



No existe una mejor prueba del progreso de una civilización que la del progreso de la cooperación.
John Stuart Mill

LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Un juego cooperativo es aquel en el que las personas que participan no compiten, si no que buscan un objetivo común y se gana o pierde como grupo. Los juegos cooperativos promueven la participación y actitudes de **empatía, coordinación, comunicación y solidaridad.**

Buscando la participación y predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales, se juega *con* los demás y no *contra* los demás .

En muchos casos, a partir de juegos tradicionales se pueden elaborar juegos de Educación Ambiental en los que la finalidad no es que alguien *gane*, si no colaborar para conseguir un objetivo común. Los participantes cooperan para lograr llegar a la meta, y se fomenta el compañerismo y el propio desarrollo personal a partir de las relaciones con los demás.

Los juegos cooperativos facilitan...

- ... comunicarse con los demás libremente
- ... sentirse parte del grupo
- ... conocerse y desarrollar las propias capacidades
- ... aceptar responsabilidades
- ... confiar en los demás
- ... gestionar conflictos
- ... sentirse valorado y apreciado por los demás
- ... reducir el miedo al fracaso
- ... colaborar para lograr un objetivo común

PALABRAS EN EQUIPO

Para quién: A partir de 6 años

Con qué: no necesita materiales

Se divide el grupo en varios equipos (de 3 a 8 personas). A cada equipo se le asigna una palabra no muy larga relacionada con el medio natural (*flor, agua, hoja, árbol*).

Con el cuerpo cada participante del equipo forma una de las letras de la palabra... por separado no tiene sentido eso que hacen con el cuerpo, pero al juntarse forman una palabra: ¿la puedes leer?

LA CUEVA

Para quién: A partir de 5-6 años

Con qué: una cuerda larga

Con una cuerda en el suelo, delimitamos un contorno que simule una cueva (redondeado), y dejamos los dos extremos de la cuerda un poco separados para hacer la entrada de la cueva. Cada participante va entrando en la cueva, y va ayudando a los demás a pasar dentro.

Al principio estaremos ocupando el espacio que queramos, pero cada vez habrá menos sitio y vamos a tener que juntarnos.

La persona que dirige el juego dirá que se ha caído una piedra dentro de la cueva, y hay menos espacio (movemos la cuerda para hacer la cueva más pequeña), así que los niños y niñas se juntarán más. Y luego otra piedra, y otra más...

EL ECOSISTEMA

Para quién: A partir de 8 años

Con qué: no necesita materiales

Pedimos a los niños y niñas que elijan un elemento del ecosistema (animales, árboles, el sol, el agua de lluvia o del río). Vamos estableciendo relaciones, por ejemplo:

El zorro se come al conejo

El niño o niña que sea el zorro, le da la mano al conejo.

El conejo come plantas

Las plantas necesitan el sol para vivir.

Y así sucesivamente, sin soltarse las manos. Nos haremos un lío tremendo, porque en un ecosistema todo está relacionado. Cuando el lío esté ya listo, ¡habrá que deshacerlo! Y para eso habrá que colaborar, porque ¡no vale soltarse las manos!

Variante: se puede jugar con un ovillo de lana, y en lugar de darse las manos, irse pasando el ovillo hasta que se forme un buen lío de interrelaciones.

Es interesante eliminar un eslabón al final del juego, cuando ya están “enredados”, por ejemplo:

¿qué pasaría si por la contaminación los peces del río mueren?.

Los peces desaparecen del ecosistema (los niños o niñas que sean peces sueltan el hilo), ¿cambia el ecosistema? ¿afecta a otros animales/plantas que mueran los peces?

EL TESORO

Para quién: A partir de 6-7 años

Con qué: no necesita materiales

Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo del espacio. A uno de los equipos se le da un objeto pequeño (una hoja, una flor), un *tesoro* de su equipo que debe proteger. El objeto lo lleva escondido solo una persona del equipo (sin que el otro equipo sepa quien lo tiene).

Todo el equipo ha de conseguir que el compañero/compañera que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista, mientras el otro equipo trata de evitar la llegada del tesoro.

Observaciones: hay que controlar que los “placajes” sean cuidadosos y no hacernos daño

¿TÚ QUIÉN ERES?

Para quién: A partir de 8-9 años

Con qué: papel y lápiz

En un trozo de papel cada participante escribe una palabra relacionada con la Naturaleza: bellota, pino, agua, sol, conejo.. y se la pega en la frente a otro/a compañero/a sin que éste lo vea (normalmente si es un trozo pequeño de papel, se queda pegado a la piel un rato sin necesidad de sujetarlo).

Cada persona tiene que averiguar qué pone en su papel, haciendo preguntas a los demás, o pidiendo pistas.

ADAPTACIÓN DEL JUEGO DE LAS SILLAS

Para quién: A partir de 6-7 años

Con qué: no necesita materiales

Es el clásico juego de las sillas, solo que en lugar de quedar sólo una persona (que gana), nadie pierde y gana el equipo.

Lo ideal es jugar en interior para poder usar sillas o aros, pero en caso de estar en el campo podemos señalar el sitio donde hay que sentarse con palos (nunca piedras, podemos hacernos daño), o dibujando en el suelo.

Se baila alrededor de las sillas mientras suena la música (o cantamos una canción); al parar la música (o dejar de cantar) hay que sentarse rápidamente en la silla que tengamos más cerca. En la siguiente ronda, quitamos una silla, así habrá que conseguir que nadie se quede sin sentarse: nadie puede quedar fuera, así que tendrán que subirse en la misma silla varias personas. Vamos quitando una silla cada vez, de manera que al final tendremos que caber un montón en la misma silla... ¡¡jugamos en equipo!!

Observaciones: al final cuando van quedando pocas sillas hay que tener cuidado para no caerse, ya que cada vez habrá más niños y niñas en la misma silla

LA CÁMARA DE FOTOS

Para quién: A partir de 7-8 años

Con qué: no necesita materiales

En un lugar tan precioso como en el que estamos sería genial tomar unas cuantas fotografías... pero se nos ha olvidado la cámara. Así que los/las participantes podrían ayudarnos a guardar un recuerdo de este lugar.

Se forman parejas. Uno de los miembros de la pareja cierra los ojos, y va de la mano con su compañero/a. Darán un paseo despacito, para que la persona con los ojos cerrados no tenga miedo.

La persona que ve, debe encontrar algún elemento muy bonito para fotografiar: el cielo, unas ramas, un hormiguero en el suelo, una piedra llena de musgo... y debe ayudar al compañero/a que no ve (cámara de fotos) a poner sus ojos en la dirección correcta para que al abrirlos vea algo bonito que tendrá que fotografiar.

El niño/niña que ve, apretará entonces la mano de su compañero/compañera, y entonces podrá abrir los ojos para hacer la foto.

LA TORRE

Para quién: A partir de 6 años

Con qué: materiales que encontramos en el campo (sin arrancar)

Pedimos al grupo que elabore una torre lo más alta posible, con todo aquello que encontremos por el suelo que se haya caído (hojas secas, palos, piedras).

RAMILLETES DE FLORES

Para quién: A partir de 6-7 años

Con qué: no necesita materiales

La persona que dirige el juego dice *En este bosque las flores nacen “de dos en dos”*.

Los/las participantes tienen que formar ramilleros de flores de ese número de personas, y darse un abrazo de dos en dos, de tres en tres, de doce en doce... siguiendo las instrucciones de la persona que dirige.

MI ÁRBOL

Para quién: A partir de 7-8 años

Con qué: no necesita materiales

Puede parecernos que todos los árboles son iguales, pero nada más lejos de la realidad, y lo vamos a demostrar.

Dividimos el grupo por parejas; un miembro de cada pareja lleva los ojos cerrados/vendados. El que ve, tiene que llevar a su compañero/compañera de la mano hasta un árbol.

Le pedimos que lo abrace, lo acaricie, se fije si está inclinado, si el tronco es muy recto, gordo, delgadito... y pase un rato con “su” árbol.

Después, nos reunimos y pedimos a los niños y niñas que encuentren su árbol, ya con los ojos abiertos.

Luego intercambiamos el rol de cada pareja.

CONDOLENCIAS Y FELICITACIONES

Para quién: A partir de 8 años

Con qué: no necesita materiales

Se divide el grupo en dos equipos. Por turnos, haremos preguntas a los equipos. Por ejemplo:

¿Cómo se llama el árbol que da bellotas?

¿De qué color son las flores del cantueso?

Puede hacer las preguntas la persona adulta que dirige el juego, o (más interesante), que los equipos piensen las preguntas que le harán al equipo contrario.

La persona portavoz da la respuesta que ha acordado el equipo. Si es correcto, cada miembro del equipo que preguntó felicita con efusividad equipo que ha contestado, *¡enhorabuena, felicidades!*. Si no la aciertan, igual, pero expresando sus sentidas condolencias *¡oh, lo sentimos, otra vez será!*

Es importante el contacto físico entre los participantes (abrazos de felicitación o de consuelo), y llegar a un acuerdo en el grupo sobre las preguntas y las respuestas.

JUEGOS DE PARACAÍDAS

El paracaídas es un recurso que siempre funciona, porque es llamativo, de gran tamaño, normalmente tiene mucho colorido, y se presta a que el juego sea participativo, dinámico y divertido.

Os presentamos algunas ideas clásicas para jugar con el paracaídas:

TORMENTA (arriba y abajo)

Empezamos a jugar sujetando el paracaídas por las asas (si tiene) o por la tela del borde. La persona que dirige el juego pide a los participantes que muevan el paracaídas arriba y abajo, arriba y abajo... primero suavemente (brisa), luego más fuerte (viento) y más fuerte aún (tormenta).

También pueden ser olas del mar, o un terremoto...

Extensiones del juego: pedimos a uno o varios niños/as que se metan debajo del paracaídas, para que vean la tormenta por dentro.

LA RUEDA (derecha e izquierda)

Pedimos a los/las participantes que agarren de las asas del paracaídas, lo levanten por encima de sus cabezas, y al mismo tiempo vayan girando a la derecha sin soltar, luego a la izquierda, más deprisa, ahora más despacio... y el paracaídas se convierte en una rueda que gira y gira.

Extensiones del juego: pedimos a un niño/niña que se meta debajo del paracaídas, y trate de "escapar". Los demás tienen que seguirla (¡coordinadamente!) sin soltar el paracaídas.

IGLÚ

Un clásico. Pedimos a los participantes que agarren de las asas del paracaídas, y al mismo tiempo (uno, dos y ¡tres!) lo eleven por encima de sus cabezas. Cuando el paracaídas esté arriba, y sin soltar las asas, nos metemos debajo, pasamos el paracaídas por detrás nuestro y nos sentamos encima. Así, queda un iglú cerrado dentro del que nos vemos las caras.

Dentro del Iglú se puede pedir a los niños y niñas que pongan una cara muy fea, que griten a la vez una consigna (o simplemente que griten: les encantará), salir de uno en uno por el agujero del centro, contar un chiste, o se les puede explicar cuál será el próximo juego, porque dentro del Iglú la atención está garantizada...

INTERCAMBIOS

También es un juego habitual de paracaídas. Pedimos a los participantes que agarren el paracaídas por un color en particular. La persona que dirige el juego, grita un color, y los que estén sujetando por ese color, tienen que salir corriendo por debajo del paracaídas (que levantan los demás) hasta el otro extremo y agarrar del mismo color, o de otro diferente.

Variantes:

- Pedir que los/las participantes que lleven un jersey azul/rojo/etc pasen por debajo del paracaídas.
- Pedir que los/las participantes que estén sujetando el paracaídas por un color determinado, busquen otro, pasando por debajo del paracaídas.

Por ejemplo: *¡quien tenga el color rojo, al azul!*

JUEGOS CON PELOTA

Hay muchas maneras de introducir la pelota en el juego con paracaídas:

- Mantear la pelota muy alto, y volver a recogerla.
- Colar la pelota por el agujero del paracaídas/ evitar que se cuele.
- Con varias pelotas, podemos pedir que sólo se cuele una (que sea de un color diferente).