

## TRABAJO EN EQUIPO

### Soplar la pluma <sup>1</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Pluma, papel fino

**Mantenemos una pluma en el aire, sin tocarla con ninguna parte del cuerpo.**

#### Objetivos

Potenciar la idea de grupo. Fomentar la cooperación en un ambiente de diversión.

#### Desarrollo

Se lanza una plumita encima de las cabezas y se pide al grupo a mantenerla mucho tiempo en el aire sin tocarla con ninguna parte del cuerpo. El grupo puede soplar la pluma o buscar otras formas (agitando papeles o ropa) de producir viento. A falta de plumitas se pueden utilizar hojas finas de papel de baño

#### Evaluación

No hace falta evaluar por separado si viene en un bloque de juegos de cooperación y si no se presentan problemas especiales.

#### Variación

“Soplar el globo”. Un poco más difícil.

### Globo en el aire 1,2,3,4 <sup>2</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	15-45 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Globo

---

<sup>1</sup> Idea original de **Deacove, Jim**, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 19.

<sup>2</sup> Idea original de **Frans Limpens**.

# ¿Logran mantener el globo en el aire tocando una, dos, tres o cuatro personas a la vez el mismo globo?

## Objetivos

Coordinación y cooperación con todo el grupo a través de un reto que empieza muy sencillo, pero se hace cada vez más complicado. Solución de problemas, toma de decisiones en grupo, comunicación y liderazgo.

## Desarrollo

**Primer reto (fácil).** El grupo parado en círculo se propone mantener el globo (volando) en el aire. Cada integrante del grupo toca el globo una sola vez (un grupo de 20 personas dará 20 golpes al globo). Nadie puede tocar el globo dos veces... Después de un error se vuelve a intentar, contando desde cero.

**Segundo reto (más difícil).** Ahora el grupo tiene que mantener el globo en el aire con golpes ejecutados por dos personas *simultáneamente*. Las dos personas deben tocar el globo en el mismo momento, una sola vez (después tienen que cambiar de pareja para seguir jugando). El grupo trata de realizar el mismo número de toques (20 veces en un grupo de 20 persona), sin equivocarse. Después de un error se vuelve a intentar, contando desde cero.

Se puede continuar el juego con retos más complejos: 3 personas a la vez, 4 personas a la vez... en grupos avanzados.

## Evaluación

¿Lograron mantener el globo en el aire (sin hacer trampa)? ¿Cómo negociaron soluciones al problema? ¿Escucharon las propuestas de todo el mundo?

## Comentarios

Aquí se trata de crear un reto verdadero al grupo: no debe ser demasiado fácil, ni demasiado difícil. Se vale apoyar al grupo para mejorar su proceso de comunicación y a veces habrá que animar a la gente para continuar y ganar.

## Torre de Hanoi cooperativa <sup>3</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	25-30 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Un juego de 4 cuadrados por equipo, sillas

---

<sup>3</sup> Variación cooperativa por **Luciano Lannes** de un solitario clásico inventado por Edouard Lucas en 1883.

# Todo el grupo trata de mover cuatro cuadrados de un lugar a otro con una serie de reglas.

## Objetivos

Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de un desafío. Comunicación efectiva y cooperación dentro de cada equipo y con todo el grupo.

## Desarrollo

**Preparación:** Se prepara un juego de materiales por equipo de 5 a 8 personas: 4 cuadrados de diferentes tamaños (por ejemplo: cuadrados con lados de 4 cms, de 8 cms, de 12 cms y de 16 cms). Se recomienda utilizar dos colores: por ejemplo los cuadrados de 4 y 12 cms en rojo, los de 8 y 16 cms en verde.

**Primer momento:** El grupo se divide en equipos de 5 a 8 personas. Cada equipo coloca tres sillas, una al lado de la otra. Se colocan los dos cuadrados más grandes (16 y 12 cms en nuestro ejemplo) en la silla a la derecha: el cuadrado más pequeño encima del cuadrado más grande.

El reto consiste en mover los dos cuadrados a la silla de la izquierda con las siguientes reglas:

- Se mueve un cuadrado a la vez y siempre de una silla a otra silla. No se pueden hacer dos torres en la misma silla ni acomodar dos cuadrados uno al lado del otro en la misma silla.
- El cuadrado se mueve *un lugar a la vez* (de la silla derecha a la silla en medio, por ejemplo y después, en otro movimiento de la silla en medio a la silla izquierda, por ejemplo) (*ojo, esta regla no existe en la versión original de Torre de Hanoi y hace el juego más complicado, porque no se puede 'brincar' una silla*)
- Un cuadrado más grande nunca puede ponerse encima de un cuadrado más pequeño.
- Si hay más de un cuadrado en la silla se tiene que tomar primero el cuadrado de arriba (o sea, el más pequeño).

Al finalizar cada equipo indica con cuantos movimientos (8) logra resolver el problema.

**Segundo momento:** Cada equipo trabaja ahora con tres cuadrados (de 16, 12 y 8 cms en el ejemplo). Mismo reto: mover los tres cuadrados de la silla de la derecha a la silla de la izquierda, respetando las mismas reglas. Se realiza en 26 movimientos. Una vez superado el reto cada equipo tiene que lograr que cualquiera de sus miembros sepa resolver el juego.

**Tercer momento:** Se alinea el equipo en frente de las sillas con los tres cuadrados en la posición inicial. Ahora pasa la primera persona y hace *un solo* movimiento, después –sin hablar- se acomoda detrás de la fila. La siguiente persona hace el segundo movimiento y también se acomoda atrás en la fila y así

sucesivamente. Quien acaba de jugar *no puede decir ni señalar nada* a la persona que viene detrás.

Normalmente todos los equipos terminan en un tiempo parecido.

**Cuarto momento:** Ahora se invita a todo el grupo a formarse en una sola fila larga (¿tienes suficiente espacio? puedes ocupar un pasillo o el patio...). Todo el grupo tendrá que cooperar para “mover los cuadrados de la silla derecha a la silla izquierda con las mismas reglas ya conocidas” del momento anterior (cada persona hace un movimiento y se coloca atrás en la fila, sin hablar con la siguiente persona). A la hora de empezar se coloca –sorpresivamente- el cuarto cuadrado (más pequeño). ¿Logran superar el reto?

### **Evaluación**

El éxito en este juego depende de la participación de cada una de las personas del grupo. Insistir en la necesidad de una comunicación efectiva durante el proceso de aprendizaje.

### **Comentarios**

Recomendamos de practicar el juego *antes* de trabajar con el grupo, hasta dominar bien las reglas y la lógica del reto.

## **Hexágonos cooperativos <sup>4</sup>**

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	30-40 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Cinco rompecabezas

## **¿Logran reconstruir cinco hexágonos entre tod@s sin hablar ni quitar piezas de otro equipo?**

### **Objetivos**

Cooperación entre todo el grupo (no solamente en pequeños equipos).

### **Desarrollo**

#### *Preparación*

Previamente el(la) coordinador(a) prepara los hexágonos en cartulina o papel, siguiendo las indicaciones del dibujo (el tamaño de los hexágonos puede variar según sus necesidades, pero se recomiendan unos 30 cm.) (ver anexo)

---

<sup>4</sup> Idea original de **Schöping** en **Antons, Klaus**, *Práctica de la dinámica de grupos. Ejercicios y técnica*. Barcelona, Editorial Herder, 1990, p. 144. (traducción de *Praxis der Gruppendynamik*, 1975, por DIORKI)

Una vez recortados los hexágonos y sus respectivas piezas, se mezclan las piezas de diferentes rompecabezas, dejando varias piezas 'inútiles' juntas. La mayoría de los paquetes de piezas ni siquiera forman un hexágono, pero se puede dejar un rompecabezas compuesto por piezas de otros rompecabezas a un equipo.

### *Desarrollo*

Se forman cinco pequeños equipos. Cada equipo recibe sus respectivas piezas. El(la) coordinador(a) describe el juego como un rompecabezas para el que se precisa la colaboración de todo el mundo, dando las siguientes instrucciones: cada equipo tiene piezas para formar hexágonos. El juego termina cuando todo el mundo tenga delante de sí un hexágono del mismo tamaño. Durante el juego no se puede hablar, ni comunicarse por escrito. *No se pueden robar piezas de otros equipos (y no se vale permitir el robo de piezas)*. Obviamente se vale ceder o intercambiar piezas, pero esta parte de la instrucción *no se dice* explícitamente.

### **Evaluación**

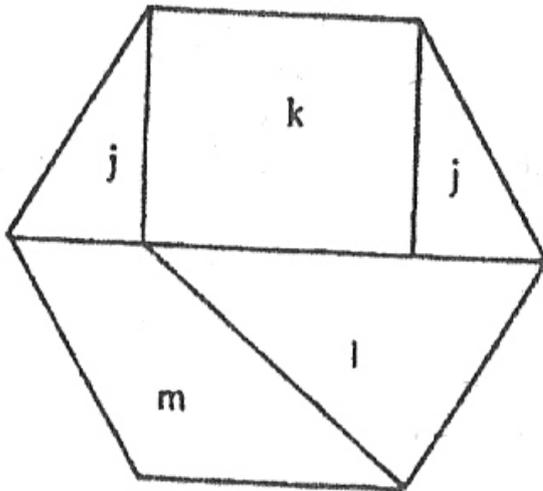
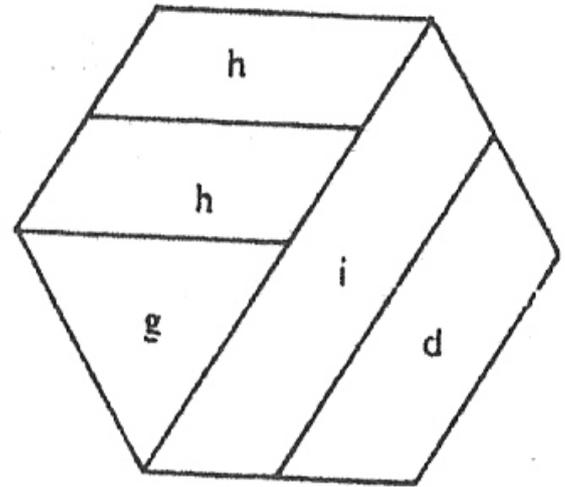
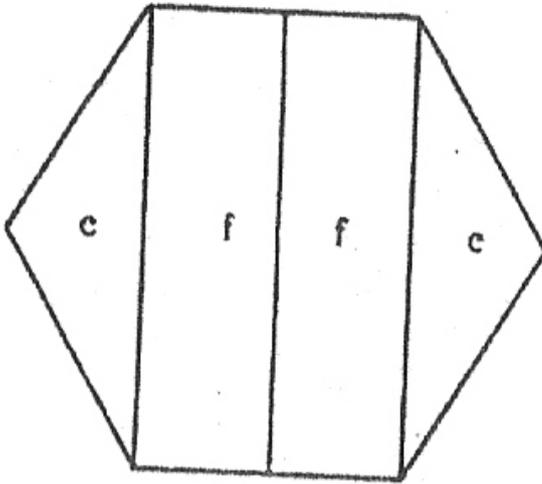
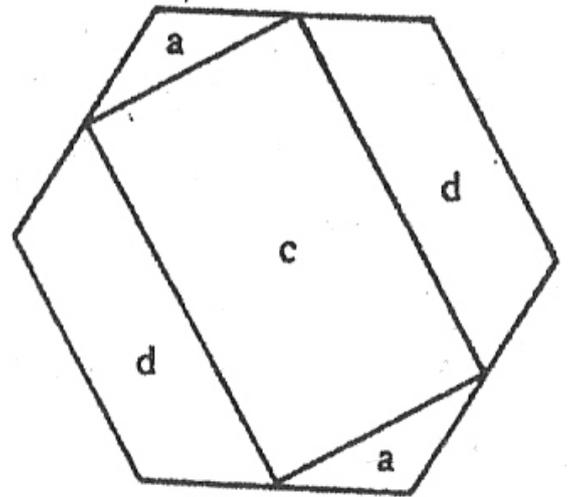
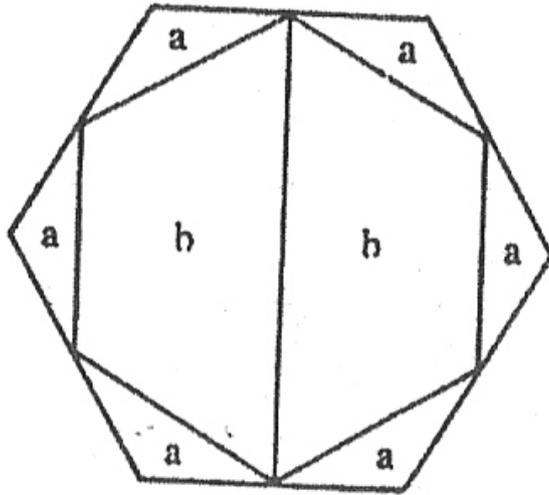
¿Todo el grupo participó en la solución? ¿Algunas personas se quedaron atrás?  
¿Cómo tomaron las decisiones? ¿Cuáles son los problemas y obstáculos que surgieron? ¿Se resolvieron de manera satisfactoria?

### **Comentarios**

Estos rompecabezas permiten formar hexágonos diferentes, pero sólo existe una combinación válida que requiere la colaboración de todos los equipos. Aquí el acento (y la dificultad del ejercicio) está en la coordinación grupal de una tarea complicada.

### **Material de entrega**

Para grupos numerosos se preparan varios juegos de rompecabezas (podría ser un juego completo por cada 5 personas, pero preferimos trabajar con 5 pequeños equipos de 2 hasta 4 personas por juego completo de material). Copiar ampliaciones de los rompecabezas en papeles de diferentes colores (por ejemplo: uno azul, otro verde, otro rojo,...) y recortar todas las piezas (no mezclar colores).



El sobre A contiene las piezas a. a. c. e. i. l  
 El sobre B a. a. b. f. h. m  
 El sobre C a. a. d. e. j  
 El sobre D a. d. j. h  
 El sobre E a. b. d. f. g. k

## **Cuadrado** <sup>5</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	Variable de 15 a 40 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio cómodo
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	17 piezas de rompecabezas

### **Formamos un rompecabezas de 16 piezas (cuadrado) con la participación de todo el grupo.**

#### **Objetivos**

Sensibilización sobre estilos de liderazgo, sobre formas de interacción social, sobre manipulación y presión. Aprender a cooperar y fomentar la participación de cada persona.

#### **Desarrollo**

Se trabaja mejor en equipos de entre 15 y 20 personas (dividir grupo grande en subgrupos). Se reparten las 16 piezas por equipo, de preferencia una pieza por persona. En equipos mayores algunas personas no tendrán pieza, en equipos más pequeños algunas personas tendrán dos piezas. Los equipos tratan de formar el cuadrado, con la participación de todas sus integrantes y utilizando todas las piezas.

#### **Evaluación**

Comentar las dificultades del trabajo en equipo, los obstáculos y los retos. Recaltar también los logros del trabajo realizado, los ejemplos observados de buena comunicación, de estímulo adecuado y de fomento de la tranquilidad y la participación.

#### **Comentarios**

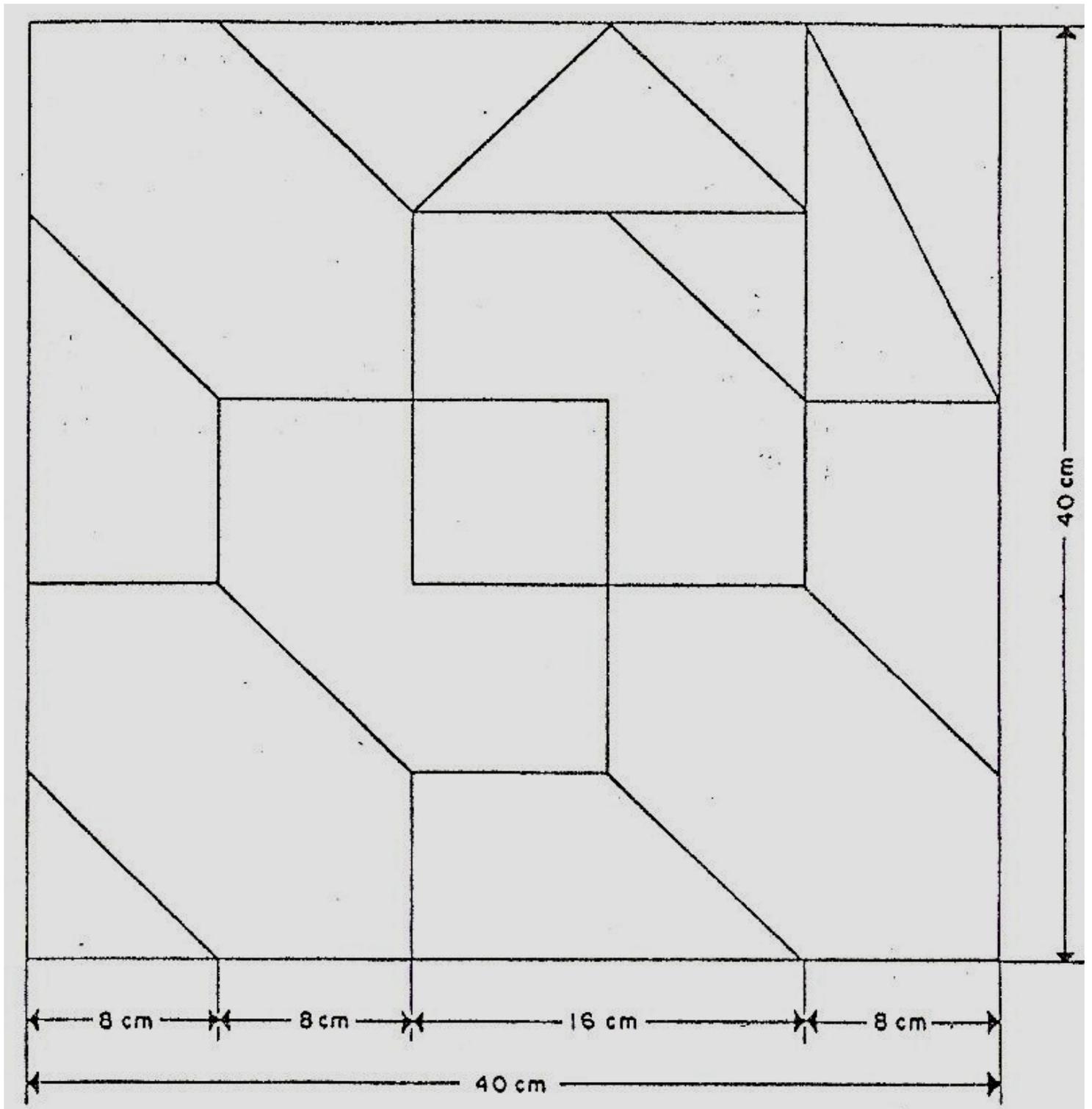
El ejercicio puede tardar un poco y llegar a ser muy frustrante: después de 20-30 minutos (según la edad de l@s participantes) habrá que preguntar si el equipo quiere seguir y acordar un cierto tiempo para terminar (otros 20-10 minutos).

#### **Material de entrega**

Recortar 16 piezas del cuadrado, por cada equipo.

---

<sup>5</sup> **Acevedo Ibáñez, Alejandro**, *Aprender jugando. 55 dinámicas vivenciales (tomo 3)*. México, Noriega-Limusa, México, 1991 (1984), p. 76-79.



## La línea de producción <sup>6</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	45-60 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio muy amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Canastas, 80 objetos, pliego de papel, marcador

### Lanzamos objetos a diferentes canastas y buscamos una manera de obtener más puntos en un tiempo fijo.

#### Objetivos

Analizar el proceso de toma e implementación de decisiones en un grupo pequeño o mediano (no más de 20 personas) y reflexionar sobre la influencia de estilos de liderazgo y formas de presión externa sobre la efectividad del trabajo en grupo.

#### Desarrollo

##### Preparación

Se prepara un terreno amplio: se marca una línea en el piso y se colocan tres canastas de basura (pueden ser botes vacíos de pintura de 20 litros, o tres cajas de plástico del mismo tamaño...) a tres distancias de la línea marcada. Una primera canasta a unos 3 metros, la segunda a unos 6-7 metros y la última a unos 10 metros. Las tres canastas no se acomodan en línea (para permitir mayor visibilidad de cada canasta desde la línea marcada). Se colocan unos 80 pequeños objetos idénticos que se pueden utilizar para lanzar (cualquier material de plástico o madera que no se rompe ni afecta al piso) en la línea marcada. Se prepara también un pliego de papel y marcadores (ver abajo)

##### Inicio

El grupo representa el personal de la empresa cooperativa EQUIS (aquí entra la creatividad del grupo para elegir nombre y producto, dar unos minutos). El objetivo del grupo es crear la línea de producción para obtener mejores productos en un tiempo limitado (un ciclo). Cada ciclo son **dos minutos** (representan un mes). El grupo recibirá:

- **un crédito** por cada objeto lanzado desde atrás de la línea marcada y que cae en la primera canasta (3 metros)
- **tres créditos** por cada objeto lanzado desde atrás de la línea marcada y que cae en la segunda canasta (6-7 metros)
- **cinco créditos** por cada objeto lanzado desde atrás de la línea marcada y que cae en la tercera canasta (10 metros)

---

<sup>6</sup> Butler, Steve & Rohnke, Karl, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 149-151.

El grupo se tiene que dividir en dos equipos: el “equipo de lanzamiento” y el “equipo de rescate”. El “equipo de lanzamiento” se tiene que quedar estrictamente detrás de la línea marcada. Estas personas son las únicas que pueden lanzar objetos a los botes y marcar puntos. El “equipo de rescate” se tiene que quedar en el espacio de los botes y no pueden ayudar de ninguna manera para meter los objetos en los botes: un objeto que rebote accidentalmente contra una persona del “equipo de rescate” y cae dentro de un bote *no cuenta*. El “equipo de rescate” se dedica a regresar –lanzando o de otras maneras- los objetos fallidos al “equipo de lanzamiento”. El grupo decide cuantas personas se quedan en el “equipo de lanzamiento” y cuantas en el “equipo de rescate”. Esta decisión se toma antes del inicio del ciclo y no se puede modificar durante un ciclo.

### ***Toma de decisiones (5 minutos)***

El grupo dispone de 5 minutos para organizarse antes del primer ciclo del juego. Se avisa al grupo cuando faltan 30 segundos para iniciar el ciclo (lanzar objetos).

### ***Primer Ciclo (dos minutos + tiempo para contar)***

- A la señal de ‘**YA**’ empieza el ciclo: el grupo tiene dos minutos para efectuar lanzamientos exitosos (objetos dentro del bote, sin trampas). Esta parte termina a la señal de ‘**ALTO**’ (dos minutos exactamente)
- Se cuentan y apuntan los resultados en el pliego de papel.

### ***Toma de decisiones (tres minutos)***

El grupo dispone de tres minutos para ponerse de acuerdo, cambiar tal vez la composición de los dos equipos... al final de los tres minutos inicia el **Segundo Ciclo** y así sucesivamente durante algún tiempo (el que necesita el grupo para descubrir cuál es su mejor estrategia).

### **Evaluación**

¿Cuáles fueron los obstáculos para el éxito (las mismas reglas, la presión del tiempo también pueden ser obstáculos)? ¿Qué hizo el grupo para trabajar de manera más exitosa? ¿Quién influyó efectivamente en la toma de decisiones? ¿De qué manera? ¿Cómo influyó el estilo de liderazgo en el éxito del grupo o en el grado de satisfacción de sus integrantes?

### **Variantes**

Se puede nombrar **un(a) jefe/a** (con o sin instrucciones previas) quien coordinará el proceso de toma de decisiones.

### **Comentarios**

La distancia de los botes dependerá del tipo de objetos utilizados (hacer unas pruebas antes de iniciar el juego con el grupo). Según el material –y también la destreza del grupo en este tipo de juegos- se acercan o alejan un poco los tres botes.

Para obtener una evaluación más completa es mejor nombrar unas dos-tres personas como observadoras antes de iniciar el juego (estas personas no juegan, sino apuntan todo lo relevante durante el ejercicio).

## Material de entrega (ejemplo)

CICLO	Bote 1	Subtotal	Bote 3	Subtotal	Bote 5	Subtotal	TOTAL
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

## Estrella con cinco puntos <sup>7</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Cuerda larga

**Formar una estrella con cinco puntos, en grupo, a partir de una larga cuerda, alternando hablar y actuar.**

### Objetivos

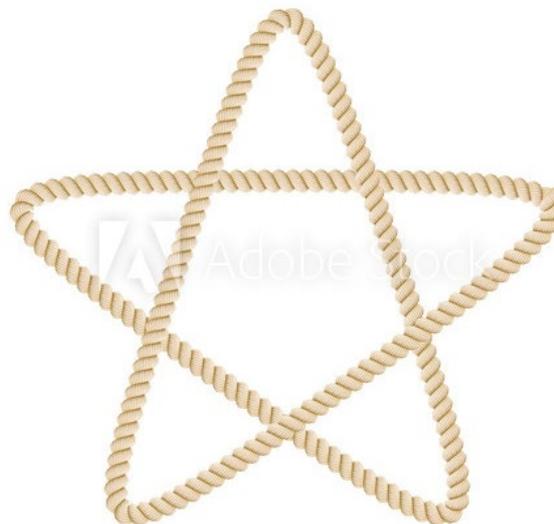
Reto de comunicación clara, coordinación efectiva y cooperación mutua en grupo mediano o grande. Sensibilización sobre estilos de liderazgo, sobre formas de interacción social, sobre manipulación y presión. Aprender a cooperar y fomentar la participación de cada persona.

### Desarrollo

---

<sup>7</sup> Variación de **Frans Limpens** de *Rope Star*, encontrado sin referencias en [www.quickteambuildingactivities.com](http://www.quickteambuildingactivities.com) (compilación de juegos de **Angikindslovs Senatus**).

Se acomoda una larga cuerda en círculo en el piso. El grupo se pone de pie alrededor de la cuerda y todo el mundo toma la cuerda en las dos manos. Sin soltar la cuerda en ningún momento el grupo trata de formar una estrella de cinco puntos con líneas cruzando (como en la ilustración). El grupo puede hablar o moverse, **pero nunca las dos cosas a la vez**. Mientras se discute el problema, nadie puede moverse. Mientras se mueve para formar la estrella, se tiene que hacer en silencio absoluto. ¿Se logra?



### Evaluación

Comentar las dificultades del trabajo en equipo, los obstáculos y los retos. Recaltar también los logros del trabajo realizado, los ejemplos observados de buena comunicación, de estímulo adecuado y de fomento de la tranquilidad y la participación.

### Hacer un ocho <sup>8</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Paliacates

## Formamos un ocho alrededor de unas personas, en fila y con los ojos vendados.

### Objetivos

Analizar el proceso de toma e implementación de decisiones en un grupo y reflexionar sobre la necesidad y la influencia de estilos de liderazgo en el trabajo en equipo. Aprender a cooperar y fomentar la participación de cada persona.

### Desarrollo

Dos personas se colocan a una distancia de dos metros una de otra, una vez en posición se vendan los ojos (También pueden quedarse con los ojos abiertos, pero sin hablar y sin tocar a nadie). El resto del grupo, en fila y con los ojos vendados, intenta hacer un ocho alrededor de las dos primeras personas.

### Evaluación

¿Cómo lograron superar los retos, sin trampa? ¿Quiénes asumieron roles de liderazgo? ¿Cómo lo hicieron? ¿Hicieron caso a las ideas de todas las personas?

<sup>8</sup> **Boal, Augusto**, *Juegos para actores y no actores*. Barcelona, Alba Editorial, 2002, p. 216 (traducción de Mario Jorge Merlino Tornini, de *Jogos para atores y nao atores*, 1998)

¿Cómo decidieron por unas propuestas? ¿Cuáles fueron las reacciones de las demás personas en el equipo? ¿Tuvieron que volver a empezar?

### **Variantes**

**Slalom** (como en el esquí). Una o más filas de 4 o 5 personas cada una. Entre ellas, el resto del grupo hace el *slalom*, caminando con los ojos vendados. ¿Lo logran sin tocarse ni tocando a ninguno de los ‘postes’? ¿Logran hacerlo caminando sin pausar y sin atropellarse?

## **La travesía <sup>9</sup>**

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	25-40 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio muy amplio
<b>Ritmo</b>	Muy activo
<b>Material</b>	Sillas

### **1. Definición**

Se trata de atravesar el espacio con todo el equipo y con sus sillas, sin hablar y sin tocar el piso.

### **2. Objetivos**

Fomentar estrategias de cooperación, coordinación y comunicación no verbal. Fomentar la integración del grupo y el trabajo en equipo. Diversión y equilibrio.

### **3. Desarrollo**

Se divide el grupo en 4 equipos de igual número de personas quienes se acomodan en sus sillas en un cuadrado grande. De preferencia quedan unos 2-3 metros de espacio entre todos los extremos de las filas de sillas y las “esquinas” del cuadrado. Todo el mundo se para encima de una silla (escoger sillas fuertes y estables). El objetivo del juego es moverse por equipo hacia el lado opuesto del cuadrado sin tocar jamás el piso con ninguna parte del cuerpo, sin arrastrar las sillas (o hacer ‘brinquitos’ con las sillas) y sin hablar. El juego termina cuando todos los equipos hayan llegado a su destino (formando de nuevo un cuadrado, todo el mundo parado en sus sillas). Los cuatro equipos trabajan al mismo momento. No se puede quedar nadie atrás.

### **4. Evaluación**

Reflexionar sobre los grados de cooperación y coordinación observados. ¿Alguien se queda atrás? ¿Cooperaron entre equipos?

### **Comentarios**

En grupos avanzados jugamos sin hablar. Se pone alguna música tranquila de fondo. Aún sin hablar alguien puede sugerir y lograr que todo el grupo nada más

---

<sup>9</sup> Idea de **José Ricardo Barcelos Grillo** (*Revista Jogos Cooperativos*, 3 de octubre de 2001, p. 14) en **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 83.

se acerque un poquito en las esquinas (moviendo unas pocas sillas) y se acomode caminando por encima de las sillas hasta su nuevo lugar.

## **El campo minado** <sup>10</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	40-50 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Gis, papel con plano

### **¿Logran pasar con todo el grupo por un campo minado sin detonar ninguna mina?**

#### **Objetivos**

Coordinación y cooperación en equipo mediano (entre 15 y 20 personas). Planeación y aprendizaje colectivo basado en errores y aciertos que deben ser integrados y compartido entre varias personas. Comunicación efectiva.

#### **Desarrollo**

El(la) facilitador(a) prepara un gran “campo minado” en el piso (trazando líneas horizontales y verticales con gises, o aprovechando las líneas del piso). Como en un tablero de ajedrez se marcan las columnas con letras (A, B, C...) y las filas con números (1, 2, 3,...) (véase el ejemplo). El(la) facilitador(a) tendrá una hoja con la posición de las minas y de los lugares seguros (espacios en blanco), que nunca debe de enseñar al grupo (¡ojo! mantener siempre bien escondida).

El grupo se coloca en un lado (donde están las letras) fuera del campo y tratará de cruzar todo el campo, con todo el grupo, sin tocar ninguna mina. Una persona empieza y puede avanzar un solo cuadro a la vez (puede moverse hacia cualquier de los ocho cuadros que “tocan” el cuadro donde está parado). Después sigue otra persona. No puede haber dos personas en un mismo espacio.

Cada vez que alguien toque una mina todo el grupo vuelve a empezar. Tratarán de hacer el ejercicio en silencio (previo un pequeño ensayo, empezando en A1, donde todo el mundo puede hablar y una puesta en común de máximo 10 minutos). Alguien puede quedarse parada en algún espacio seguro del campo (por ejemplo, Angélica se queda en A1) para facilitar el reconocimiento de los lugares seguros, hasta el momento de una explosión de una mina: entonces todo el grupo desocupa el campo minado y vuelve a empezar. No se puede utilizar nada para apuntar los espacios seguros. Para facilitar la participación de todo el grupo se pide que la persona “exploradora” (quien se arriesga en terreno nuevo) sea siempre otra persona.

---

<sup>10</sup> Adaptación y variación por **Frans Limpens** de una idea enviada por Mónica Teixeira, de Lannes Consulting, editora de la *Revista Jogos Cooperativos* ([www.jogoscooperativos.com.br](http://www.jogoscooperativos.com.br))

Según la capacidad e integración del grupo se decide si se mantiene la regla del silencio a cabo de unos 20 minutos.

**Evaluación**

¿Cómo resolvieron el problema? ¿Lograron apoyarse mutuamente? ¿Les costó mucho trabajo ponerse de acuerdo?

**Variantes**

Con grupos más grandes se puede empezar de dos lados opuestos a la vez (equipo por equipo, campo rectangular, se tiene que cruzar la distancia larga) hasta lograr “construir un puente seguro” entre ambos lados.

**Comentarios**

Para facilitar el control (y también el aprendizaje del camino) hacemos que la persona que va cruzando el campo nombra los espacios (por ejemplo, B2, C2, C3, D4, etcétera) por dónde camina. Así no hay tanta discusión cuando tiene que regresar por pisar una bomba.

**Material de entrega**

Reproducimos un posible campo minado

	<b>A.</b>	<b>B.</b>	<b>C.</b>	<b>D.</b>	<b>E.</b>	<b>F.</b>	<b>G.</b>	<b>H.</b>	<b>I.</b>
<b>1.</b>									
<b>2.</b>									
<b>3.</b>									
<b>4.</b>									
<b>5.</b>									
<b>6.</b>									
<b>7.</b>									
<b>8.</b>									
<b>9.</b>									

## La telaraña <sup>11</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	60 minutos o más
<b>Lugar</b>	Exterior
<b>Ritmo</b>	Muy activo
<b>Material</b>	Cuerdas

### ¿Logran pasar por los espacios de una "telaraña" sin tocar jamás la cuerda?

#### Objetivos

Juego muy difícil para estimular la coordinación, la confianza, la toma colectiva de decisiones, la comunicación efectiva y la cooperación en todo el grupo.

#### Desarrollo

Con cuerda o estambre se construye una telaraña muy grande entre dos árboles o postes. Dejar suficientes espacios para la cantidad de participantes. Se coloca a todo el grupo en un lado de la telaraña y se explica que se trata de que todas las personas pasen a través de ella, sin tocar los hilos ni los árboles o postes y sin utilizar objetos de apoyo. Únicamente una persona puede pasar por espacio. Una vez utilizado el espacio se cierra durante toda la vuelta. Cuando una persona del grupo toca un hilo o poste todo el grupo tiene que volver al mismo lado de la telaraña y volver a intentar.

#### Evaluación

¿Lograron pasar por la telaraña sin trampas? ¿Les costó mucho trabajo? ¿Se enojaron con otras personas del grupo? ¿Se escucharon bien para tomar las decisiones? ¿Qué tipo de liderazgo se aplicó?

#### Comentarios

Se necesita un muy buen nivel de confianza, comunicación y cooperación para lograr la meta.

---

<sup>11</sup> **Brown, Guillermo**, *Qué tal si jugamos...*, Caracas, Publicaciones Populares, 1986, p. 54-55. Encontramos una variación (*Spider's Web*) en **Rohnke, Karl**, *Cowtails and cobras II. A guide to games, initiatives problems, ropes courses & adventure curriculum*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1989, p. 106-108.

## Póquer <sup>12</sup>

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	40 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio muy amplio
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Juegos de cartas, hojas, plumas

### ¿Logran elegir la más alta mano del póquer posible en el equipo, con un proceso de comunicación limitado?

#### Objetivos

Visualizar los efectos que produce el tipo de estructura de la organización sobre la comunicación, sobre la toma de decisiones y sobre la satisfacción e integración de los miembros del equipo de trabajo.

#### Desarrollo

El grupo se divide en equipos de 5. Cada equipo necesita un juego de cartas. Las cinco personas del equipo se ubicarán en una larga fila, de preferencia con alguna separación (mesas volteadas, por ejemplo) que impide verse directamente:

1 ---- (mesa) ---- 2 ----- (mesa) ----- 3 -----(mesa) ----- 4 ----- (mesa) -----5.

Cada miembro del equipo recibe 5 cartas de un juego común de póquer y tratará de elegir de su mano la carta que, junto con las 4 cartas elegidas de la misma manera por sus compañer@s de equipo, formará la mejor mano posible.

Las cartas NO pueden circular. Los miembros del equipo, sin embargo, pueden mandar mensajes por escrito en forma lineal.

Según el nivel del grupo se pueden limitar el número de hojas (2 por participante, por ejemplo) y el número de mensajes (5 por persona, por ejemplo).

En una segunda vuelta del juego se puede dar tiempo al equipo ANTES de iniciar (antes de repartir las cartas de póquer), para ponerse de acuerdo sobre alguna metodología más efectiva para jugar.

#### Evaluación

¿Cuáles las (des)ventajas del trabajo en equipo con esta organización? ¿Cómo influye la organización del grupo sobre la comunicación y la toma de decisiones? ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo? ¿Sobre el liderazgo y la toma de decisiones? ¿Cómo organizarías tú

---

<sup>12</sup> **Acevedo Ibáñez, Alejandro**, *Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales (tomo 1)*. México, Noriega-Limusa, México, 1991 (1978), p. 107.

### **Variaciones**

Se pueden introducir (en varios equipos) diferentes formas de sentarse (con las mismas limitaciones: no se pueden ver directamente, comunicación por escrita): en círculo, en Y griega, en forma de rueda (todos los miembros se relacionan vía un centro). ¿Cuál de estas formas parece más eficiente para el trabajo? ¿Cuál de estas formas produce un alto grado de satisfacción y participación en todos los miembros?

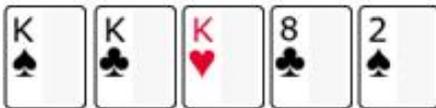
### **Comentarios**

En la gran mayoría de grupos hace falta entregar una hoja a cada persona con una descripción detallada de las diferentes posibilidades en póquer (pair, full house, etcétera) y su valor respectivo, porque mucha gente no conoce bien el juego de póquer. También sirve para evitar discusiones innecesarias sobre el valor de diferentes jugadas.

### **7. Fuente**

### **8. Material de entrega**

Copiar hojas de la siguiente página para todos los equipos

<p><b>ESCALERA REAL</b> <b>DE COLOR</b></p>		<p>La mejor jugada del póquer. Comprende las cartas 10, J, Q, K y A del mismo palo.</p>
<p><b>ESCALERA</b> <b>DE COLOR</b></p>		<p>Cinco cartas de orden consecutivo del mismo palo. Gana el que tenga la escalera con las cartas más altas.</p>
<p><b>PÓKER</b></p>		<p>Cuatro cartas del mismo valor.</p>
<p><b>FULL</b></p>		<p>Tres cartas de un valor y dos de otro. Cuando se comparan dos full, gana el que tiene el valor de las tres cartas más alto.</p>
<p><b>COLOR</b></p>		<p>Cinco cartas no consecutivas del mismo palo. Gana el desempate entre dos colores aquel que tenga la carta más alta.</p>
<p><b>ESCALERA</b></p>		<p>Cinco cartas de valor consecutivo. Entre dos escaleras gana la que sea más alta.</p>
<p><b>TRÍO</b></p>		<p>Tres cartas del mismo valor. Entre dos tríos gana el que está formado por cartas más altas.</p>
<p><b>DOBLE PAREJA</b></p>		<p>Una doble pareja está formada por dos cartas del mismo valor en combinación con otras dos cartas también de un mismo valor, pero diferente al valor de las dos primeras.</p>
<p><b>PAREJA</b></p>		<p>Dos cartas del mismo valor. Cuanto más alto es el valor de la pareja, más alto es su ranking. En caso de igualdad, se recurre a la carta más alta.</p>
<p><b>CARTA MÁS ALTA</b></p>		<p>Cuando ningún jugador consigue formar una de las jugadas arriba expuestas, gana la mano aquel que tiene la carta más alta.</p>