

TALLER SOLIDARIDAD Y JUEGOS DE COOPERACIÓN

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

DOMINÓ HUMANO

Primero hablando un@s con otr@s, nos vamos diciendo el nombre y dos cosas que nos gustan hacer en nuestro tiempo libre, en vacaciones. Segundo, vamos a construir un *dominó humano*: intercambiamos nuestros gustos sobre el ocio y luego iremos buscando, a nuestra derecha e izquierda, alguien que tenga los mismos gustos que yo. Terminaremos en círculo y a nuestra derecha e izquierda tendremos cada uno/a personas con comunes. Hacemos una ronda diciendo el nombre y el gusto que nos une a la persona de derecha e izquierda.

Después de aprendida la dinámica del juego, se pueden elegir otros temas más personales que inviten a la comunicación. Por ejemplo nuestras expectativas ante este taller sobre juegos cooperativos para construir la paz.

Este es un juego que favorece la cohesión de grupo y si tenemos cuidado de elegir temas relajantes como vacaciones, viajes... generan distensión y confianza. Luego se puede ir pasando a otros temas más difíciles e incluso puede ayudar a la comunicación sobre algún tema más escabroso en el grupo y puede ser el comienzo para ver puntos de encuentro.

El tema de hoy son los juegos de **cooperación**. ¿Qué os viene a la mente?: hacer en común, objetivo común, todos son necesarios... Tenemos ya una idea intelectual sobre lo que significa la cooperación. Todo esto está en la mente de tod@s, pero el desafío es la práctica, cómo lo aplicamos.

JUEGOS FÍSICOS

A través de cuatro vertientes:

- 1º. La escucha
- 2º. Descubrir la pertenencia al grupo. Descubrir mi lugar en el grupo
- 3º. Afirmación de uno mismo
- 4º. Estimular la imaginación

Todos ellos nos permiten recuperar la confianza. Las posibilidades de imaginación que tiene el grupo es mayor que la suma de nuestras imaginaciones individuales.

ESCUCHAR Y SER ESCUCHADO

Casi siempre hay un conflicto entre afirmarse a través de la palabra y escuchar al otro. Hay muchos juegos basados en la escucha.

Hoy vamos a utilizar varios juegos con los ojos cerrados. Es increíble lo que se descubre con los ojos vendados: sonidos en los que no habíamos reparado, sensaciones de proximidad, el calor o el frío...

Vamos a trabajar estos aspectos, como elementos que se complementan. Esto es muy importante para la cooperación. Creer que tengo valor en el grupo, que soy alguien, me llevará a integrarme bien en el grupo. Tener confianza en el grupo, que es distinto de tener confianza en sí mismo. Creer que hay más imaginación en el grupo que la suma de las imaginaciones de los integrantes. Todos estos aspectos desarrollan nuestras capacidades. No hacemos juegos cooperativos por ellos mismos. Yo disfruto más con los juegos competitivos, pero juego en la cooperación, con lo que los juegos cooperativos me han enseñado. El objetivo no es más que la felicidad. Los juegos crean ese ambiente de felicidad que ayudan a vincular los valores a experiencias agradables y es eso lo que vamos a practicar.



LISTAS DE ANIMALES QUE BUSCAN SU PAREJA

Dos listas iguales de **animales** tan largas como el número de personas de los dos grupos (también iguales). Con los ojos vendados. Cada persona es un animal y con sonidos tiene que juntarse con el semejante del otro grupo. Cuando se encuentran, van en silencio a un lado para permitir que otros dos se encuentren, porque los animales más difíciles de identificarse por sonidos necesitan mucho silencio. No hay ridículo; funciona bien con muchas personas. Es bueno disfrazar con distintos ropajes los distintos juegos cooperativos; parecen diferentes; el fundamento es el mismo pero presenta otra novedad.

El mismo juego de los animales se puede hacer con gestos en lugar de con sonidos. Estos juegos ayudan a desarrollar la escucha, que está en la base de la comunicación.

LA SERPIENTE ARCO IRIS

Se forma un grupo de unas 8 a 10 personas. A cada una de ellas se le da una ficha con el dibujo de un trozo de una serpiente con colores, como si fuera un dominó: la cabeza y la cola de un solo color, los trozos de en medio de dos colores. Cada persona memoriza su ficha y la guarda. Sin hablar, deben formar una serpiente entre tod@s, de tal forma que cada persona tenga a su lado otra con el mismo color. A veces es necesario pensar que, aunque hayamos encontrado nuestro lugar, puede que estemos bloqueando al grupo.

Al final se descubren las cartas y se comunican lo que les ha parecido y cómo se han sentido.

VISIONARY

Por parejas, cada una de ellas tiene la misma serie de bloques de madera de distintas formas. Se dispone de una torre hecha con los bloques como modelo. En cada pareja una persona está con los ojos vendados y es la que debe construir una torre como la del modelo, siguiendo las instrucciones verbales que la otra le da. Al final, conviene hacer un intercambio sobre lo que ha ocurrido y cómo se han sentido las personas. El concurso en el conjunto de los grupos da más emoción al juego; para ello hay que disponer de varios equipos de piezas. Se pueden formar equipos de 3, una persona con los ojos vendados, otra que da las instrucciones verbales para que se construya la torre indicada y la tercera hace de observadora y anima a la que construye. Al final, conviene hacer un intercambio sobre lo que ha ocurrido y cómo se han sentido las personas.

Juegos que facilitan el conocimiento y la integración

¿Qué es la afirmación? Tomar conciencia de que mi pequeño tesoro es importante. Cada uno tiene un lugar en el grupo, sin mí el grupo no sería lo que es.

PARACAIDAS

Con el paracaídas hay múltiples posibilidades por el material resistente de que está hecho:

- Tod@s colocados alrededor del círculo de colores, sujetándolo, lo estiran, lo elevan suavemente y se sientan dentro tod@s a la vez, asomándose un@ por el centro.
- El gato y el ratón: el ratón corre por debajo del paracaídas y el gato por encima, intentando atraparlo mientras tod@s l@s demás sacuden el paracaídas cerca del suelo.
- Tod@s corren en círculo con el paracaídas estirado y, una vez asignados números alternos (1, 2, 1, 2...) se cruzan por debajo los del número que diga el animador, al sitio de enfrente mientras se gira.



- Un balón encima y batir sin que se caiga, o dos balones uno blanco y otro negro haciendo dos equipos en el grupo

Estos también son juegos de integración, estamos tod@s bis a bis. Si el paracaídas está tenso, no permite el movimiento, como en la vida. Se pueden hacer los movimientos deprisa o dulcemente. Esto permite apreciar todo.

SI FUERAS ... TE REGALARÍA ...

Es un juego cuyo fondo es: “como eres importante para mí yo te voy a hacer un regalo”. Todos sentados en círculo, se elige un personaje y cada uno debe decir a la persona de su derecha lo que le regalaría si fuera ese personaje, sin repetir lo que otros han dicho:

- Si fueras un payaso te regalaría ...
- Si fueras un niño ...
- Si fueras un educador...

Es importante que, si alguien no tiene ideas o le quitan la que había pensado, se le ayude a buscar juntos. Hay que favorecer la integración, la imaginación...

EL DRAGÓN GARGANTUA

Gargantua es un dragón que no puede hablar. Tiene los ojos cerrados y el resto de las personas del grupo también y solo pueden decir el nombre de Gargantua. Deambulan libres por el espacio acotado y cuando se encuentran con una persona dicen: ¡ Gargantua!. Si la otra persona dice también ¡Gargantua!, significa que ninguna de las dos son el dragón mudo y siguen buscando. Si la otra persona no contesta, es señal de que se ha encontrado con Gargantua y en ese momento se queda muda y es también dragón mudo Gargantua. El juego termina cuando todos los integrantes del grupo llegan a quedarse en silencio.

LA LAGARTIJA DE LA CORDILLERA 1, 2, 3.

Se trata de una lagartija que vive en la cordillera que el resto del grupo debe atravesar. La lagartija trata de impedirlo agarrándoles y diciéndoles: “Lagartija de la cordillera 1, 2, 3”. Si una persona es atrapada se convierte también en lagartija que ayuda a atrapar a los que siguen intentando atravesar la cordillera y así sucesivamente hasta que tod@s se convierten en lagartija. Todos se convierten en lagartija. No se puede retroceder. Vale todo: resistirse, patear... (es aconsejable que cuando la resistencia ha sido fuerte y nos vamos cansando, dejemos aflojar la fuerza y acojamos el final).

El placer no está en dejarse coger sino en resistir. Se trata de que la lagartija no te pille.

Dos condiciones: coger y levantar. Los pies no tienen que tocar el suelo, ni tampoco las manos.

Cuando ha cogido a una persona hace un esfuerzo para levantarla y tiene que hacer otro esfuerzo diciendo esto: “lagartija de la cordillera 1,2,3.” Si toca el suelo la fórmula mágica ya no vale.

LAS ISLAS DE LOS COCODRILOS

Encima de cada alfombra –que representa a una balsa- se coloca un grupo de unas 4 ó 5 personas (según el tamaño de las alfombras). Nadie puede sacar los pies, porque hay cocodrilos en el agua. El objetivo es dar la vuelta a las alfombras. Cada equipo dará la vuelta a la suya sin sacar los pies. Sólo se puede lograr intercambiándose, pasando a la isla de los vecinos, mientras el último da la vuelta a la suya. Si se juega con adolescentes, procurar que sea difícil, pero posible.



LA ALFOMBRA ES UN BARCO

Se coge una alfombra, que hará de barco, y se coloca en un extremo de la habitación. El grupo, que hará de tripulación, se coloca encima y debe encontrar la forma de mover el barco para avanzar hasta el otro extremo, que será una isla, sin caerse, porque el mar está lleno de tiburones.

Aunque se encuentre una forma de avanzar, como animador se puede despertar la imaginación y animar a buscar otras fórmulas. Hay que aguantar un poco en la actividad, hay que dar tiempo a la negociación. Con adolescentes se puede llegar a soluciones que les permita echar fuera mucha más energía. Con niños se puede hacer con cartones, papeles, para explotar su imaginación.

BAMBOLEO

Es un buen juego para comenzar una actividad. Jugamos un rato; no nos hemos dicho cómo se gana o se pierde. Si instauráramos un sistema de evaluación, ¿qué podríamos decir?: a) puntos por piezas, b) por colores (rojo 2 puntos y negro 3 puntos), c) por dificultad de coger las piezas, d) por peso... (los niños pueden aprender a utilizar la balanza jugando, el 1º que llegue a 200grs. ganará), e) por forma, f) quien de más emoción al juego, etc.

Una de las ventajas del juego cooperativo es que podemos dialogar y ponernos de acuerdo para establecer las reglas, modificarlas, hacerlas a la medida de las personas que juegan.

Favorecer la cooperación con imaginación y creatividad. Favorecer la afirmación de un@ mism@

¿Qué es la afirmación? Tomar conciencia de que mi pequeño tesoro es importante. Cada uno tiene un lugar en el grupo, sin mí el grupo no sería lo que es.

En un grupo, el líder es el que ocupa un espacio más grande. Estamos en una sociedad muy competitiva y los menos líderes no pueden entrar a ocupar su espacio en el círculo del grupo. Hay que pelear el espacio propio a través de la autoafirmación; también yo tengo mis derechos y puedo ejercer algunos liderazgos.

Los juegos son para divertirse pero pueden expresar mucho sobre el proyecto de sociedad que tenemos detrás. No es necesario explicar cuando jugamos, que estamos proyectando un modelo distinto de sociedad, pero sí debemos tener detrás un sentido y saber qué actitudes estamos fomentando.

LA SILLA MUSICAL

¿Conocéis este juego? ¿Qué es lo primero que surge por dentro al hablar de este juego? ¿Cuál es el principio de funcionamiento? ¿Sobre qué está basado?: la eliminación, la exclusión, el disfrute de la competitividad y la eliminación del otro, la angustia de ser eliminado... La mayor parte de los juegos están basados en la exclusión ¿Por qué no pensamos al contrario? No en la exclusión sino en la integración e inclusión y en el disfrute que ello nos puede originar.

Pensemos en la silla musical y veamos cómo eliminando sillas podemos ir propiciando la integración. Pensemos si al ir eliminando sillas o aros en nuestro caso no podríamos terminar todos en un solo aro y sería divertidísimo. Vamos a probar de manera que eliminemos las cosas, los objetos, no las personas.



La cooperación provoca nuestra imaginación. A veces el fracaso es la oportunidad para pensar cómo resolver el problema. Y en esto hay que tener en cuenta que la imaginación del grupo es mayor que el ingenio de uno solo.

Por otra parte, el juego es más juego si está disfrazado de historias, de cuentos, y esto para los niños es muy importante. Podemos pensar que somos un grupo de pingüinos que están en el agua y que el agua está muy fría, pero hay unos icebergs donde los pingüinos se pueden subir para librarse del frío y no congelarse. Unos minutos para pensar cómo lo podemos lograr... y está conseguido. Al menos durante unos segundos están todos arriba sin tocar el agua.

Se hace una experiencia en la que se manifiesta que la cooperación está en el equilibrio del grupo. Las fuerzas de un lado y otro en la alfombra en que teníamos que apoyar al menos un pie, tenían que estar equilibradas para que el grupo no se cayera...

El responsable del grupo tiene que tener cuidado de que los niños no se hagan daño. Hay que elegir algo al nivel de los niños. Si ponemos unas hojas de periódico en el suelo, los niños pueden pasárselo muy bien pensando que son pingüinos en una placa de hielo de la cual no pueden salir porque se hunden. Normalmente los niños disfrutan mucho con una historieta y sobre todo haciéndoles entrar en ella, formar parte de ella. Que sean ellos los pingüinos en las placas de hielo y poco a poco las placas van desapareciendo.

FUERZAS AGRUPADAS: LEVANTARSE EN GRUPO

De pie, de dos en dos, nos sentamos con las espaldas apoyadas. Entrelazamos los brazos y apoyados fuertemente en los pies (dobladas las rodillas), tratamos de levantarnos a la vez. Hay que compensar la energía, dialogar con la pareja sobre cómo podremos realizarlo mejor. Después de tres en tres, de cuatro en cuatro, y al final, todos a la vez, en dos filas con las espaldas apoyadas.

Es un juego de afirmación y es muy placentera la experiencia de poder ponerse de pié con la fuerza del otro/a. Aumenta el sentido de pertenencia al grupo.

EL DRAGÓN TRAMPOSO Y LOS PECES

Al dragón que está en la orilla de la playa, le encantan los peces y se mete al agua a buscarlos. Pero como no puede respirar en el agua, tiene que salir cuando se le acaba el aire. Es tramposo y para que no haga trampas tiene que ir diciendo do, do, do, do... A medida que va sacando peces del agua estos también se convierten en dragones que hacen lo mismo que él.

Una persona hace de dragón en la orilla de la playa, y se mete al agua a buscar los peces arrastrándolos como puede. Cuando consigue arrastrar un pez hasta la orilla éste se convierte también en dragón y así continua el juego.

LEÓN QUE SE COME A UNA GACELA

Un león se está comiendo una gacela. La persona que hace de león está a 4 patas encima de un periódico, y los otros integrantes del grupo son chacales que quieren robarle la gacela y lo consiguen antes que él se dé cuenta. El león se puede defender pegando con sus puños sobre las patas de los chacales.

Este juego lleva consigo mucha energía, libera agresividad y violencia, pero como lo hacemos en la confianza, genera convivencia.



EL CÍRCULO DE FUEGO

Con una historia... (sobre el circo... disfraces con máscaras...) para trabajar la afirmación de los más tímidos: un "león" va a correr y a cruzar el círculo de fuego (hoja de periódico, con agujerito en el medio, se puede pintar la hoja con los colores del fuego)

GATO Y RATÓN

Juego de afirmación en grupo. El grupo va a proteger al ratón. Dejará al ratón entrar y salir y dificultará los movimientos del gato. Un grupo muy cerrado, con las piernas muy unidas, dentro está el ratón y el gato tiene que entrar. Los dos pueden salir, unas veces uno está dentro y otro fuera. Se puede hacer también con dos gatos.

LA SILLA ANDANTE

Nos ponemos en círculo, con las dos manos apoyadas sobre los hombros del de delante. Nos juntamos lo suficiente para que, flexionando las piernas, nos podamos sentar todos a la vez en las piernas del que está detrás nuestro. También podemos avanzar un poco, moviendo todos a la vez el mismo pie. Este juego se puede hacer con muchas personas.

Juegos de mesa cooperativos

Los juegos de mesa suelen ser de competición. Hace unos 15 años surgió en Alemania la moda de los juegos de cooperación. Reflexionando sobre los juegos de mesa, se dieron cuenta que la mayoría de los que conocemos están basados en la eliminación: Gana siempre el más listo, el más rápido, el más rico... y descubrieron el ganar o perder en grupo. El perder todos juntos es menos duro y si son buenos juegos, al ganar juntos no tendría que eliminar el disfrute. La mayoría de los juegos de cooperación tienen algo de competitivos y el placer tiene que venir no solo de la competitividad sino de distintos sitios, por ejemplo, cuando juego con un niño, al que lógicamente le podré ganar casi siempre, el placer me viene del brillo de sus ojos ante la sorpresa, o de la alegría que transmite cuanto descubre algo o de su risa explosiva... Este movimiento ha desaparecido prácticamente. A nosotros nos han gustado y hemos recogido muchos de estos juegos.

El principio de base de los juegos de cooperación es que ganamos todos juntos o perdemos todos juntos. Si se gana es contra alguien - ese alguien suele ser un elemento de la naturaleza o un personaje maléfico-. Perder uno solo es muy triste - perder todos juntos no importa tanto.



Movimiento Juvenil de la Institución Teresiana

EL HUERTO

Se saca el tablero de base que es muy bonito y se enseña a tod@s: representa un huerto con 4 tipos de árboles frutales distintos. Para l@s niñ@s la preparación ya es parte del juego. Lo primero que podrán hacer l@s niñ@s es poner los frutos en los árboles correspondientes: peras, manzanas..... L@s niñ@s van a recoger frutas para hacer un pastel para el cumpleaños de un@ de ell@s. Descubren que el cuervo hambriento e insaciable está a la espera de comerse las frutas. Lo primero que piensan l@s niñ@s es “vamos a darnos prisa para que el cuervo no se coma todo”. El objetivo es que cada niñ@ tenga dos frutas de cada clase en su cesto, y que entre tod@s recojan todas las frutas del árbol, antes que se las coma el cuervo.

Los juegos cooperativos no eliminan la competitividad ni la agresividad pero la desvían hacia otro lado. Por ejemplo, si un@ niñ@ ha llenado ya su cesta y es su turno de jugar, o aunque no la haya llenado le sale una fruta que ya ha completado, dicen las normas convencionales que el niñ@ “pasa”. Pero hay otras posibilidades: el niñ@ puede compartir sus frutas con otr@ niñ@ que no ha tenido tanta suerte. ¿Y si no quiere? Se le puede preguntar si solo con sus frutas va a poder preparar el pastel. De todos modos siempre tiene la posibilidad de “pasar”.

Si un@ de los niñ@s termina y dice: ¡he ganado! ¿Qué le decimos?: ¡Bravo, N. qué bien has trabajado! (La no violencia se construye sobre la mirada positiva). Luego hay que buscar otra razón que valga para ell@s aunque no sea cooperativa, porque ell@s no entienden de cooperación: bien, N. pero con esas frutas no tendremos bastante para hacer el pastel.

Lo más importante de los juegos no está en las normas. Cada vez hay que recrear nuevas formas creativas y divertidas de terminar el juego.

La experiencia del placer es lo propio del juego, pero lo propiamente educativo son los hábitos que se generan con esas experiencias. Si unimos las experiencias placenteras a la exclusión, la violencia, el abuso de poder... , reforzaremos esos hábitos y entraremos en terreno peligroso.

Si no hay libertad en el corazón de la cooperación, no podemos hablar de cooperación verdadera. Y en el juego tenemos que preguntarnos si hay alternativa de cooperación cuando las reglas no lo permiten.

Los juegos de mesa son cooperativos si tienen alguna de estas tres características, o las tres juntas:

- 1- Ganamos o perdemos todos juntos
- 2- Hay un enemigo común que genera la competitividad
- 3- Hay posibilidad de ayuda mutua.

En el juego del huerto, la posibilidad 3 es bien sencilla porque se trata de un juego para niños. Pero en juegos para adultos va a estar basada en la lógica o la gestión... que requiere el contar con los demás, abrirse a la visión que otros tienen, llegar a acuerdos, tomar decisiones... También el azar puede jugar en contra y hacer que perdamos.

Un buen animador tiene que experimentar previamente los juegos y verificar que con esos materiales, el desafío que propone, es posible... A veces la primera vez que juegan los adultos, pierden, aunque el nivel de reflexión sea infantil. Se puede reflexionar por qué se ha perdido.

Si habéis comprendido bien estos juegos, podéis inventar otros. Lo podéis realizar sobre un papel grande, ponéis los elementos, las reglas y ensayáis el juego para ver si funciona y para asimilar las



reglas. Conviene atreverse a cambiar las reglas; es lo que puede hacer cambiar la vida. Variar las normas de un juego de mesa con los niños, es decirles que se puede vivir de otra manera. Si durante el juego del vergel decidimos que el sacar el cesto en el dado puede tener otro significado, por ejemplo, que los participantes se cambien los cestos girando, que se pongan en jarras cuando sale el cuervo...

EL TIBURÓN Y LOS PECES

Se juega contra un tiburón que gana si tiene 4 peces en la barriga. Cuando el tiburón se come un pez todos los niños dicen glob-glob-glob. y el juego ya se va convirtiendo en algo divertido. Otro niños se identifican con el malo y se ponen contentos cuando gana el malo.

NIMBALI

Hay cuatro reservas naturales, una para cada niñ@ y 10 gotas de agua. Cada niñ@ puede dar de beber a los animales a la vez que riega la tierra reseca.

La lógica es la siguiente: cuanto más agua doy, más pronto gano; cuanto más acojo en mi reserva, más gano. Si l@s niñas juegan a este juego, moldean su corazón para la acogida, para hacer el bien a otr@s, para la interculturalidad.

MARIQUITAS

¿Podemos intercambiar las barritas de colores para disfrazarnos?

Algunas mariquitas pueden no querer intercambiar.

La memoria es colectiva. Cuando la mariquita tiene 5 colores distintos vuela y se va a la hoja.

Si las hormigas llenan antes sus lugares en la hoja correspondiente, les corresponde a ellas el festín de carnaval, las hormigas han ganado.

CARTAS DEL BOSQUE ENCANTADO

Es un juego de cartas en el que las personas que participan juegan juntas, para conseguir una serie de objetos para la princesa, teniendo en cuenta que hay varios factores que lo dificultarán...a desarrollar la memoria colectiva...las cartas se van descubriendo y se vuelven a tapar.

Por grupos se juega a otros juegos de mesa para adultos, tales como:

T'CHANG

En el juego del T'Chang, el interés comunitario es doble; cuando el escorpión le pica a uno de los participantes y le hace prisionero, si el resto de los integrantes no responden para liberarlo, todos pierden; o la acumulación de luciérnagas, si no se comparten, no sirven para nada. "Todo lo que no se comparte, se pierde", como decía alguien, y esto es muy profundo.

Es importante también darse cuenta de que el "poder" no se pierde en los juegos cooperativos. El poder existe siempre y es necesario gestionarlo. Siempre hay alguna persona que ve rápidamente qué es lo que hay que hacer y otros van más lento. Es muy importante que nos esperemos y demos a cada uno su tiempo para no imponerse unos a otros.

EL MAR EN JUEGO

2-6 jugadores, a partir de 10 años y adultos.



Sólo el tema es ecológico en este juego, o sea que ¡no pretendas aprender nada sobre la contaminación! Pero el juego funciona muy bien. Unas sesenta galletas de chapapote caen al mar y buscan hacerse camino hasta la playa. Pero los jugadores, gracias a 4 dados, van a intentar salvar al mar. Cada uno y todos en conjunto buscan cómo utilizar inteligentemente los puntos de los dados para eliminar las galletas, evitando dejarse rodear por ellas.

No hay buen juego si no hay placer, disfrute. La mayor parte de las veces nos da igual quién ha ganado si nos lo hemos pasado bien. Lo mismo que con la silla musical podíamos hacer con el escondite. El animador del grupo se esconde y los demás le buscan; cuando uno le encuentra, se esconde con él y se quedan en silencio esperando que otros les descubran y se vayan agregando. Suele ser divertidísimo porque al final terminan todos juntitos, a veces en un lugar muy pequeño. Los niños disfrutaban mucho con este juego.

Vamos a ir descubriendo que no hay cooperación si no hay acercamiento afectivo y aún físico. Es cierto que muchos encontramos más placer en los juegos competitivos que en los cooperativos; también tendremos que procurar educar para disfrutar compitiendo pero "por jugar", no para aplastar a los demás.

AVALANCHAS

El tablero tiene alrededor montañas y valles con mucha nieve. En ellas hay personas en peligro. Cada jugador tiene que salvar a 5 personas, para lo cual hay que trasladarlas al pueblo, que está en el centro del tablero y hay siete casillas por cada uno de los cuatro posibles caminos hasta llegar al pueblo. El problema es que hay avalanchas de nieve y pueden cerrar el acceso al valle.

Los jugadores avanzan con un dado que tiene números del 1 al 5, y el sexto lado tiene una avalancha que cuando sale, va cerrando el paso al valle. Con cinco avalanchas acumuladas sobre un mismo acceso es imposible continuar salvando a personas de esa zona. Hace falta que en el dado salga un número exacto para entrar o salir de las casillas.

Hay tres maneras de ayudar:

1. Se puede coger la avalancha que le ha tocado a un compañero, pero ¡ojo! que podemos perder.
2. Puedo ceder mis puntos a otro si me sale un número que le facilita la entrada o la salida.
3. Si el jugador está en un puesto y puede acceder al lado de otro, cuando están juntos avanzan con el tiro de un solo dado los dos a la vez. Si les sale una avalancha cuando están juntos solo se coloca una avalancha en el lugar que convenga a todos en conjunto.

Interioridad

Algo que ayuda mucho a vivir la cooperación es la capacidad de tomar distancia. Si en un juego no somos capaces de ganar, es bueno que haya alguien que descubra la parte positiva, ¡qué bien nos lo hemos pasado!, por ejemplo. La capacidad de tomar distancia depende de la capacidad de interioridad. Por eso, me gustan mucho los ejercicios de interioridad, nos ayudan a desarrollar nuestra capacidad para ver la vida de otra manera.

Os voy a enseñar un juego que enseñé el primer día, pero no la parte principal. Los actores son enanos que trabajan en la mina y sus ojos no resisten la luz del sol. Pero tienen que salir por el bosque a buscar



Movimiento juvenil de la Institución Teresiana

sus tesoros. El brujo lo sabe y él es el animador del grupo. Los niños sitúan sus fichas (enanos) a la sombra de un árbol y el brujo mueve la luz para deslumbrar a los enanos. Con el dado, el brujo saca un número para mover la luz. Al final, los enanos, o están unidos por la sombra, o todos en la luz. La oscuridad y la luz, lo negro y lo blanco, el fuego que es peligroso pero esencial para la vida... El lenguaje simbólico es imprescindible para expresar la interioridad. Los juegos, a través de su simbología, nos preparan para manejar este lenguaje simbólico que expresa más completamente lo inexpresable de nuestra vida. Algunos de estos juegos son más bonitos para disfrutarlos de noche. También tiene importancia enseñar a los niños a ejercitar la paciencia, esperar la noche, para disfrutar más del juego. La paciencia hace crecer el deseo y el disfrute. Soñar, esperar, acompañar la espera...

ENANOS EN EL BOSQUE

Se juega sobre un tablero, y en este juego la luz es peligrosa, hay que protegerse de ella. Por el otro lado del tablero hay otro juego en el que la luz es buena y es un juego cooperativo.

Estamos en el bosque. Hay una velita encendida en el tablero y unos pinos alrededor. Se apagan las luces y los pinos proyectan sus sombras. Hay unos itinerarios que recorren las fichas y un dado que permite avanzar.

Los actores son enanos que trabajan en la mina y sus ojos no resisten la luz del sol. Pero tienen que salir por el bosque a buscar sus tesoros. El brujo lo sabe y él es el animador del grupo. L@s niñ@s sitúan sus fichas (enanos) a la sombra de un árbol y el brujo mueve la luz para deslumbrar a los enanos. Con el dado, el brujo saca un número para mover la luz. Al final, los enanos, o están unidos por la sombra, o todos en la luz. La oscuridad y la luz, lo negro y lo blanco, el fuego que es peligroso pero esencial para la vida...

La Interioridad ayuda mucho a vivir la cooperación es decir fomenta la capacidad de tomar distancia. Si en un juego no somos capaces de ganar, es bueno que haya alguien que descubra la parte positiva, ¡qué bien nos lo hemos pasado!, por ejemplo. La capacidad de tomar distancia depende de la capacidad de interioridad. Los ejercicios de interioridad, nos ayudan a desarrollar nuestra capacidad para ver la vida de otra manera.

El lenguaje simbólico es imprescindible para expresar la interioridad. Los juegos, a través de su simbología, nos preparan para manejar este lenguaje simbólico que expresa más completamente lo inexpresable de nuestra vida. Algunos de estos juegos son más bonitos para disfrutarlos de noche. También tiene importancia enseñar a los niños a ejercitar la paciencia, esperar la noche, para disfrutar más del juego. La paciencia hace crecer el deseo y el disfrute. Soñar, esperar, acompañar la espera...

EL MERCADER DE ARENA

Para inventar la vida tenemos que distanciarnos un poquito para pensar, iluminar la situación para inventar maneras de jugar. Cuando propongamos actividades a l@s niñ@s, les proponemos un tiempo para soñar, para encontrarse con ell@s mism@s, para pensar...

Así, hay un juego muy apropiado para jugar por la noche, antes de acostarse. A cada niñ@ se le entrega un grupo de fichas de un determinado color con estrellas fosforescentes. Las van colocando sobre el tablero y, cuando ya están todas, se apaga la luz. Poco a poco, cada niñ@ da la vuelta a una estrella, apagándola, sin que sepa de qué color es. Así hasta que sólo queda una. En ese momento se enciende la luz y se comprueba de qué color es, a qué niñ@ corresponde.



Cada niñ@ recibe tres fichas del mismo color, que por el otro lado tienen una estrella.

1ª parte, situar las estrellas en el cielo. Para encenderlas piden ayuda al mercader de arena que se va desplazando por el camino al ritmo de los números que van saliendo en el dado y les permiten situar su estrella alrededor del mercader de arena. Cuando todas las estrellas están colocadas, el mercader está muy cansado, se va a dormir y se lleva su almohada (el dado).

2º parte, se apaga la luz y los niños van apagando las estrellas una a una pensando que sea una de su color la que más permanezca en la noche.

A los niños les permite soñar y conectar con lo simbólico, la interioridad, lo mágico... Está muy cerca de la experiencia de cuando un niño se sienta encima de su padre y contemplan juntos el cielo, ¿no es eso también lo que hace crecer a los niños?. Es para niños de 4 a 7 años.

Evaluación:

En cuatro o cinco minutos cada persona busca un elemento que sea significativo para él-ella de este tiempo que hemos pasado juntos aprendiendo a jugar. Podremos traerlo aquí, ponerlo en el centro, contemplarlo y explicar lo que significa para nosotros.

