

**Un juego cooperativo que puso en danza a todos los alumnos y profesores de Primaria y Primer Ciclo de la ESO.**

## Juego medieval

Profesores Colegio San Estanislao de Kostka (Salamanca)

Una vez al año, a propósito de las fiestas del colegio, nos ponemos a jugar con todos los niños de Educación Primaria y del primer ciclo de la ESO.

Sin duda el juego es el lenguaje por excelencia del niño.

El juego como medio educativo les sirve para acercarse al mundo real o al mundo imaginario, en el que la creatividad, la cooperación, la alegría, la fantasía y la habilidad están presentes.

### *Juego medieval*

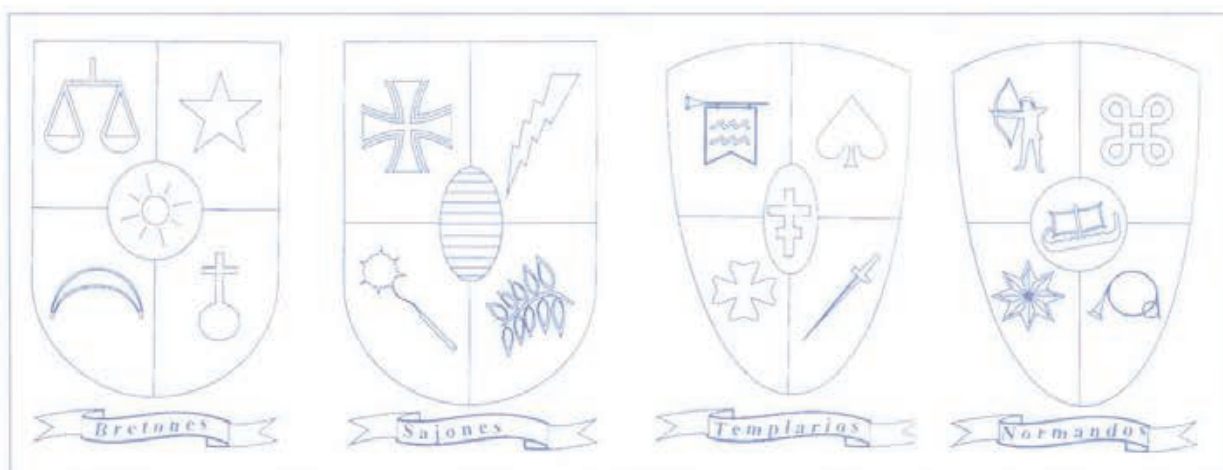
**Tema:** El juego de este año tiene como eje de unión un tema medieval: la construcción de un puzzle de un castillo en forma solidaria por todos los participantes en el juego.

**Terreno:** El patio del colegio.

**Duración:** El juego se programa con una duración de una hora y media.

**Objetivos:** El objetivo final del juego es:

- ☛ Participar de manera activa en la construcción de un puzzle de un castillo.
- ☛ Fomentar la cooperación entre todos los chicos/as participantes en el juego.



- ☛ Favorecer actitudes de solidaridad y ayuda al que más lo necesita.
- ☛ Alegrarse por el hecho de jugar con los demás compañeros.
- ☛ Potenciar la creatividad, solidaridad y alegría compartida.
- ☛ Valorar positivamente las relaciones entre los miembros del colegio.

puzzle de un castillo. El puzzle puede ser construido o descubierto. Cuando todas las partes del castillo (puzzle) están montadas se procede a la fiesta final. una fiesta medieval en la que se bailan danzas.

### Desarrollo del Juego

Para una mejor comprensión vamos a dividir el juego en dos fases, una antes del día del juego y otra el día del juego:

### Mecanismo del juego

Los equipos del juego son **agrupamientos por clases**.

Cada equipo juega con otros tres equipos, las otras tres clases que forman su ciclo, para alcanzar el **objetivo común de la realización**, con éxito, **del puzzle de un castillo** que les permitirá acceder a la fiesta final del juego. (Nosotros tenemos 4 clases por ciclo)

Para completar la parte correspondiente de la maqueta se requiere la realización de **juegos cooperativos** a modo de pruebas.

Se realizarán, por tanto, 4 juegos iguales, uno para cada ciclo. Las agrupaciones serán por medio de distintivos y serán los siguientes:

**Tablero Normandos:**

Los cuatro equipos del 1er ciclo de Primaria.

**Tablero Sajones:**

Los cuatro equipos del 2º ciclo de Primaria.

**Tablero Templarios:**

Los cuatro equipos del 3er ciclo de Primaria.

**Tablero Bretones:**

Los cuatro equipos del 4º ciclo de la E.S.O.

El resultado final del juego es completar el

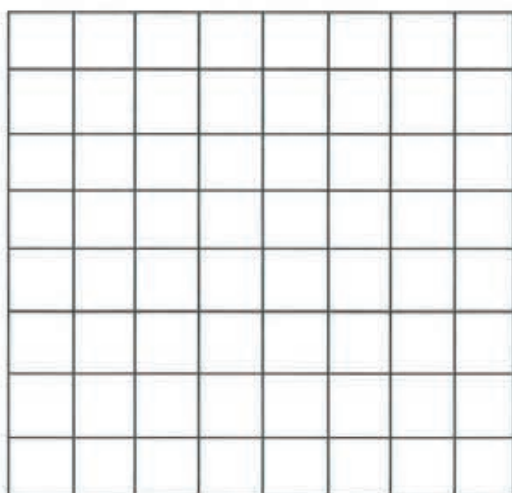
### 1. Antes del día del juego

#### Motivación

**Motivar** durante toda una semana **colocando** diferentes **carteles** por el colegio con el fin de animar a la participación de los niños/as en el juego.

Es importante la motivación para despertar el interés del niño por las cosas. Para ello se hace una intensa **campaña publicitaria** con carteles que día a día se van colocando por los pasillos, clases... hasta el día del juego.





### Tableros de juego

También se realizarán los cuatro tableros de juego. Cada uno de ellos es una parrilla de 8 por 8 cuadrados de 12 cm. de lado cada uno, realizado en papel blanco, que se tapanán con cuadraditos en papel rojo de 11 por 11 cm. en los que habrá que pegar un nombre, foto, personaje, etc. de la edad media, (nosotros pegamos castillos, sus nombres y localidad en que se encuentran) que servirán para identificar cada casilla y poder descubrir lo que tras ella se esconde.

En el tablero de color blanco se situarán las diferentes piezas del castillo (los barcos en el juego de los barcos).

Por lo tanto se distribuyen, al azar, las 10 piezas necesarias para completar cada parte del castillo,



Total  
10 PIEZAS



entre todas las casillas del tablero, teniendo en cuenta que:

- Hay una parte de puzzle del castillo que consta de 4 casillas en el tablero de juego.
- Hay dos partes de puzzle del castillo que constan de 3 casillas cada una en el tablero de juego.
- Hay tres partes de puzzle del castillo que constan de dos casillas cada una en el tablero de juego.
- Hay cuatro partes del puzzle del castillo que constan de una casilla cada una en el tablero de juego.

### 2. Puzzle

Se realiza un mural de aproximadamente 2 x 2 metros, lo más vistoso posible, en el que aparezca un castillo y se coloca sobre corcho blanco. Se va tapando con 41 piezas de colores. Una de las piezas será más grande y tapaná el castillo entero, ésta se destapará al final del juego y dará lugar a la fiesta final.

### 3. Reunión de ciclo

En la reunión de ciclo hay que solucionar los temas siguientes:

- Los juegos cooperativos de cada ciclo. (Ver último apartado de este artículo)
- La danza que se realizará por ciclos
- Los días comunes de ensayo, tanto para la danza de ciclo, como para realizar los ensayos de la polca.

### 4. El día del juego

√ Sobre la introducción al juego.

Se reúne a todos los niños/as participantes en una zona del patio y se les cuenta una historia sobre la necesidad de la construcción de un castillo, en el que podrán convivir los diferentes pueblos medievales (tableros) que hasta la fecha viven cada uno por su lado y sin tener relación entre sí. Mediante su esfuerzo común construirán un cuadro de un castillo que les ayude a vivir en paz y armonía entre ellos y así compartir ideales y valores comunes.

Esta historia la lee un personaje de la edad media (o en su defecto alguno de nosotros) que incitará a todos a participar con alegría y esfuerzo solidario. (Nosotros conseguimos una armadura y un profesor se encargó de ponérsela y de hablar a los jugadores).



✓ Sobre el tablero de juego y juegos cooperativos

En cada tablero juegan los 4 equipos de un mismo ciclo.

El tablero de juego es un cuadrado de 8 x 8 casillas, con un total de 64 casillas.

La mecánica de juego es el juego de los barcos pero adaptado a la edad media.

El juego comienza cuando uno de los equipos de cada tablero descubre una casilla. Pueden ocurrir tres cosas:

- ☛ 1. Que la casilla **no contenga una parte de una pieza, o una pieza completa del castillo**, en cuyo caso se realiza un juego cooperativo y se vuelve para destapar una nueva casilla.
- ☛ 2. Que la casilla **contenga una parte de una pieza del castillo**, en cuyo caso se vuelve a destapar otra casilla.
- ☛ 3. Que con una o varias tiradas **se complete una pieza del castillo**, en cuyo caso se va a destapar una pieza del puzzle y después se realiza un nuevo juego cooperativo.

Una vez descubierta la casilla, si ocurrieran los casos 1 ó 3, el equipo va a un lugar alejado del tablero a **realizar juego cooperativo** que le permitirá continuar jugando.

Los juegos se elegirán de la lista que se facilita y sería interesante que cada tablero jugara a los mismos e incluso adaptándolos según la edad si fuera necesario.

Una vez jugado, si se supera con éxito el juego cooperativo, el equipo vuelve al tablero para jugar una vez más.

Si el juego no se supera, el equipo tendrá que realizar otro juego diferente del anterior.

**No es necesario respetar turnos.** Descubre casillas el equipo que primero llegue al tablero. Lo realmente importante es que entre todos tienen que jugar solidariamente para hacer el puzzle del castillo.

Se pueden **evitar los tiempos muertos entre tiradas** con juegos cortos, adivinanzas, chistes, pequeñas escenificaciones...

✓ Sobre el puzzle

Todos los equipos del colegio juegan solidariamente para realizar un puzzle de un castillo medieval.

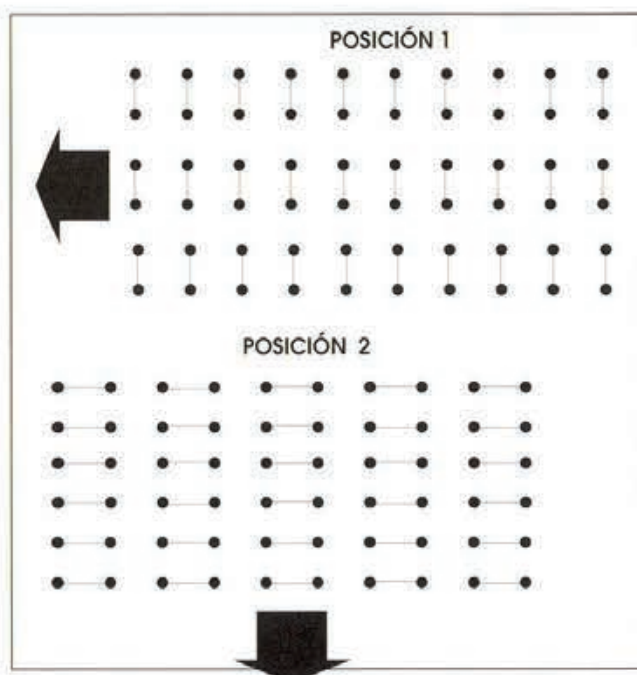
El cartel se divide en 40 piezas de 4 tamaños distintos, según las reglas del juego de los barcos, y una pieza algo más grande que la demás, en color blanco.

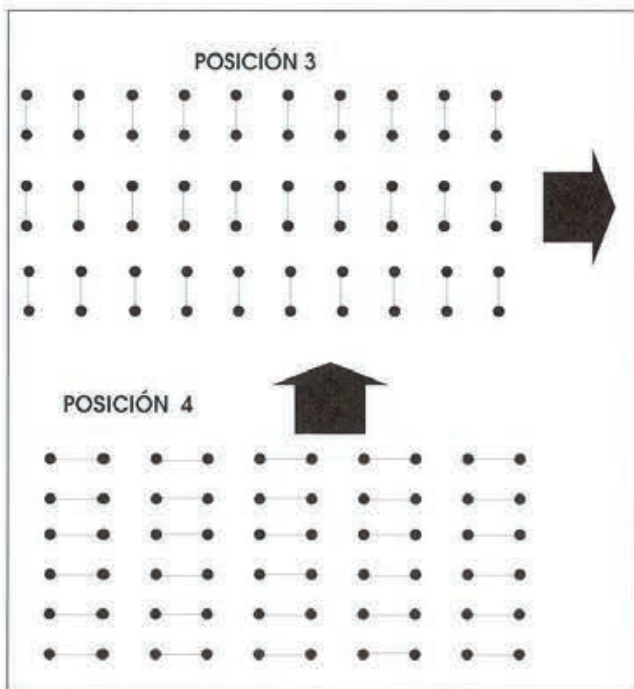
Cada tablero de juego tiene que conseguir 10 piezas.

✓ "Movida final"

La "**movida final**", consta de tres partes:

1ª Cuando se han descubierto las 40 piezas de colores del puzzle se vuelven a reunir todos los participantes en el lugar donde se inició el juego y allí el personaje lee un mensaje en el que se agradece a los participantes su valentía, esfuerzo y trabajo en la construcción del castillo, retirando la pieza de color blanco que falta (el puzzle ahora está completamente a la vista) e invita a todos al gran baile en honor de todos los que han participado en el juego.





2º En la segunda cada tablero, a instancias del personaje, deleitará a todos los demás con un baile (Ivanoff; la foca; Ya es la una...; Eram, sam, sam...)

3º En la tercera parte, el personaje invita a bailar a todos los participantes. Es un montaje en línea y por parejas para bailar todos juntos una danza (La polca). Se colocan todos los participantes en filas y por parejas según el esquema adjunto. Las filas tiene que tener un número par de personas.

La polca, para que sea más fácil cantarla, se grabará en una cinta. El baile de la polca se repite cuatro veces, siguiendo los esquemas anteriores.

El baile de la polca finaliza con la despedida por parte del personaje y un fuerte aplauso de todos los participantes.

### Otros asuntos importantes

El éxito del juego reside en la **motivación** que nosotros seamos capaces de transmitir a los niños y niñas, tanto antes como durante el juego. Así como la habilidad para arengar (leáse motivar) del personaje que introduce el mismo día del juego.

La movida final contiene dos escenas dramático-danza-musicales, una realizada por cada tablero participante (actividades de ciclo) y otra en la que todo el colegio baila una danza (actividad de Colegio)

Los **tableros de juego** tendrán 64 casillas

## Final

El juego quedó en la memoria de todos los que participamos... fue un rato de alegría y fiesta constante.

Esta es una de nuestras maneras de educar, de ver la educación, de sentir nuestra profesión, de intentar que los niños y por qué no, nosotros, seamos un poco más felices y transmitamos esa felicidad a los que nos rodean.

## Juegos cooperativos

### A) Los zapatos viajeros

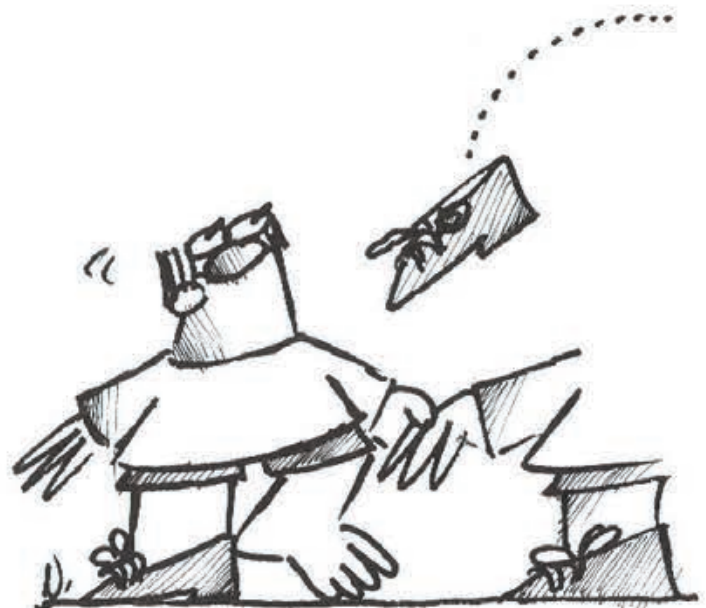
**Objetivo:** Recuperar cada componente su zapato que está en poder de otro compañero.

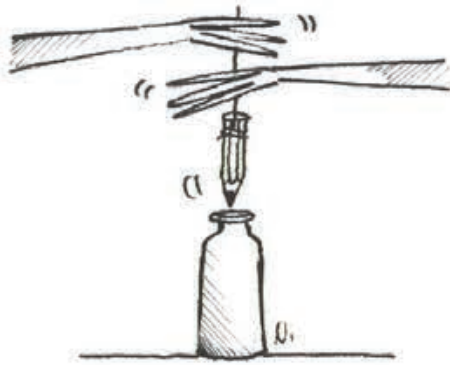
**Desarrollo:** Cada participante se quita un zapato y se hace un montón con todos ellos. Después cada uno coge un zapato que no sea el suyo. Se dan las manos y se colocan formando un círculo.

Se localiza visualmente a la persona a quien pertenece el zapato y todos los participantes intercambian sus zapatos sin romper el círculo.

**Evaluación:** La prueba se supera cuando cada participante haya recuperado su zapato sin romper el círculo (sin soltarse las manos).

**Materiales:** Un zapato de cada uno de los componentes.





### B) Vamos a meter el lapicero

**Objetivo:** El objetivo del juego es introducir un lapicero en una botella, entre todos los jugadores.

**Desarrollo:** Antes del juego se prepara una especie de rueda de carro con cuerda. El tamaño dependerá del número de jugadores (para 30 participantes hacer una rueda de 4 metros de diámetro).

Para construirla se hace un círculo con la cuerda al que añadimos varios trozos del mismo material en forma de diámetros. Del centro colgamos un trozo de la misma cuerda de unos 30 cm de largo y en el extremo le colgamos un lapicero.

Todo el grupo participante se coloca alrededor de la cuerda y agarran una parte de la misma.

En el centro del círculo se coloca una botella de cuello estrecho.

El animador explica entonces el objetivo del juego: meter el lapicero dentro de la botella.

**Evaluación:** La prueba se supera si los participantes logran su objetivo.

**Materiales:** cuerda; un lapicero o bolígrafo; una botella de cuello estrecho.

### C) Sillas palmeadas cooperativas

**Objetivo:** Sentarse todos los participantes en una sola silla, sin eliminarse ninguno.

**Desarrollo:** El animador da palmas. Cuando pare, todos los participantes se encuentran sentados.

**Materiales:** 10 sillas



### D) Colores cooperativos

**Objetivos:** Variante A: Juntarse todos los participantes de un mismo color.

Variante B: Realizar una secuencia de colores con todos los participantes.

**Desarrollo:** Igual para las dos variantes.

Todos los participantes cierran sus ojos y el animador pone una pegatina en la frente de cada jugador. Los colores deben estar bien mezclados de tal manera que estén distribuidos por el grupo. El número de pegatinas de cada color se debe intentar que sea el mismo.

Todos abren los ojos y SIN HABLAR:



Variante A: Tratan de juntarse con los de su mismo color.

Variante B: Se colocan en una seriación de colores continuamente (ej. Rojo, azul, verde, amarillo, rosa, rojo, azul, verde, amarillo, rosa...)

**Evaluación:** La prueba se consigue cuando se llevan a cabo con éxito los objetivos propuestos.

**Materiales:** Pegatinas de colores, una por cada jugador.

**Observaciones:**

Imprescindible: NO HABLAR.

Variante A: PEQUEÑOS.

Variante B: MAYORES. ■