

2 juegos de equipo sobre comunicación y coordinación



Dos sencillos juegos de equipo para que los grupos pequeños mejoren su comunicación y coordinación

Coordinación

Este divertido juego fomenta el trabajo en equipo y la unidad. El objetivo sólo puede alcanzarse si todos desempeñan su papel y se animan mutuamente.

Explicación del juego

Objetivo: el grupo debe llevar el balón al centro lo más rápido posible.

|||

Preparación:

- colocamos una espiral en el suelo con una cuerda de unos 10 metros.
- colocamos una pelota de tenis en la entrada de la espiral.
- todos los miembros del equipo se arrodillan alrededor del exterior de la espiral.

|||

Procedimiento del juego:

- los jugadores intentan mover la pelota de tenis a lo largo de la espiral hasta el centro lo más rápido posible utilizando la nariz, la cara o la frente.
- cada jugador pasa la pelota al siguiente hasta que llega al centro.
- se puede hacer por tiempo o por número de errores.

|||

Reglas del juego:

- los jugadores pueden inclinarse hacia el círculo y alcanzarlo con las manos, pero no pueden entrar ellos mismos en el círculo.
- todos los jugadores deben jugar por turnos, no se puede pasar por encima de nadie.
- si la pelota rueda por encima de la cuerda o hacia el centro del círculo, deben volver a empezar (intento fallido). La pelota siempre debe moverse dentro de la espiral y nunca debe rodar por encima de la cuerda.
- los jugadores sólo pueden utilizar la cabeza para mover la pelota. Las manos y otras partes del cuerpo no están permitidas.

|||

Reflexión sobre el juego:

- ¿Cómo se complementaron? ¿Qué se siente al depender de los demás?
- ¿Cómo reaccionasteis cuando cometisteis errores?
- ¿Hubo cosas que mejorasteis durante el partido? ¿Se te ocurrieron nuevas técnicas?

Bola en la espiral



Comunicación y coordinación

Al igual que en el juego anterior, se trata de coordinación, cooperación verbal y, por tanto, también fundamentalmente de principios de comunicación como escucharse unos a otros, expresarse claramente con palabras para que incluso una persona ciega pueda entender.

Explicación del juego

Objetivo: el grupo debe guiar a uno de sus jugadores, que es ciego, a través de la espiral hasta el centro del círculo gritando verbalmente.

|||

Preparación del juego:

- de nuevo, colocamos una espiral en el suelo con una cuerda de unos 10 metros.
- también se pueden colocar obstáculos sencillos en la espiral.
- para la persona ciega, necesitamos un paño para taparse los ojos o parches oculares.

|||

Desarrollo del juego:

- un jugador ciego seleccionado se sitúa al principio de la espiral y avanza hacia el centro de la misma.
- todos los demás jugadores se alinean por turnos alrededor del anillo más exterior de la espiral.
- el jugador ciego se desplaza hacia el centro, guiado por las instrucciones de los jugadores de la periferia del círculo.
- se puede volver a puntuar por tiempo o número de intentos.

|||

Reglas del juego:

- los jugadores de fuera del círculo no pueden entrar en la espiral ni tocar al ciego de ninguna manera.
- los jugadores sólo pueden decir **1 palabra** cada vez, por ejemplo, ¡sólo "izquierda"! En cuanto digan dos palabras o más, el ciego tiene que volver a empezar desde el principio. Esto significa que tienen que dar una orden coordinada por turnos y en el momento adecuado. Tienen que escucharse mutuamente y comunicarse bien.
- en cuanto la persona ciega toca la cuerda de alguna manera o sale de la espiral o trepa por una cuerda, tienen que volver a empezar desde el principio.

|||

Reflexión sobre el juego:

- ver arriba
- ¿Cómo te sentías como persona ciega y cómo era depender tanto de los demás?
- ¿Cómo te sientes cuando no puedes hablar y sólo puedes decir una palabra?
- ¿Cómo te las arreglabas para hablar correctamente por turnos? ¿Escuchabas?
- ¿Cómo fue la comunicación no verbal? ¿Cómo fue el comportamiento del grupo?
- ¿Reconoces situaciones similares en tu vida cotidiana?

Ciego en la espiral y gritos de los demás jugadores



Fuente de referencia

- Imágenes: www.juopa.net, reto bruelhart, km, UA13_TLT