol que los compañeros del grupo les han asignado, representan ese rol brevemente, después de ponerse de acuerdo sobre la forma de hacerlo.

**Materiales:** bolsa con papeletas con las representaciones

**LÁMINA EN BLANCO** (Sesión 9. Fase Experimental)

**Descripción de la actividad**

El grupo se divide en cinco equipos. Sucesivamente el adulto muestra a cada equipo un folio en blanco, al tiempo que expresa facial y corporalmente una emoción que los miembros del equipo deben identificar. A cada equipo se le plantea una emoción o sentimiento diferente, por ejemplo, ira, miedo, tristeza, alegría, envidia, felicidad... A continuación, cada equipo debe imaginar una historia o escena en la que se pueda dar esa emoción y escribirla en un folio. La historia debe ser inventada cooperativamente y debe contener un principio, desarrollo y fin. Posteriormente, por turnos representan las situaciones para el resto de los compañeros. Las emociones deben ser dramatizadas de forma muy enfática, expresiva, casi exagerada, de tal modo que se puedan observar con claridad los diferentes matices emocionales. El resto del grupo estará atento para adivinar la emoción que se está expresando en la escena.

**Materiales:** folios y lápices por grupo

**LÁPIZ EN LA BOTELLA** (Sesión 10. Fase Experimental)

**Descripción de la actividad**

Para este juego hay que preparar una rueda de cuerda con dos metros de diámetro. Primero se construye un círculo con la cuerda, y a este círculo se anudan varias cuerdas a modo de diámetros, de cuyo centro pende otra cuerda de unos 20 cm de la que cuelga el lápiz. Diez jugadores agarran la rueda formada con cuerda de cuyo centro pende el lápiz y coordinando el movimiento tratan de introducir el lápiz en una botella que se coloca en el suelo a la altura del centro del círculo.

**Materiales:** Cuerdas, varias botellas con cuellos de distinta anchura, lapiceros

**SOLUCIÓN DE PROBLEMAS** (Sesión 11. Fase Experimental)

**Descripción de la actividad**

Después de distribuir a los jugadores en equipos de cinco o seis miembros, se les presenta una situación conflictiva imaginaria a la que tienen que buscar una solución eficaz que deberán representar dramáticamente para los compañeros. Las situaciones conflictivas que se pueden plantear son variada, y pueden hacer referencia a temas abstractos (destrucción de la naturaleza, la ausencia de amigos...) o situaciones conflictivas concretas que se hayan dado en el aula (conflicto entre dos puntos de vista, conductas agresivas o de marginación...). Es importante que, previa selección del tema, el adulto desarrolle un pequeño argumento que encuadre la situación, proponiendo a los adolescentes que reflexionen sobre posibles soluciones a esa situación conflictiva. Situación ejemplo: María y Ana desean barrer el salón. Se han enfadado y se han empujado una a otra para conseguir la escoba. ¿Cómo podrán resolver la situación? Después de la representación, el adulto guiará el debate, cuyo eje central es el análisis de la adecuación de las respuestas dadas a la situación problema.

**Materiales:** papeletas con situaciones

**EL AMIGO MUDO** (Sesión 12. Fase Experimental)

**Descripción de la actividad**

Después de dividirse en equipos de cinco o seis jugadores, cada equipo selecciona su "amigo mudo". Esta elección pueden realizarla como ellos deseen, por ejemplo con un juego de azar o rifando con la finalidad de dar a cada jugador turnos para ocupar este rol. Posteriormente, los "mudos" de cada equipo se reúnen con el director del juego (adulto) y éste les indica un objeto (jaula, escoba, butaca, lámpara...) o un animal (león, conejo, tiburón...). Los amigos mudos irán a sus respectivos equipos y tratarán de transmitir el objeto a su grupo mediante gestos que lo representen con la finalidad de ayudarles a adivinarlo. De este modo varios equipos juegan de forma simultánea pero utilizando distintos objetos de representación. Cuando el equipo adivina lo que el "amigo mudo" está representando, se rota el rol del mudo y ocupa su lugar otro jugador del equipo. El juego se

detiene después de cinco o seis rondas, es decir, después de que cada miembro del grupo ha tenido la oportunidad de dramatizar el rol de “amigo mudo”.

**Materiales:** - - -

***LENGUAJES DIFERENTES*** (juego empleado en la Medida inicial y final)

**Descripción de la actividad**

Se divide el grupo en cuatro equipos. El adulto les da el título de un cuento popular (por ejemplo, caperucita roja) y a cada equipo se le asignará al azar una manera diferente de representarlo. Mediante procesos de comunicación y cooperación, cada equipo prepara la representación del cuento con el tipo de lenguaje que se le haya asignado y después lo expondrán por turnos.

1. Gráficamente: mediante dibujos
2. Gestualmente: mediante mímica
3. Musicalmente: mediante una canción
4. Verbalmente: narrando una historia

**Materiales:** lapiceros, folios.