

# PROGRAMACIÓN ANUAL PARA QUINTO DE PRIMARIA.

Recordamos que no hay que hacer todas las actividades programadas para cada sesión.  
Duración de cada sesión 45 a 60 minutos.

## 1ª sesión.

Énfasis	Nombre del juego	Coefic de cooper
Presentación:	<b>ESTOY SENTADA Y RECUERDO</b>	<b>7</b>
Distensión:	<b>BUSCO PAREJA</b>	<b>6</b>
Energizante:	<b>ANIMALES UNIVERSALES.</b>	<b>7</b>
Confianza:	<b>SUBMARINOS AMIGOS.</b>	<b>8</b>
Cooperativo:	<b>ENTRE HUEVOS CRUDOS.</b>	

Media del coeficiente de cooperación programado para esta sesión:

## 2ª sesión.

Énfasis	Nombre del juego	Coefi de coope
Conocerse:	<b>FILA CIEGA.</b>	<b>7</b>
Distensión:	<b>¡OH, MACARRÓN CHISTERO!</b>	<b>7</b>
Energizante:	<b>EL HOSPITAL.</b>	
Cooperativo:	<b>INTRODUCIR EL LAPICERO EN LA BOTELLA.</b>	
XG:	<b>RESPIRAR EN CÍRCULO.</b>	

Media del coeficiente de cooperación  
Programado para esta sesión:

## 3ª sesión.

Énfasis	Nombre del juego	Coefi de coope
Distensión:	<b>¿QUIÉN ES LA PERSONA MAGA?</b>	<b>6</b>
DANZA:	<b>BRANLE DE LAS RATAS. (Francia) (Audio)</b>	
Estima:	<b>INCENDIO EN LA SELVA.</b>	<b>8</b>
Cooperativo:	<b>CUNDÉ, CUNDÉ, CUNDÉ. (Audio)</b>	
Masaje:	<b>MASAJE SIMPLE.</b>	

Hablamos de los Juegos Cooperativos.

Cada una escribe en Din A 3 de forma artística:

JUGAMOS TODAS JUNTAS, y lo decora.

Media del coeficiente de cooperación  
Programado para esta sesión:

## 4ª sesión.

Énfasis	Nombre del juego	Coefi de coope
Cooperativo:	<b>LA MÁQUINA EN GRUPO.</b>	
Contacto:	<b>IMANES ELÉCTRICOS</b>	
Distensión:	<b>AL AUTO DE MI JEFE. (Audio)</b>	<b>7</b>
Estima:	<b>EL BESO SECRETO.</b>	
Confianza:	<b>LA CÁMARA DE FOTOS.</b>	

Recordamos lo que hemos hecho, evaluamos,  
Explicamos y Aplicamos.

Media del coeficiente de cooperación  
Programado para esta sesión:

Puedes encontrar grabaciones sonoras de las actividades que tienen la indicación (Audio) después del título en este enlace:

<https://drive.google.com/?tab=mo&authuser=0#folders/0B1tHHZVWrGFSRW5yRHQ3OWFRSE0>

Cuando estés en esta página, seleccionas la actividad que quieres escuchar. Clickeas con el botón derecho del ratón y eliges descargar (download).

Al entrar en este enlace encontrarás que las grabaciones están repartidas en capítulos correspondientes con los mismos cuadernillos de la publicación.

Dentro de cada capítulo encontrarás las grabaciones audio por orden alfabético.

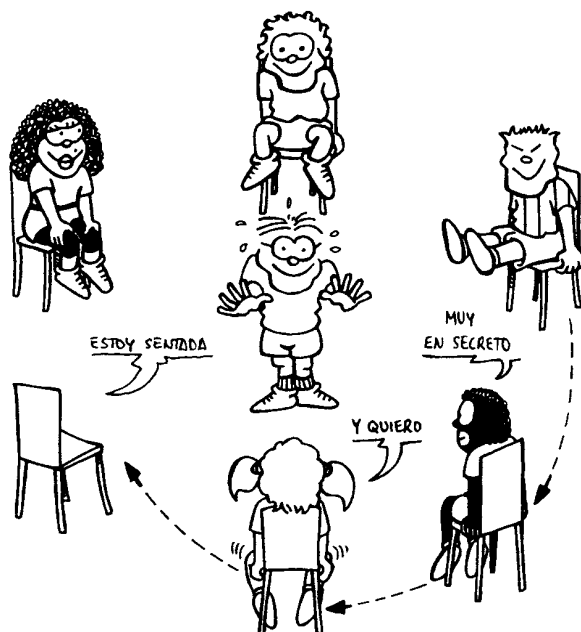
Más información sobre JUEGOS COOPERATIVOS en [educarueca.org/spip.php?article574](http://educarueca.org/spip.php?article574)

## DESARROLLO DE LAS SESIONES.

### Primera sesión.

Tengamos en cuenta los objetivos y los énfasis a ver si se van consiguiendo. Dialoguemos con el grupo frecuentemente para comprobarlo.

Nos presentamos. Decimos lo que queremos hacer y repasamos las fechas de las sesiones que vamos a hacer.



### ESTOY SENTADA Y RECUERDO.

Énfasis: **Presentarse**, estima.

Coefficiente de cooperación: **7**.

Cuando estamos fuera ¿nos acordamos de las compañeras del grupo?

Nos sentamos en círculo dejando una silla vacía. Les digo que vamos a aprender una poesía que dice:

Estoy sentada  
Y recuerdo  
Con cariño a . . . .  
(decimos el nombre de alguien del grupo)

Lo repetimos un par de veces verso a verso intentando aprenderlo y después comenzamos la actividad.

La persona que esté a la izquierda de la silla vacía dice: "Estoy sentad@ . . ." y ocupa rápidamente la silla vacía. El siguiente por la izquierda dice: "y recuerdo . . .", ocupando la silla vacía del anterior. El siguiente dice: "con cariño", pasando a la derecha. La siguiente dice: "a ....(nombra a una persona del grupo)", y ocupa la silla que dejó vacía el anterior.

La persona nombrada correrá a ocupar la silla que dejó vacía quien lo nombró. No vale repetir nombres para que todas se sientan integradas en el grupo.

Repetimos la actividad hasta que todas hayan sido nombradas a partir de la persona que queda al lado izquierdo de la silla que queda vacía. Haremos el juego cada vez con más rapidez.

## BUSCO PAREJA.

Énfasis: **Distensión.**

Coeficiente de cooperación: **6.**

La mitad de las personas menos una se sientan en una silla formando un círculo y mirando al interior. Se añadirá al círculo una silla más que estará vacía.

La otra mitad del grupo se pondrá de pie alrededor, una persona detrás de cada silla con las manos detrás de su propia espalda. Habrá una persona más en el corro exterior que se coloca detrás de la silla vacía.

La persona que está de pie detrás de la silla vacía busca pareja y para conseguir compañía guiñará el ojo a una de las que están sentadas.

La persona a quien guiñó el ojo intentará ir corriendo a sentarse en la silla que está vacía. Quien está detrás de su silla intentará agarrarla por los hombros para que no pueda irse.

El juego habrá de hacerse con rapidez. Siempre guiñará el ojo quien esté detrás de la silla vacía. Trataremos con cuidado a la persona que tenemos delante sentada.

Cuando alguien dice: "*Campo revuelto.*", todas las personas se cambian de sitio sin olvidar de dejar una silla vacía.

Cuando hay más de 25 personas jugando, conviene hacer dos grupos separados.

### **Reflexión:**

¿Qué nos ha parecido la actividad?

¿Os gusta tener pareja? ¿Qué hacemos para tener una amiga o amigo especial? ¿Es fácil tener una amiga o amigo particular? ¿Es bueno? ¿Es mejor tener varias amigas o amigos?

## ANIMALES UNIVERSALES.

Énfasis: **Energizar.**

Coeficiente de cooperación: **7.**

Cada persona piensa un animal que le gusta, después les preguntamos a cada uno qué animal pensó y finalmente cada uno hace los gestos del animal que eligió.

Haremos todo lo posible para que no se repita ningún animal.

En un momento dado todas las personas salen a escenificar su animal. La dinamizadora dirá: **Aire a la silla.** Y todos los animales que van por el aire se sientan en su sitio.

Las demás siguen escenificando y dice: **Agua a la silla.** Los animales de agua van a su sitio.

**Animales universales.** Y todas vuelven al centro a escenificar su animal hasta que alguien dice: **Tierra a la silla.** Y los animales de tierra se sientan en su sitio.

Y seguimos así hasta que el grupo quiera terminar.

## SUBMARINOS AMIGOS.

[http://www.youtube.com/watch?](http://www.youtube.com/watch?v=BglMgtluw_U)

[v=BglMgtluw\\_U](http://www.youtube.com/watch?v=BglMgtluw_U)

Énfasis: **Confianza, escucha.**

Coeficiente de cooperación: **8.**

Formamos un grupo de tres o cuatro personas que se ponen de pie en fila con las manos sobre los hombros de quien está delante.

Imaginamos que son un submarino con ojos cerrados menos la última persona que al ser periscopio ve todo el camino y va guiando al grupo con la voz.

Después lo repetimos de nuevo mientras la última persona guía al resto de la siguiente manera: Si da en los hombros con las dos manos a la vez, el submarino avanza de frente. Si da sólo con la derecha, el submarino gira a la derecha. Si da sólo con la izquierda, girará a la izquierda. Si agarra firmemente los hombros con las dos manos a la vez, el submarino habrá de pararse.

El periscopio pasa el mensaje a quien está delante. Esta persona habrá de transmitir el mensaje recibido a la persona siguiente y a sí sucesivamente.

De esta forma el submarino avanzará intentando no chocar con otros submarinos ni objetos para no tener que gastar dinero en reparaciones. Al cabo de un ratito quien está en cabeza se pone de periscopio. Así hasta que todas llegan a ser periscopio y cabeza en momentos diferentes. Es más fácil hacer el juego con menos personas en cada submarino.

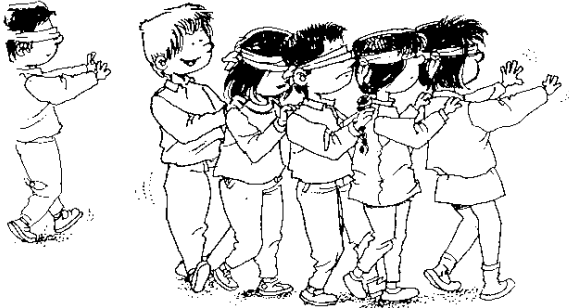
Ahora formamos otros submarinos para que hagan la actividad.

Cuando vayamos a terminar podemos pedir a los periscopios que conduzcan a sus submarinos de forma que se enganchen unos tras otros hasta formar una sola fila.

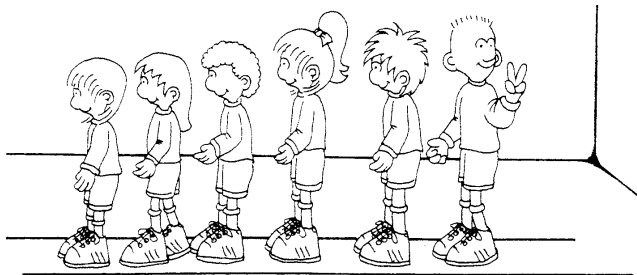
### **Reflexión:**

Comentamos las dificultades que hemos encontrado, lo que nos cuesta escuchar, la confianza con las compañeras, . . .

Después de conocer las dificultades podemos intentar repetirlo con más cuidado.



## Segunda sesión.



### FILA CIEGA.

Énfasis: **Conocerse**, contacto.

Coefficiente de cooperación: **7**.

Seis niñas o niños se colocan en fila con los ojos cerrados o tapados con una bufanda (pañuelo). Sin que nadie de la fila abra los ojos y sin hablar, tocarán a quien tienen delante la cabeza, el pelo, los hombros, la espalda, las piernas, los pies, . . .

La monitora descoloca la fila y con los ojos cerrados ellas mismas habrán de reconstruir la fila intentando reconocer a la persona que tiene delante y detrás.

Habremos de insistir mucho en que hagan el ejercicio sin hablar pues el objetivo es adivinar por el tacto no por la voz.

Lo repetimos con otras niñas después.

Si hay tiempo, espacio y ganas, podemos intentar hacerlo todo el grupo a la vez poniéndonos con los ojos cerrados en círculo, descolocándonos y volviendo a colocarnos.

### ENTRE HUEVOS CRUDOS.

Énfasis: **Cooperar**.

Coefficiente de cooperación: **8**.

A lo largo de un pasillo estrecho se colocan varios huevos crudos. Las niñas y niños pasan descalzas, sin romper los huevos, ayudándose unas a otras.

Los huevos se pueden colocar más juntos o más separados, dependiendo de la dificultad que encuentren al practicarlo.

### Reflexión:

¿Queréis comentar algo? ¿Habéis tenido algún problema? ¿Cómo lo habéis solucionado?

¿Habéis tenido alguna sensación: nervios, miedo, inseguridad, confianza, . . .?

¿Cómo estaba vuestro cuerpo? ¿Tiritando, relajado, dolor, . . .?

### ¡OH, MACARRÓN CHISTERO!

Énfasis: **Distensión**.

Coefficiente de cooperación: **7**.

Nos sentamos en círculo en sillas individuales. Pasamos palmadas como en **Toma, tomate**. Lo repetimos pero esta vez golpeando ligeramente la rodilla de la amiga de la izquierda. Podemos hacerlo golpeando con el codo, con el hombro, con la cabeza, con los pies, . . . cada ronda de una forma diferente al ritmo de la canción.

Quien coordina puede hacer cambiar la dirección en que lo pasamos diciendo: **CAMBIO**.

Para variar, podemos hacer la actividad con esta canción:

¡Oh, macarrón chistero!

A la de uan

Oté oté o chi chi chi

Oté oté o chi chi chi.

Tú besarás al chico o la chica que te guste más y te debe de gustar mucho más.

A quien se le toca cuando llegamos a la sílaba subrayada, dará un beso a alguien del grupo y volvemos a empezar.

Recogido en Colegio Proas. Sexto primaria. 03

## EL HOSPITAL.

Énfasis: **Energizar.**

Coeficiente de cooperación: **5.**

Nos sentamos en círculo grande cada persona con su silla.

Repartimos a cada niño el papel que desempeñará en este juego: **camilla, persona herida, ambulancia** y **enfermera**. Asignamos los papeles a cada niño de forma consecutiva comenzando en un punto cualquiera y repitiendo la serie cada vez que se acaba.

El docente se quedará en el centro del círculo, sin silla, y contará una historia en la que aparecen esas palabras.

Les explicaremos a los niños que cada vez que salga una de esas palabras tendrán que seguir estas indicaciones:

- Cuando aparezca «camilla», los que tienen el papel de camilla se cambian de silla.
- **Cuando se dice «persona herida», los que hacen de personas heridas se cambian de silla diciendo: «¡Qué dolor!».**
- Cuando se dice «ambulancia», los que tienen el papel de ambulancia se cambian de silla gritando: «ni...no, ni...no, ni...no».
- Cuando se dice «enfermera», los que tienen el papel de enfermera se cambian de silla comentando: «¡A ver la herida, a ver la herida!».
- **Una vez que los alumnos han aprendido el juego, les contamos que la palabra «hospital» significa que todos debemos cambiarnos de lugar.**

*Una vez vi en televisión una noticia dolorosa. Un coche chocó contra un árbol. Entonces se veía que había una **persona herida**. También se veía que llegaba una **ambulancia**. Apareció una **enfermera** . . . . . y trajeron una **camilla** . . . . . Pusieron a la **persona herida** . . . . . sobre la **camilla** . . . . . y la metieron en la*

**ambulancia** . . . . . *que se fue junto con la enfermera* . . . . . **hacia el hospital** . . . . .

Podemos pedir a alguno de los niños (que tenga fluidez verbal) que repita la misma historia que contó el docente o que se invente otra nueva, pero recordando que tienen que aparecer las palabras antes citadas.

Recogido en Bogotá, 01

### **Reflexión:**

¿Qué os ha parecido? ¿Habéis tenido algún problema? ¿Habéis tenido algún accidente aunque sea pequeño? ¿Qué podemos hacer para no hacernos daño?

¿Ayudamos a las personas que tienen algún problema?

## INTRODUCIR EL LAPICERO EN LA BOTELLA.

Objetivo: **Cooperar.**

Coeficiente de cooperación: **9.**

Colocamos una botella de pie en el suelo. Preparamos un lapicero o un palillo largo sujeto con cinco cuerdas o hilos de un metro de largura.

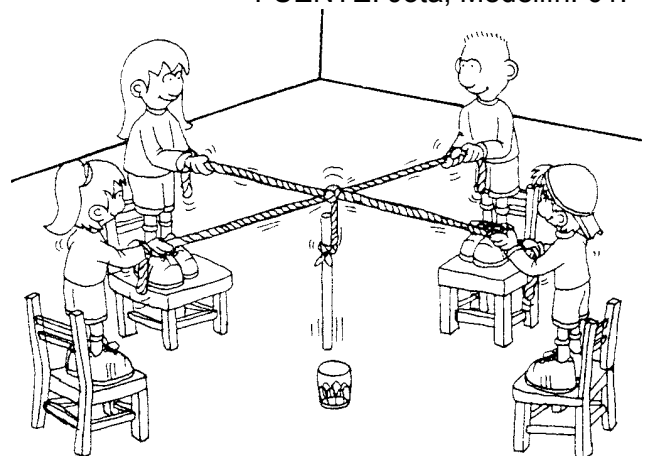
Buscamos cinco voluntarias. Cada una sujetará la cuerda con la mano en el extremo lejano e intentarán entre todas que el lapicero entre por la boca de la botella.

Después lo intentará otro grupo.

Cuantas más cuerdas sujeten el lapicero, el ejercicio será más difícil y cooperativo.

También será más difícil si las cuerdas son más largas o cada cuerda la sujetan varias personas.

FUENTE: Jota, Medellín. 01.



## RESPIRAR EN CÍRCULO.

Énfasis: **Relajación.**

Coficiente de cooperación: **9.**

Todas se colocan tumbadas hacia arriba, situadas en forma de círculo y con las cabezas hacia el centro. Estamos en silencio, con los ojos cerrados, respirando, percibiendo el paso del aire por nuestro sistema respiratorio.

Agarramos de la mano a las compañeras de al lado. Intentamos respirar al mismo ritmo. ¿Lo logramos todas?

## Tercera sesión.

### ¿QUIÉN ES LA PERSONA MAGA?

Énfasis: **Distensión.**

Coficiente de cooperación: **6.**

Nos sentamos en círculo y se reparte **un naípe a cada jugadora con la figura tapada.**

El *As de Oros* es mágico. Si el portador de esta carta te guiña el ojo (*o hace un movimiento de nariz*), debes contar en silencio hasta tres y a continuación tocas tu hombro izquierdo con la mano derecha y te quedas congelada como una estatua. No puedes decir nada.

Las personas pueden intentar averiguar quién es el mago o maga, pero si te equivocas también te quedas quieta como una estatua y ya no puedes jugar.

Quien adivine qué persona tiene el *As de Oros* comienza el juego repartiendo las cartas de nuevo.

### BRANLE DE LAS RATAS. (Francia) (Audio)

Énfasis: **Cooperar**, distensión.

Coficiente de cooperación: **7.**

Nos colocamos por parejas en círculo amplio. Las de fuera miran al centro del círculo y las del interior miran hacia fuera. Hay una introducción.

**(A)** Las manos sueltas. Marcamos el ritmo de dos corcheas y una negra caminando cada

persona hacia su izquierda moviendo pie izquierdo, pie derecho y pie izquierdo. Después derecho, izquierdo, derecho. Cuatro veces.

**(B)** Llevamos las manos tras la espalda. Ahora van ocho compases en los que movemos los pies a ritmo de negras. Izquierdo adelante, derecho adelante abriendo las piernas. Al mover de nuevo izquierdo y derecho giramos el cuerpo para quedar en el lugar donde estaba nuestra compañera. Lo hacemos cuatro veces de manera que quedamos en la posición de volver a empezar.

### INCENDIO EN LA SELVA.

Énfasis: **Estima.**

Coficiente de cooperación: **8.**

Una niña se coloca en el centro. Se agita mucho como si fuera un árbol incendiado. Otra niña es bombera. Las bomberas dicen cosas agradables al árbol encendido y sobre todo le acaricia mucho hasta que quien hace de árbol se siente mimada y se apaga. Ya no corre peligro de quemarse.

Lo repetimos con otra pareja.

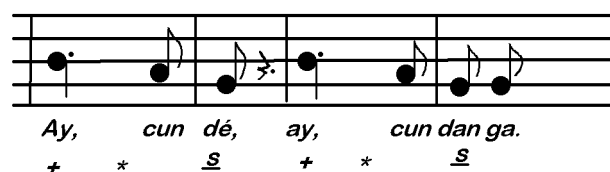
Ya podemos formar parejas con todo el grupo para practicar más los papeles de bombera y árbol que se quema.

## CUNDÉ, CUNDÉ, CUNDÉ. (Audio)

Énfasis: **Cooperación.**

Coeficiente de cooperación: **9.**

Nos ponemos de pie en círculo y aprendemos esta canción que corresponde a un grupo primitivo de un país de América del Sur. Allí tienen mucho ritmo y mueve bastante la cintura para ejercitar las vértebras lumbares.



La repetimos mirando a la espalda de quien está a nuestra derecha.

Caminamos rítmicamente de la siguiente manera:

Cundé (+), cundé (\*), cundé (+) (\*),  
Cundé (+), cundé (\*) cundanga (+) (\*).

Cundé (+), cundé (\*), cundé (+) (\*),  
Cundé (+), cundé (\*) cundanga (+) (\*).

*Balanceo exagerado de las caderas hacia el lado izquierdo (+) y derecho (\*) alternativamente a la vez que caminamos.*

**En los versos tres y cuatro caminamos hacia atrás.**

*(Nos paramos)*

Ay, cundé,

*(Movimiento de pelvis hacia delante bajando y elevando el cuerpo y vuelve a su sitio original).*

Ay, cundanga.

*(Movimiento de pelvis hacia atrás bajando y elevando el tronco cuerpo y vuelve a su sitio original).*

Ay, cundé,

*(Movimiento de pelvis hacia delante bajando y elevando el cuerpo y vuelve a su sitio original).*

Ay, cundanga.

*(Movimiento de pelvis hacia atrás bajando y elevando el tronco cuerpo y vuelve a su sitio original).*

La repetimos de nuevo todo agarrándonos a los hombros de quien está delante.

La repetimos una vez más agarrándonos a la cintura de quien está delante. En esta ocasión cantamos con más fuerza.

FUENTE: Medellín, 99

## MASAJE SIMPLE.

Énfasis: **Masaje, contacto.**

Coeficiente de cooperación: **8.**

Nos ponemos de pie por parejas procurando no llevar ropa de abrigo. Una se pone delante y otra detrás. Todas mirando al centro de un círculo.

Quien da el masaje eleva las manos, las agita y las frota. Hacemos unos pases suaves y ligeros, casi sin tocar a la persona de adelante, con las manos muy relajadas.

Después lo repetimos tocando con las yemas de los dedos.

Frotamos con las palmas de las manos estiradas en distintas partes del cuerpo, la cabeza, los hombros, la espalda, . . . las piernas, . . .

Presionamos con las yemas de nuestros dedos o con el puño cerrado sobre algunos puntos del cuerpo de la persona a la que estamos masajeando.

Amasamos suavemente.

Buscaremos el máximo silencio. Con las manos iremos escuchando el cuerpo de quien masajeamos. Si ponemos atención notaremos lo que nos dicen los músculos, si están tranquilos, si están nerviosos, relajados, tensos, suaves, duros, alegres, tristes, . . .

Comentamos lo sucedido para ver cómo mejorar la actividad. La persona que estaba delante se pone detrás. Repetimos el ejercicio intentando realizarlo mejor.

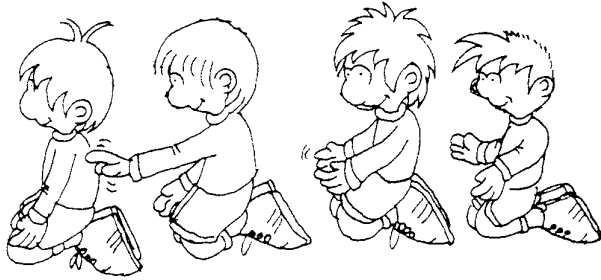
### **Reflexión:**

Comentamos lo sucedido, la utilidad de los distintos movimientos, las dificultades encontradas, . . .

¿Qué movimientos nos han gustado, cuales no nos han gustado. ¿Qué hacemos o decimos cuando nos tocan de una manera que no nos gusta? A veces alguien nos da un golpe fuerte y no nos gusta.

### **Continuidad:**

Después se cambian los papeles y repetimos el ejercicio.



### **Hablamos de los Juegos Cooperativos.**

¿Qué son? ¿Cómo son? ¿Qué características tienen? ¿En qué se diferencian de los demás? ¿Qué aprendemos con los Juegos Cooperativos?

Cada uno escribe en Din A 3 de forma artística: JUGAMOS TODAS JUNTAS, y lo decora.

## **Cuarta sesión.**

### **LA MÁQUINA EN GRUPO.**

Énfasis: **Cooperar.**

Coefficiente de cooperación: **9.**

*En la Prehistoria el hombre inventó la rueda, y desde entonces no ha parado de inventar cosas y máquinas para hacer la vida más cómoda. Uno de los inventos más famosos de la historia es la máquina de escribir. Tiene diversos elementos que funcionan cooperativamente. Vamos a ver cómo se hace y cómo funciona una máquina.*

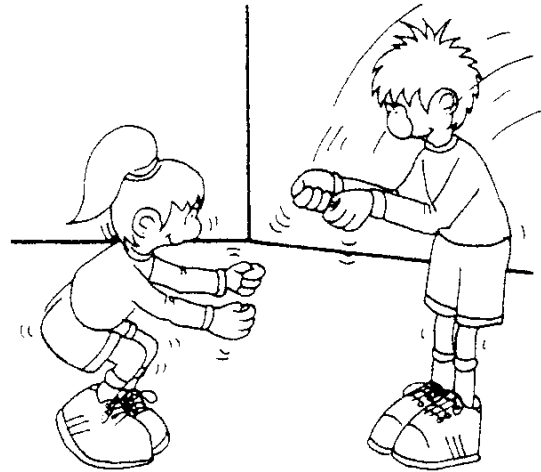
El profesor o profesora se coloca al frente de la clase y pone el primer ejemplo.

Comienza a hacer un movimiento rítmico y un sonido que se van repitiendo. (Por ejemplo, subir y bajar una mano delante del cuerpo a la vez que dice: CHÁS-CHÁS). Simula una pieza de una máquina imaginaria. Entonces llama a un niño, que se pone al lado e inventa otro movimiento con otro sonido que tengan relación con el anterior. Luego saca a un segundo niño o niña.

Podemos hacer máquinas de tres o cuatro personas.

Luego lo hacen las niñas y los niños solos, siempre montando la máquina pieza por pieza, añadiendo su movimiento y su sonido. El funcionamiento de las piezas ha de estar "sincronizado".

Podemos pedir después una utilidad, un título o un nombre para la máquina o primero pensamos en una máquina y luego la representamos.



### **VARIACIÓN:**

Dos o tres chiquillas piensan en un trabajo (*agricultura, hostelería, . . .*) para escenificar y deciden una secuencia de acciones consecutivas que sirven para representar el trabajo elegido.

Las componentes del grupo sincronizan los movimientos que han escogido para su escenificación y los representan ante sus compañeras.

### **Reflexión:**

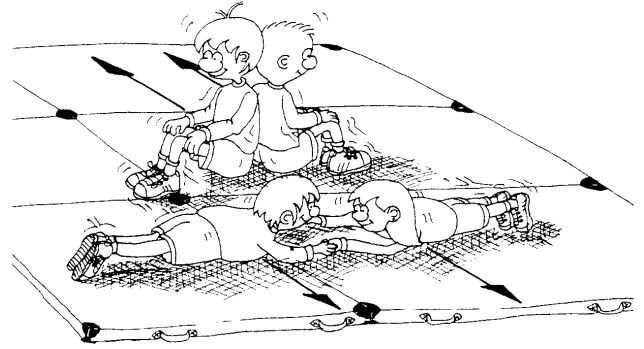
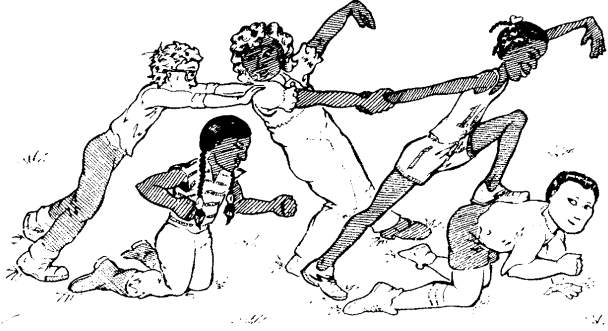
¿Qué os ha parecido? ¿Qué ha sucedido? ¿Qué dificultades hemos encontrado? ¿Cómo las hemos resuelto? ¿Qué podemos hacer para que salga mejor? ¿Qué hemos aprendido con el juego? ¿Cómo podemos practicar en nuestra vida lo que hemos aprendido?, etc...



### **Compromiso:**

1- Preguntamos a las niñas y los niños qué compromisos les gustaría tomar y elegimos uno entre todas y todos para la quincena.

2- Nuestra sugerencia: Nos comprometemos a funcionar bien como piezas de la clase y del mundo que nos rodea, estando siempre atentas /os y dispuestas /os para el trabajo en equipo y para colaborar con los demás. Somos una parte fundamental de la comunidad humana en la que vivimos.



### **IMANES ELÉCTRICOS.**

Énfasis: **Contacto.**

Coeficiente de cooperación: **9.**

¿Sabéis lo que es un imán? Los imanes se atraen mutuamente y luego cuesta mucho separarlos.

Imagina que yo soy un imán y que tú eres un imán. Si acercamos nuestros codos, no los podemos separar aunque lo intentemos. Si acercamos la cabeza, no la podremos separar después de que se ha pegado. Y caminamos sin podernos despegar.

Cuando quitamos las pilas, se quita el imán y nos despegamos.

Hacemos un ejemplo visible con dos personas. Después todo el grupo se pone por parejas para hacer la actividad.

A raíz de esta explicación, se van tocando diferentes partes del cuerpo sin hablar. Intentan despegarse para tocar otras partes.

### **Reflexión:**

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué sensaciones hemos tenido?

¿Nos gusta ir pegadas? ¿Nos molesta?  
¿Con qué personas nos gusta ir pegadas?  
¿Con qué personas no nos gusta ir pegadas?  
¿Cuál es la diferencia?

### **AL AUTO DE MI JEFE. (Audio)**

Énfasis: **Distensión.**

Coeficiente de cooperación: **7.**

Todas cantamos la canción a la vez que hacemos los siguientes gestos:

Compases 2, 6 y 10 = Las dos manos agarradas a un volante.

Compases 3, 7 y 11 = La mano derecha estirada en la frente como un saludo militar.

Compases 5, 9 y 13 = Dibujamos una rueda en el aire.

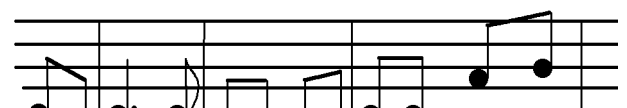
Compás 16 = Hacemos como si estiramos un chicle que tenemos sujeto con los dientes.



*Al au to de mi je fe se leha pinchadou na*



*rue da. Al au to de mi je fe se leha pin cha*



*dounarueda. Al auto de mi je fe se leha*



*pinchadou na rueda. La arreglamos con chicle.*

Primero cantamos una vez la canción entera con los gestos después de haberla ensayado.

+ Repetimos la canción con los gestos y cada vez que aparece la palabra auto la sustituimos por el sonido "Ruum".

- + Volvemos a repetir la canción con los gestos y ruum en lugar de auto. Además cuando aparece la palabra jefe hacemos el gesto pero no decimos ninguna palabra.
- + Repetimos la canción tal como se indica en el párrafo anterior. Además la palabra pinchado la sustituimos por el sonido "Psss.s. .".
- + Repetimos todo igual callándonos la palabra rueda y diciendo en su lugar: ¡Boing!.
- + Finalmente lo repetimos todo como en el apartado anterior y la palabra *chicle* la sustituimos por el sonido "Ñiii.."

## EL BESO SECRETO.

Énfasis: **Estima.**

Coefficiente de cooperación: **8.**

Pedimos una persona voluntaria para hacer un juego de estima. Esta se tapa los ojos con una bufanda o un pañuelo bien alargado.

Quien propone la actividad va señalando con el dedo índice a diferentes personas del grupo preguntando: ¿Ésta? . . . ¿Ésta? . . . . ¿Ésta? . . . . . La persona que tiene los ojos tapados irá contestando *Sí* o *No* a su gusto. Cuando diga *Sí* ya tenemos la persona elegida a la que dará el beso.

A continuación, quien propuso el juego señala diferentes partes de su propio cuerpo preguntando: ¿Aquí? . . . . ¿Aquí? . . . . ¿Aquí? . . . . ¿Aquí? . . . . La que tiene los ojos tapados irá contestando *Sí* o *No* a su gusto. Cuando diga *Sí* ya tenemos el sitio elegido donde ella dará el beso.

Después se le pregunta a la persona de ojos cerrados cuántos besos dará a la persona elegida en el lugar indicado. Para ello se levantan diferente cantidad de dedos, a lo que responderá *Sí* o *NO*. Cuando diga *Sí*, ese es el número de besos que ha de dar.

En ese momento se destapa los ojos y acompañamos a la voluntaria hacia la persona que eligió para que la dé los besos seleccionados en el lugar que eligió en secreto cuando dijo *Sí*.

Probablemente haya más personas en el grupo que quieran repetir la actividad.

VARIACIÓN:

Formamos todas un círculo. En el centro se coloca una voluntaria con los ojos cerrados. Estira un brazo y un dedo girando sobre sí misma. Cuando ella quiera, se para apuntando con el dedo a una persona concreta.

A continuación, la persona señalada levanta una mano y la va pasando muy despacio por todas y cada una de las partes del cuerpo. En un momento dado, quien está en el centro dice: "¡Alto!"

La persona del centro se destapa los ojos y dará un beso a la persona que estaba señalando cuando paró de girar el brazo.

El beso se lo dará en la parte del cuerpo que tenía esta persona cuando la del centro dijo: "¡Alto!"

Recogido en Los druidas, Medellín. 00

## LA CÁMARA DE FOTOS.

Énfasis: **Confianza.**

Coefficiente de cooperación: **8.**

Se forman parejas. Una de las personas va con los ojos cerrados, otra le conduce evitando choques con objetos. Buscará vistas bonitas y, cuando llegue, colocará a la persona ciega mirando adecuadamente y le dará un toque en la cabeza. Al sentir el toque, la persona ciega abre los ojos unos segundos para ver la imagen (*hacer la foto*). Cada persona debe hacer un cierto número de fotos (2,3) antes de intercambiarse los papeles.

Cuando todas hicieron sus fotos, se comentarán así como las sensaciones de seguridad o inseguridad al ser conducidas sin ver.

**Recordamos lo que hemos hecho a lo largo de las diferentes sesiones.**

**Preguntamos a ver si han entendido algo de los objetivos y los énfasis que proponíamos en cada actividad.**

**Intentamos averiguar si el trabajo realizado les ha servido para mejorar sus relaciones de grupo en la vida real.**