

Actividad:

JUEGO COOPERATIVO

OBJETIVOS

- Fomentar la cooperación entre los miembros del juego
- Potenciar la interacción y la comunicación
- Respetarse unos a otros



DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 6 años

MATERIAL

- Música (unas 10 canciones aproximadamente)
- Cubos o tupperware de plástico.
- Cucharas de plástico
- Pelotas de ping-pong o echas con papel albal
- Folio
- Pinturas



DESARROLLO

Para este juego necesitaremos la participación de toda la familia. Podemos aprovechar a hacerlo cuando estemos todos. Es un juego en el que se realizarán equipos, preferiblemente por parejas, y tendrán que ayudarse unos a otros para ir consiguiendo realizar las pruebas. El equipo que mejor realice las pruebas al finalizar bailará la canción que más le guste, a toda la familia. Las reglas de este juego para poner los puntos pueden ser pactadas antes por todos los miembros.



1. La primera prueba se llama “adivina que se escucha”. Se trata de poner una serie de canciones, a ser posible que conozcan todos los participantes. La canción deberá sonar unos segundos, después se parará, y los participantes de cada equipo deben ponerse de acuerdo con la canción que es. El primer equipo que adivine cual es la canción que está sonando sumará puntos, que se irán guardando para cada grupo e irán sumando. Tendrán que ponerse un total de 10 canciones.



2. Una vez terminada esta prueba, pasaremos a la siguiente. Esta prueba se llama “encesta las pelotas”. Cada equipo tendrá un número de 8 pelotas de ping-pong o bien hechas con papel albal y una cuchara por cada participante del equipo. La prueba consiste en colocarse la cuchara en la boca y la pelota encima de la cuchara. Los participantes de cada equipo saldrán de uno en uno y con las manos en la espalda, andando hasta donde se sitúa el cubo o tupperware y deberán encestarlas. En esta prueba habrá un máximo de un minuto para poder realizarla. Dependiendo de las pelotas que haya introducido cada equipo tendrán más o menos puntos.
3. La tercera prueba se llama “dibujo letras con mi cuerpo”. Uno de los equipos deberá retar al otro y decirle una letra del abecedario (A-Z). El equipo retado, deberá dibujar la letra tumbados en el suelo y con ayuda de su cuerpo. El equipo que mejor consiga hacer las letras más puntos obtendrá. Deben participar todos los jugadores de un equipo y para esta prueba no hay tiempo.



