

EL ESCUADRÓN

DEFINICIÓN

Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atravesese una distancia para llegar a un objetivo.

OBJETIVOS

La creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ...a partir de los 10 años en grupos entre 3 y 5 personas

MATERIAL

- Hojas de papel Bond , tamaño A4
- 1 Aro de cincuenta centímetros de diámetro

CONSIGNAS DE PARTIDA

- Cada grupo va a hacer una nave voladora
- Esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros
- Y debe atravesar un aro de 50 cm. de diámetro.
- Tienen tres intentos para lograr su cometido

DESARROLLO

Se forman los grupos (3 a 5 personas)

Se les entrega los papeles

Se les imparte la consigna

Advertir sobre la solicitud de una hoja adicional (Adultos)

El grupo concluye la prueba cuando logra que su nave vuele y atravesese el aro (tiene hasta 3 intentos)

Los intentos de cada grupo no pueden ser consecutivos (a fin de fomentar la participación de todos)

El juego termina una vez que todos los grupos han cumplido la prueba.

EVALUACIÓN

El moderador debe aplaudir los aciertos.

Felicitar a todo el escuadrón por el logro del objetivo.

El equipo debe aplaudir los aciertos.

Felicitar al primer grupo que cumplió con el objetivo.

El moderador preguntara de manera abierta: Pedir opiniones

- ¿Que podemos sacar de aprendizaje de este juego?
- ¿Cual ha sido el momento mas difícil?
- ¿Que se siente ver que los otros grupos pasan y nuestro grupo se queda?
- ¿Que sentimos ahora que todos hemos cumplido con el objetivo?

El moderador debe hacer un cierre reflexivo sobre lo que ha hecho que cada grupo llegue a su objetivo: en términos de comunicación, trabajo en equipo y sobre todo motivación.

VARIANTES

Variante para adultos (Negociación): Si malogran alguna hoja de papel se les entrega otra nueva, pero además una hoja adicional, la cual necesariamente debe incluirla en su diseño (Es el costo por malograr una hoja).

TELARAÑA

DEFINICIÓN

Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla.

OBJETIVOS

Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 12 años.

MATERIAL

Cuerda y un espacio que tenga dos postes, dos árboles, ... entre los que se pueda construir la telaraña.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes, ...) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro.

▶DESARROLLO

El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. Podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno/a a uno/a van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as.

▶EVALUACIÓN

¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

Gincana cooperativa

▶DEFINICIÓN

Mediante respuestas acertadas a preguntas (sobre cualquier contenido que nos interese) se va formando un arco iris gigante

▶OBJETIVOS

Desarrollar en los niños: cooperación, respeto del turno de palabra, interés por contestar adecuadamente, actitud de ayuda hacia los compañeros

▶PARTICIPANTES

Un aula de 20 o 25 alumnos, dividida en subgrupos. A partir del segundo ciclo de primaria hasta el primer ciclo de la ESO

▶MATERIALES

Piezas grandes (cartulina) que forman el puzzle de un arco iris (o cualquier otro dibujo que nos interese según el área que estemos tratando) Por ejemplo: una flor, un animal, ...

▶CONSIGNAS DE PARTIDA

Una vez se hayan dividido en grupos (dos o tres como mucho por aula), se van contestando a las preguntas que hace el secretario de cada grupo por turnos. Si aciertan colocan una pieza del gran puzzle, si no aciertan le tocaría contestar al otro grupo. Así hasta que se forme la figura completa.

▶DESARROLLO

Las preguntas las pueden sacar ellos mismos de los contenidos que quieran repasar de cualquier área, o el profesor puede tener ya preparada una batería de preguntas. Cuando sea el turno del grupo A, el secretario del grupo B les hace una pregunta y tiene que contestar cada vez un miembro diferente del grupo A (aunque puede recibir ayuda si no sabe la respuesta). A continuación le tocará al grupo B contestar una pregunta hecha por el grupo C (en caso de que hubiera un tercer grupo) y así sucesivamente.

▶ EVALUACIÓN

Se pueden contar el número de piezas que ha conseguido colocar cada equipo. O también podemos valorar la actitud no competitiva sino cooperativa de cada equipo en lograr la figura.

▶ NOTAS

Si el juego se hace entre profesores durante alguna fiesta escolar, y con preguntas semi-comprometidas, puede llegar a ser interesante..y divertido.(Dependiendo de la confianza entre ellos).Sería ideal que se pudiera llevar a cabo. significaría que no tienen prejuicios entre ellos y trabajan de forma cooperativa.

RIÓ DE PIRAÑAS

▶ DEFINICIÓN

Buscar los materiales adecuados, para que todos podamos atravesar un espacio sin poner un apoyo directo en el suelo.

▶ OBJETIVOS

Aportar ideas al grupo. Colaborar en el mantenimiento del equilibrio mutuo.

▶ PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 5 años. El número de participantes por grupo dependiente del espacio y material.

▶ CONSIGNAS DE PARTIDA

- Todos tiene que llegar a la orilla contraria.
- Cada miembro del grupo transportará su material elegido y lo colocará donde lo crea oportuno.
- El transporte de material y colocación será en orden.
- Hay que mantener y ayudar para guardar el equilibrio sobre el "camino".

▶ DESARROLLO

Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.

▶ EVALUACIÓN

¿Qué materiales han sido mas adecuados?:

- consistencia para aguantar nuestro peso.
- ligero para el transporte.

¿Como hemos ayudado para mantener el mutuo equilibrio cuando nos cruzamos en el camino?.

NOTAS

El material será retirado y colocado en la orilla a la que hemos llegado, para dejar el río limpio.

Limitar el número de materiales, por lo que en un momento determinado el material ya utilizado es transportado, colocado o utilizado nuevamente.

MATERIALES

Espacio: indiferente en su composición (arena, sala,...) Material: todo aquel que pueda ser fácilmente transportado y mantenga nuestro peso corporal.

FUENTE

Popular: ¿como hemos pasado los charcos y ríos cuando fuimos niños?.

PELOTA IMAGINARIA

DEFINICIÓN

En corro pasamos una pelota imaginaria. Cada uno hará algo con ella, distinto a lo hecho hasta el momento y los demás lo imitarán.

OBJETIVOS

Desarrollar la creatividad y la imitación gestual.

PARTICIPANTES

Para educación infantil y el primer ciclo de primaria (de 3/4 a 6/7 años) y menos de 30 participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Seamos originales. Realizar los gestos con la pelota con rigor.

DESARROLLO

Los alumnos se sitúan en corro cogidos por las manos. Nos soltamos. El profesor pasa la pelota imaginaria a uno de los alumnos, quien tendrá que hacer algo con ella (botar con la mano derecha, izquierda, lanzarla al aire y recogerla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo, darnos un masaje,...). Todos los alumnos imitan esta acción. El alumno pasa esta pelota al siguiente compañero y continuamos el juego hasta pasar todos.

EVALUACIÓN

Los criterios para la evaluación de la actividad serían:

COLEGIO LA SALLE - EDUCACIÓN INFANTIL-PRIMARIA

- Es creativo
- Acepta las consignas del juego
- Es respetuoso con sus compañeros

VARIANTE

podemos hacerlo con una pelota de verdad. sin embargo, la pelota imaginaria nos ofrece una gama más amplia de posibilidades.