Educación Física

Primaria

Diez juegos cooperativos

Juegos en los que se gana o se pierde en grupo, con material mínimo y variantes para subir la dificultad.

Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Un **juego cooperativo** es aquel en el que **el objetivo se consigue entre todos o no se consigue**. No hay equipo contrario: el rival es el reto, el tiempo o la dificultad. Eso cambia por completo lo que pasa en el patio, porque nadie sobra y nadie queda eliminado.

Los diez juegos

El nudo humano. En corro, cada uno da las dos manos a dos personas distintas que no estén a su lado. Hay que deshacer el nudo sin soltarse. Variante: prohibido hablar.

El lazarillo. Por parejas, uno con los ojos cerrados y el otro guiándolo con la voz por un recorrido. Variante: guiar solo con toques en el hombro.

La alfombra mágica. Todo el grupo sobre una colchoneta o una zona marcada, y hay que darle la vuelta sin que nadie pise fuera. Variante: reducir el tamaño.

El paracaídas. Con una sábana o un paracaídas, mantener una pelota dando vueltas por el borde sin que caiga. Variante: dos pelotas en sentidos contrarios.

La torre de vasos. Construir una torre moviendo los vasos solo con cuerdas atadas a una goma, sin tocarlos con las manos. Variante: en silencio.

El cruce del río. Pasar de un lado a otro pisando solo tres aros para todo el grupo, que hay que ir moviendo. Variante: si alguien pisa fuera, vuelven todos.

El balón que no cae. En corro, mantener un globo en el aire sin que nadie lo toque dos veces seguidas. Variante: contar en alto los toques.

La cadena que crece. Pillar cogidos de la mano: quien es pillado se une a la cadena. Gana el grupo si al final están todos dentro. Variante: la cadena debe moverse sin romperse.

El tesoro compartido. Recoger objetos repartidos por el espacio con la condición de que nadie puede llevar más de uno a la vez. Variante: con los ojos cerrados y guiados.

La estatua colectiva. En grupos, representar una palabra con los cuerpos en diez segundos. Variante: sin hablar y sin ensayar.

Trucos

La regla que convierte cualquier juego en cooperativo es cambiar quién pierde. En vez de eliminar a quien es pillado, que se una; en vez de competir contra otro equipo, competir contra el reloj. Con ese cambio, juegos de siempre como el pilla-pilla pasan a sumar en lugar de restar.

El silencio es la mejor variante de todas. Prohibir hablar en la segunda ronda obliga a mirarse, a acordar gestos y a organizarse de otra manera, y de paso baja el ruido. Casi todos los juegos de esta ficha mejoran con esa regla.

Conviene hablar después, no durante. Dos minutos al terminar —qué ha funcionado, quién ha dirigido, qué cambiaríamos— valen más que las instrucciones del principio. Ahí es donde el juego cooperativo enseña lo que tiene que enseñar.

Cuidado con el que siempre lidera. En un grupo cooperativo suele haber dos o tres que organizan y el resto obedece. Rotar el papel de portavoz o prohibir hablar a quien dirigió la ronda anterior reparte el protagonismo sin señalar a nadie.

Para el adulto. Estos juegos se malinterpretan a menudo como «juegos sin competición», y no es eso: hay reto, hay tensión y hay ganas de conseguirlo. Lo que no hay es alguien que gane a costa de otro. En un grupo con conflictos, tres sesiones de esto cambian el clima más que cualquier charla, y se nota antes en el patio que en el aula.

1. **¿Es cooperativo? Marca sí o no.**
   Pilla-pilla con eliminación. Sí [ ] No [ ] El nudo humano. Sí [ ] No [ ]
   Partido de fútbol. Sí [ ] No [ ] La alfombra mágica. Sí [ ] No [ ]

2. **Material. Escribe qué hace falta para cada juego.**
   a) El lazarillo _____ b) El cruce del río _____
   c) La estatua colectiva _____

3. **La regla que lo cambia todo. Completa.**
   En un juego cooperativo, quien es pillado no queda eliminado sino que _____

4. **¿Qué se trabaja? Escribe comunicación, confianza, organización o equilibrio.**
   a) El lazarillo _____ b) La torre de vasos _____
   c) La alfombra mágica _____ d) El nudo humano _____

5. **Conviértelo en cooperativo. Cambia una regla de cada juego.**
   a) Pilla-pilla con eliminación _____
   b) Carrera de relevos entre equipos _____

6. **Caza el error. Explica por qué está mal cada frase.**
   a) En un juego cooperativo no hay que esforzarse. _____
   b) Si nadie gana, el juego es aburrido. _____

7. **La variante del silencio. Explica qué cambia cuando no se puede hablar.**
   _____

8. **Tu juego cooperativo. Inventa uno: objetivo, regla principal y una variante para hacerlo más difícil.**

El reto

Lo que se aprende en un juego cooperativo se ve al final, no durante.

1. **Juega uno de los diez y, al terminar, escribe quién organizó y quién habló menos.**

2. **Repítelo con la variante del silencio y anota qué cambió entre una vez y la otra.**

Solucionario

Ejercicio 1: pilla-pilla con eliminación **no** · el nudo humano **sí** · partido de fútbol **no** · la alfombra mágica **sí**.

Ejercicio 2: a) **nada**, solo un espacio seguro b) **tres aros** c) **nada**.

Ejercicio 3: **se une a la cadena** o pasa a ayudar, de modo que el grupo suma en vez de restar.

Ejercicio 4: a) **confianza** b) **organización** c) **organización**, y también equilibrio d) **comunicación**. Se admite más de una si se justifica.

Ejercicio 5: respuesta abierta. Lo habitual y correcto: a) quien es pillado **se une** al que pilla b) en vez de competir entre equipos, competir **contra el reloj** o sumar los tiempos de todos.

Ejercicio 6: a) hay **reto y esfuerzo**: lo que no hay es alguien que gane a costa de otro b) la tensión viene del **reto**, no del rival; de hecho suelen pedirse más rondas que en los competitivos.

Ejercicio 7: respuesta abierta. Lo que aparece casi siempre: hay que **mirarse**, se inventan gestos y cambia quién dirige, porque el que más habla pierde su ventaja.

Ejercicio 8: respuesta abierta. Se comprueba que el objetivo sea **común** —que no se pueda conseguir individualmente— y que la variante suba la dificultad de verdad.

El reto: respuesta abierta. Lo interesante del punto 2 es que con la regla del silencio suele cambiar quién organiza, y eso dice mucho más del grupo que el resultado del juego.

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Distingue un juego cooperativo de uno competitivo. C [ ] EP [ ] NC [ ]
2. Propone cómo convertir un juego en cooperativo. C [ ] EP [ ] NC [ ]
3. Escucha las propuestas de sus compañeros. C [ ] EP [ ] NC [ ]
4. Se organiza con el grupo sin hablar. C [ ] EP [ ] NC [ ]
5. Acepta un papel distinto al que suele tener. C [ ] EP [ ] NC [ ]
6. Valora el resultado del grupo por encima del suyo. C [ ] EP [ ] NC [ ]

Cómo leer el conjunto

El criterio 6 no se consigue en una sesión ni se puede fingir: aparece cuando un alumno renuncia a lucirse porque el grupo va más rápido de otra manera. Conviene anotarlo cuando se ve, sin forzarlo.

El 5 es el más revelador de todos. Quien siempre dirige y acepta callar una ronda, y quien nunca habla y acepta dirigir, están haciendo el trabajo difícil de esta ficha. Rotar el papel de portavoz es la forma más sencilla de provocarlo.

El 1 se resuelve en diez minutos y el 2 tarda más, porque exige cambiar una regla sin romper el juego. Cuando alguien propone «que el pillado se una» sin que se lo hayan enseñado, ha entendido el fondo del asunto.