

Juegos deportivos cooperativos CON COLCHONETAS, RAYELA, SACO.

A PARTIR DE SEIS AÑOS.

1.- LA ALFOMBRA MÁGICA.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **9**.

Se toma una colchoneta, una alfombra o una manta fuerte y varias personas la sujetan por un lado y se desplazan, caminan, corren alrededor de la cancha.

Después pido a cada grupo que en el otro extremo se siente o tumben una niña.

Las primeras arrastran la manta llevando de paseo por el gimnasio a la niña o niño que se sentó.

Luego se pasea a más niñas y niños, siempre de uno en uno arrastrado cuidadosamente por sus compañeras.

Con los más pequeños el paseo puede consistir en hacerles girar en un sitio fijo.

Variación:

Una niña se sienta sobre un vehículo de juguete, un arrastre, correpasillos, una carretilla, dentro de una cesta o una caja grande. Las amigas la empujan y la llevan de viaje de un sitio a otro.



2. LOS DÍAS DE LA SEMANA.

Rayuela.

Coefficiente de cooperación: **9**.

Preparamos el terreno con un dibujo similar a este.:

DOMINGO
SÁBADO
VIERNES
JUEVES
MIÉRCOLES
MARTES
LUNES

Las jugadoras se colocan en grupos de tres o cuatro personas agarradas de la mano.

El primer grupo lanza un objeto al espacio de LUNES. Saltan a la patacoja por encima del lunes, después en miércoles, jueves, viernes, sábado y descansan en el domingo con los dos pies en el suelo.

Retornan de la misma manera a la situación inicial.

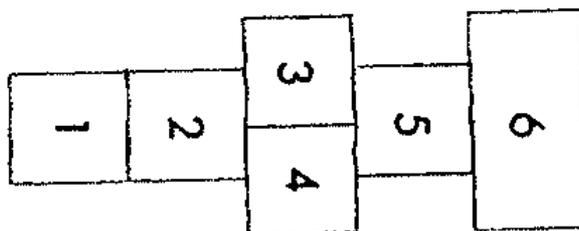
Después lo van haciendo el resto de grupos.

Comienza el primer grupo de nuevo lanzando el objeto para que caiga sobre el MARTES y hacen el recorrido a la patacoja.

Y el juego avanza de esa misma manera sucesivamente depositando cada vez el objeto en un día más de la semana. Saltando por encima de ese día. Descansando con los pies en el suelo el domingo y participando un grupo tras otro.

Es interesante intentar hacer el juego colocando el dibujo sobre una escalera.

A PARTIR DE SIETE AÑOS.



3. RAYUELA COOPERATIVA. (La teja).

Rayuela.

Coeficiente de cooperación: **8.**

Dibujamos en el suelo unos cuadrados como los que se ven en el dibujo.

Para empezar, el primer niño lanza una teja (*o cáscara de naranja*) al cuadrado número uno. Salta sobre el cuadrado a la pata coja y sigue saltando hasta el número seis donde te quedas con las piernas abiertas en la parte más delantera.

Los números 3 y 4 se pisan cada uno con un pie.

La segunda jugadora salta al 2, 3, 4, 5 y en el seis se queda con las piernas abiertas pegada a la primera jugadora.

Hacen lo mismo la jugadora 3 y la 4.

La cuarta jugadora al llegar al 6 da un salto girando sobre sí misma mirando al contrario y saltando al 5, 4,, 2, 3 y 0. Lo hacen así mismo el resto de jugadoras.

Repetirán el juego entero de nuevo poniendo la teja en el espacio nº 2, Después en el 3. Luego en el cuatro. Finalmente en el 5.

Quien pise la línea al saltar o la piedra no caiga en el cuadrado que le corresponda, vuelve a repetir los movimientos.

4. TRANSPORTAR LA COLCHONETA SOBRE LA CABEZA.

Colchonetas

<http://www.youtube.com/watch?v=49aSYCzOTco>

Coeficiente de cooperación: **9.**

Se ponen de pie entre 8 personas.

Colocan encima de sus cabezas una colchoneta. Lo ideal es que se coloquen como formando dos filas paralelas.

Han de transportarla de un lado prefijado a otro sin que se caiga.

Recogido en Ávila 08

A PARTIR DE OCHO AÑOS.

5. CRUZAR EL RÍO CON DOS COLCHONETAS.

Colchonetas

Coeficiente de cooperación: **9.**

Cada diez participantes tienen dos colchonetas.

Se suben sobre una colchoneta.

Habrán de llegar hasta el lado contrario del campo deportivo con ayuda de la otra

colchoneta y sin pisar en ningún momento en el suelo.

6. CRUZAR LA CANCHA CON UNA COLCHONETA.

Colchonetas

Coeficiente de cooperación: **9.**

El grupo se sitúa en un extremo de la cancha. Hacemos grupitos de seis personas.

Les prestamos una colchoneta a cada grupito.

Deben llegar hasta el otro extremo con la condición de que sólo pueden pisar sobre las colchonetas que se les ha adjudicado.

Y habrán de colaborar para que todas las colchonetas lleguen hasta el otro extremo.

Variaciones:

- Permitir que alguno de los miembros del grupo pueda pisar fuera de las colchonetas.
- Introducir otros objetos diferentes a las colchonetas.
- Realizar un recorrido por un circuito prefijado: por ejemplo, pasar por las espalderas, sortear dificultades como un plinto o bancos suecos, etc.
- Realizar la actividad lúdica en un espacio natural, sirviéndose de los recursos que éste nos ofrece.

Tomado de Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

7. CADENA DE TRANSPORTE DE COLCHONETAS.

Colchonetas

Coeficiente de cooperación: **10.**

Hacemos dos hileras paralelas que se miran frente a frente.

Habremos de pasar todas las colchonetas que están en un lado hasta el lado contrario.

Las participantes no se moverán de su sitio.

Irán pasando una colchoneta tras otra hacia las personas que están a continuación de manera que solamente se desplazan las colchonetas hasta que llegan a su destino final donde quedan apiladas ordenadamente.

8. RAYUELA POR PAREJAS. (La teja).

Rayuela.

Coeficiente de cooperación: **8.**

Sobre una superficie algo lisa hacemos el dibujo de la RAYUELA. Habremos de tener

cuidado para que el dibujo de cada casilla tenga el doble de ancho.

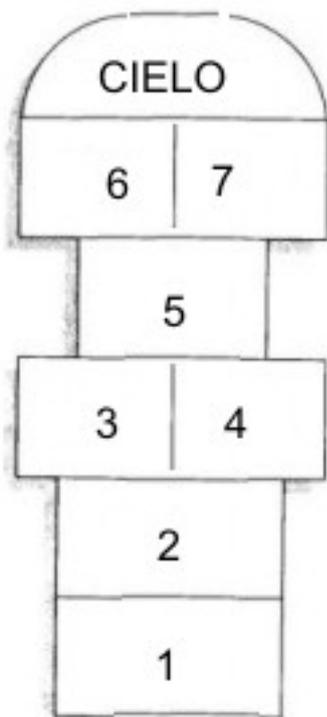
Aprendemos a jugar. Lanzamos una teja en la casilla número uno y saltamos por las demás a la pata coja apoyando los dos pies (uno en cada casilla) cuando hay dos casillas paralelas.

Lo repetimos de nuevo pero esta vez dos niñas al mismo tiempo que van agarradas de las manos.

No deben pisar fuera de las casillas ni tocar el suelo de la misma casilla con dos pies a la vez de cada jugadora en todo el recorrido.

Facilitaremos que juegue una pareja tras otra.

FUENTE: IES Barrio Bilbao. 03



A PARTIR DE NUEVE AÑOS.

9. SOPLAR LA PELOTA DESDE LA COLCHONETA.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **9**.

Una persona se tumba boca abajo sobre una colchoneta mientras otras ocho (cuatro a cada lado de la colchoneta) la elevan y transportan de un lado a otro sin arrastrar la colchoneta.

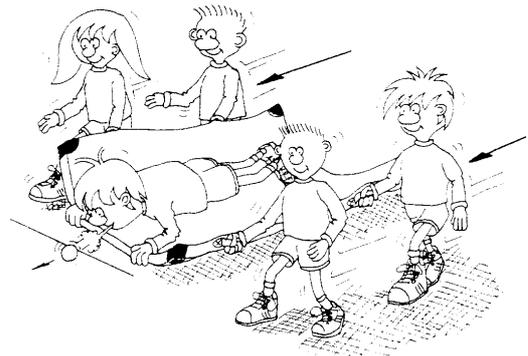
Cuando vemos que manejan bien esta destreza, les pedimos que lo repitan y en esta nueva ocasión han de conseguir que la persona

tumbada sobre la colchoneta sople una pelota de ping-pong (o un globo) a lo largo de una línea desde un punto de partida hasta un punto final.

Después la que sopla cambia de puesto con otra de sus compañeras y se convierte en transportista.

Repetimos la actividad con una nueva persona tumbada, transportada y soplando la pelota de pingpong.

Buscamos la forma de hacer más grupos para que todas practiquen.



10. TORTUGA GIGANTE.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **9**.

¿Alguna de vosotras ha estado en Ecuador?

Un poco lejos de sus costas está la isla de Galápagos. Allí hay tortugas grandes que caminan despacio.

Tienen cuatro patas y una cabeza sobresaliendo por debajo del caparazón.

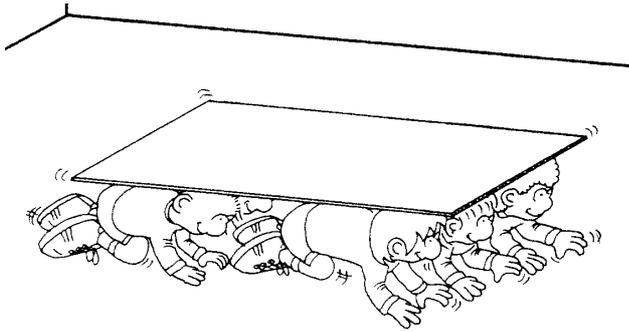
Y cuando camina, todas las partes del cuerpo tienen mucho cuidado para coordinarse y hacer las cosas en equipo. No puede ir una pata para cada lado.

Necesitamos un lugar muy amplio y alguna colchoneta de gimnasia. La actividad será más fácil si la **colchoneta es blanda**. Cuanto más dura sea la colchoneta, más difícil de realizar será la actividad.

Cada tortuga estará compuesta por cuatro o cinco participantes. Se colocan a cuatro patas con la colchoneta encima e imaginan que son una gran tortuga que se mueve en varias direcciones.

Se puede intentar que la tortuga atravesase un recorrido dibujado en el suelo sin perder su caparazón.

Habrá menos dificultad si el suelo está liso para que las jugadoras no se dañen las manos y las rodillas al apoyarse en el suelo.



11. MECEDORA.

Colchoneta

Coefficiente de cooperación: **9**.

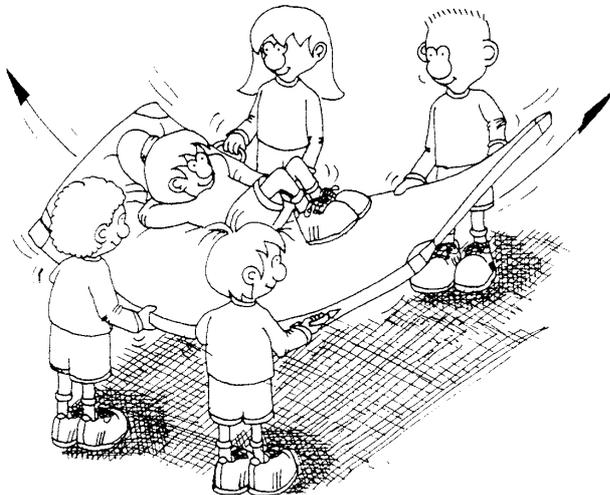
¿Sabéis lo que es una mecedora?

Algunas personas, cuando van de vacaciones, les gusta descansar cómodamente sobre una mecedora que se mueve suavemente de adelante hacia atrás.

¿Podremos hacer algo parecido con la colchoneta?

Una niña se tumba sobre una colchoneta y cuatro o seis compañeras se ponen a los lados. Levantan la colchoneta y la mueven suavemente para que disfrute y se sienta cómoda la que está en el centro.

Luego cambiamos los papeles.



12. LA VUELTA BAJO LOS PIES.

Colchonetas

<https://plus.google.com/photos/109905701381545060682/albums/5761829278458236865/5761850569404378178?banner=pwa&authkey=CLP29smksuQjQE>

<https://plus.google.com/photos/109905701381545060682/albums/5761829278458236865/5761851374633249554?banner=pwa&authkey=CLP29smksuQjQE>

Coefficiente de cooperación: **9**.

Material:

Una colchoneta.

Organización:

Grupos de 4 a 7 alumnos.

Descripción:

Los alumnos se colocan encima de una colchoneta. Deben conseguir darle la vuelta hasta que todos estén encima del otro lado de la colchoneta.

Nadie puede tocar el suelo en ningún momento.

Variantes:

- Para dificultar la actividad no se pueden utilizar los brazos, que deben tenerse cruzados por detrás de la espalda.

Observaciones:

El número de alumnos tiene que ser amplio para dificultar las operaciones encima de la colchoneta, pero sin hacerlas imposibles.

La variante reseñada es muy interesante, llegando a constituir quizá el verdadero desafío.

Posibles soluciones:

Los alumnos suelen doblar la colchoneta en ángulo para irse colocando encima de la parte que van girando. Pueden saltar para ir la doblando con más facilidad.

Otra posibilidad es doblarla por la mitad, para lo que es necesario que vayan saltando con mucha coordinación mientras uno o dos alumnos la van doblando.

13. TRANSPORTAR LA COLCHONETA GIGANTE.

Colchoneta gigante.

Coefficiente de cooperación: **10**.

Todo el grupo se pone de pie alrededor o debajo de la colchoneta gigante y la vamos transportando de un lado a otro de la pista según las indicaciones de la profesora.

14. CARRERA COOPERATIVA CON SACO.

SACO.

Coefficiente de cooperación: **9**.

Cada niño/a metido en su saco. Saltamos y / o corremos en grupos de dos, tres, Agarrados de la mano.

Podemos intentar hacer otras actividades de desplazamiento a partir de la postura inicial.



Variación:

Fabricamos sacos que tengan el triple de anchura de lo normal. Nos ponemos en una pista amplia de deportes. En cada saco se meten tres niñas que saltan juntas para hacer un paseo, correr un poco, seguir una ruta,

A PARTIR DE DIEZ AÑOS.

15. LA RESBALADIZA EN LA CABEZA.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: 9.

Un grupo de 6 –8 personas debe levantar una colchoneta del suelo y colocársela sobre sus cabezas... **sin usar en ningún momento las manos y los brazos.**

El grupo mantendrá la colchoneta un mínimo de cinco segundos.

Variaciones:

- Para facilitar la tarea, se puede permitir que dos alumnos no necesiten estar debajo de la colchoneta. Habitualmente los alumnos dedican a estas personas a sujetarla por dos lados opuestos haciendo de topes, para evitar que se caiga.
- Para facilitarla aún más, se les puede permitir a los alumnos sujetar la colchoneta con la espalda, en lugar de la cabeza.
- **Los alumnos transportan un aro sobre el extremo de la colchoneta, de modo que sobresalga ligeramente. Deben insertarlo en una pica colocada verticalmente.**

Observaciones:

Este desafío es bastante difícil. Los alumnos deben organizarse muy bien para conseguir que la colchoneta no se caiga para los lados.

16. ORDENAMOS EL MONTÓN.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **10.**

Material:

De 10 a 15 colchonetas. Deben de ser de dos colores diferentes (azules y verdes, por ejemplo).

Organización:

Toda la clase.

Descripción:

Todas las colchonetas, menos una, estarán apiladas en una esquina con los colores intercalados. La otra estará al lado.

Se trata de colocar las colchonetas azules todas juntas y las verdes encima. Para ello, en ningún momento podremos tocar el suelo.

Además, solamente dos colchonetas podrán tocar el suelo en todo el proceso.

17. SUPERAR UN OBSTÁCULO CON LA COLCHONETA.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **10.**

Un grupo de 4 – 8 personas han de conseguir que la colchoneta supere un obstáculo, que es un banco sueco. En ningún momento pueden tocarla con los brazos, de modo que tendrán que elevarla y desplazarla sólo con sus cuerpos.

La colchoneta ha de ir en posición vertical.

18. LA ORUGUITA.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **9.**

Un grupo de 4 personas se ponen de pie sobre una **colchoneta bien flexible.**

Se les pide que atraviesen el gimnasio de un lado a otro por uno de los lados cortos sin bajar de la colchoneta.

Para desplazar la colchoneta pueden encoger la colchoneta levantando la parte central y estirándola después en el sentido de la dirección que quieren avanzar.

Hacemos primero un ejemplo bien visible y después lo hacen todas las participantes repartidas en grupos.

19. TRANSPORTAR LA COLCHONETA SOBRE LA CABEZA EN GRUPO SIN MANOS.

Colchonetas

<https://plus.google.com/photos/109905701381545060682/albums/5761829278458236865/5761852757943957042?banner=pwa&authkey=CLP29smksuQjQE>

Coefficiente de cooperación: **9.**

Material:

Una colchoneta y material variado para colocar obstáculos, como conos, quitamiedos o bancos suecos.

Organización:

Grupos de 6-8 alumnos.

Descripción:

Los alumnos comienzan con la colchoneta sobre su cabeza. Deben desplazarse superando diversos obstáculos sin que se les caiga la colchoneta. Como obstáculos se les pueden colocar:

- Dos murallas (bancos suecos) separadas unos tres metros.
- Una gran muralla: dos bancos suecos, uno encima del otro.
- Atravesar la duna de arena (un quitamiedos).
- Avanzar en zigzag (cuatro conos en fila).

Variantes:

- Para facilitar la actividad, se les puede permitir a los alumnos sujetar la colchoneta con la espalda, en lugar de con la cabeza.

Observaciones:

Si reducimos el número de componentes a 4 la actividad se complica bastante. A medida que el grupo sea mayor, la actividad será más fácil de realizar.

20. SÓLO CON LOS PIES.

Colchoneta gigante.

<https://plus.google.com/photos/109905701381545060682/albums/5761829278458236865/5761856170664072242?banner=pwa&authkey=CLP29smksuQjQE>

Coefficiente de cooperación: **10.**

Material:

Un quitamiedos.

Organización:

De 12 alumnos a grupo clase.

Descripción:

Un quitamiedos está tumbado en el suelo. Los alumnos han de conseguir mantenerlo en el aire. Para ello, el quitamiedos sólo puede ser tocado con los pies.

Una vez levantado y mantenido, hay que desplazarlo hasta que atraviese el ancho del gimnasio, con las mismas condiciones.

Variantes o niveles de dificultad:

- Encima de la mole sujeta con los pies, pueden subirse uno o dos compañeros.
- Los alumnos no pueden dejar de tocar el quitamiedos en ningún momento. Para pasar a la parte delantera de éste y desplazarlo deben cruzar necesariamente por encima del quitamiedos. Eso sí, lo harán de uno en uno.

Observaciones:

Se puede hacer una especie de "carril" con conos o bancos, por el que ha de transitar la mole.

Posibles soluciones:

La postura más cómoda para sujetar el quitamiedos es tumbados boca abajo, flexionado las rodillas, siendo estas las que toque el suelo y los pies la mole.

Para conseguir que el quitamiedos avance los alumnos deberán irse desplazando, para ponerse de inmediato en su parte delantera.

A PARTIR DE ONCE AÑOS.

21. PASAR UN OBSTÁCULO LA COLCHONETA SIN MANOS.

<http://www.youtube.com/watch?v=uM6YPBlg1YA>

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **9.**

Seis personas se ponen de pie y sujetan una colchoneta con sus espaldas sin tocarla con las manos.

A partir de esta postura, van caminando de un lugar a otro incluso atravesando obstáculos.

Por ejemplo pasarán por encima de un banco de gimnasia sin que se caiga la colchoneta.

Recogido en Ávila 08.

22. COLCHONETA GIGANTE CON GENTE.

Colchoneta gigante.

Coefficiente de cooperación: **9.**

Tomamos la colchoneta gigante entre varias personas (*unas ocho*).

La vamos sujetando por el borde de manera que la podemos elevar sobre el suelo.

En ese momento alguien se pone encima tumbado y añadimos más personas abajo para sujetar la colchoneta gigante con facilidad sin que toque el suelo.

Se van añadiendo más personas encima poco a poco a la vez que también en el lugar que sujetan la colchoneta gigante buscando siempre un equilibrio.

FUENTE: Ismael Donet. 07

23. EL MURO QUEMA.

Colchoneta gigante.

Coefficiente de cooperación: **10**.

Para esta actividad necesitamos más de 12 participantes.

Colocamos una colchoneta gigante en vertical para lo cual debe haber algunas personas que la sujeten.

El resto de las participantes se pone la mitad a cada lado de las dos caras de la colchoneta.

A partir de esa situación el grupo habrá de pasar por encima del *muro* una colchoneta, un banco sueco, una mesa, cualquier otro material grande o pesado, varias personas Todo ello **sin que toque el muro**. (O *tocando*)

Variantes:

- ✓ El muro se puede elevar, colocándolo sobre una fila de bancos suecos.
- ✓ Los alumnos que superan el muro sin tocarlo tienen que pasar sobre otros que les sirvan de "alfombra" en la parte superior.

Posibles soluciones:

Las personas pueden subirse sobre las espaldas de sus compañeras, alcanzando una mayor altura para manejar el material.

24. VOLTEAR LA MOLE.

Colchoneta gigante.

Coefficiente de cooperación: **10**.

Material:

Un quitamiedos.

Organización:

Grupo clase, un mínimo de unos 15 a 20 alumnos.

Descripción:

Un quitamiedos está tumbado en el suelo.

Los alumnos deben acostarlo sobre el otro lado, pero todo ello **con manos y sin manos solo usando los brazos** y sin que el quitamiedos pueda tocar el suelo en ningún momento del proceso.

Variaciones:

- Hay que levantar el quitamiedos sobre uno de sus lados cortos. Antes hay que comprobar el tamaño y solidez del quitamiedos.

Observaciones:

Es conveniente hablar con los alumnos para que detecten dónde puede estar el momento de **peligro**.

En este caso es en la caída del quitamiedos una vez que se ha puesto vertical, así como en el aplastamiento de los alumnos-cojín.

En el caso de actividades delicadas, como ésta, se les puede solicitar a los alumnos que presenten una propuesta de acción, que debe ser aprobada por el docente antes de que pasen a la fase de realización.

Posibles soluciones:

Los alumnos suelen dividirse en tres grupos aproximadamente iguales: uno hace de cojín para estar debajo del quitamiedos cuando éste sea levantado; otro levanta el quitamiedos de un lado y el último impide que se deslice y amortigua la caída, dejando que se pose suavemente en el suelo.

Se puede incluir como norma que el alumnado **debe posar el quitamiedos con toda suavidad**.

Si no es así, el volteo no será válido.

A PARTIR DE DOCE AÑOS.

25. CAMBIO DE TRONO.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **9**.

Ocho personas sujetan una colchoneta a la altura de sus caderas.

Sobre la colchoneta se subirá de pie una persona.

Otro grupo realiza lo mismo.

Ambos grupos caminan partiendo de extremos opuestos de la pista.

Al llegar al centro las dos personas que van de pie deberán cambiarse de colchoneta sin que los grupos bajen las colchonetas de la altura de la cintura.

Variaciones:

Para facilitar la actividad, el alumno se subirá de rodillas.

Aún más fácil sería empezar tumbado.

Observaciones:

La verdadera dificultad radica en coordinarse y coger bien la colchoneta para soportar el peso del compañero que está de pie, evitando que se "escurra" y la colchoneta caiga al suelo, al concentrar el peso sobre un punto concreto.

Es importante intentar que el mayor número posible de alumnos suban a la colchoneta.

26. LA RESBALADIZA SALTA EL LISTÓN.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **10**.

Un grupo de 6 – 8 personas coloca una colchoneta sobre sus cabezas.

A continuación, deben conseguir que la colchoneta pase por encima de una cuerda tendida a una altura media, mientras ellos pasan por debajo.

En ningún momento pueden tocar la colchoneta con los brazos. Además, las porteadoras no pueden dejar de tocar la colchoneta salvo cuando pasan bajo la cuerda.

Observaciones:

Para que la actividad funcione bien, la cuerda debe estar atada de tal manera que, si la colchoneta deja demasiado peso sobre la cuerda, ésta se suelte.

En función de la altura de la cuerda, la actividad cambia mucho de dificultad.

27. EL VENTILADOR.

Colchonetas

Coefficiente de cooperación: **9**.

Necesitamos dos cuerdas de tres metros.

Entre cuatro a ocho personas sujetan una colchoneta sobre las cuerdas colocadas en cruz.

La cuerda que sujeta los lados cortos debe pasar a sujetar los lados largos, y viceversa.

Las personas no pueden tocar la colchoneta, y ésta no puede tocar el suelo.

Posibles soluciones:

Para poder ir moviéndose, las personas bajan su cuerda un instante y se desplazan, volviendo a subir su cuerda antes de que la colchoneta se caiga. Mientras, la colchoneta queda sujeta por la otra cuerda.

Las personas pueden tanto girar en el mismo sentido como intercambiar sus posiciones.

28. IZAMOS LA MOLE SIN TOCAR EL SUELO.

Colchoneta gigante.

Coefficiente de cooperación: **10**.

Necesitamos un quitamiedos, espalderas, dos cuerdas de unos 15 metros, dos picas y un ladrillo de psicomotricidad.

La actividad se realiza en grupos de 6 a 8 personas.

Las personas se encuentran el quitamiedos tirado en el suelo junto a las espalderas. Deben izarlo hasta colocarlo vertical.

Para ello no pueden tocar el suelo. Deben estar sobre la mole, en las espalderas o sobre un único ladrillo del que disponen.

Variaciones:

Si el quitamiedos dispone de asas, las personas pueden tirar de la parte del quitamiedos más cercana a las espalderas, por lo que no precisan más material.

Para facilitar la actividad, las personas disponen de tres cuerdas y dos picas con las que empujar la mole.

Posibles soluciones:

Habitualmente los alumnos deciden usar los barrotes superiores de las espalderas para hacer polea, pasando las cuerdas por ellos y poder tirar de la cuerda con más fuerza, e incluso colgarse de las cuerdas con todo su peso.

Si el quitamiedos no tiene asas, se le pueden enlazar las esquinas con la cuerda.

29. EL SACO GIGANTE COOPERATIVO.

SACO.

Coefficiente de cooperación: **9**.

Hemos hecho varios tamaños diferentes de grandes sacos, en los que caben varias participante. O los podemos comprar en un almacén de materiales de construcción que usan para sacar escombros.

Se meten dentro varias participantes y pueden intentar desplazarse grupalmente por un circuito previamente establecido.

Habrá que cuidar de que no les de angustia al estar tan cerradas.

A PARTIR DE TRECE AÑOS.

30. LA COLCHONETA TAMBIÉN SALTA.

Colchonetas

Comba.

Coefficiente de cooperación: **9**.

Dos personas dan a la comba con una cuerda de 6 – 8 metros de larga.

Otras cuatro a seis personas saltan a la comba todas juntas sujetando una colchoneta con las manos. Todas han de tocar la colchoneta y han de dar al menos cinco saltos consecutivos.

31. EL TIOVIVO.

Colchoneta gigante.

Coeficiente de cooperación: **10**.

Un grupo de 6 a 8 personas se sube al quitamiedos al quitamiedos y hacen que éste dé una vuelta de 360° sobre su eje transversal.

Posibles soluciones:

Las personas se colocan formando una línea imaginaria en la que quieren que gire la colchoneta gigante. Saltan verticalmente haciendo un impulso hacia delante al caer para desplazar el quitamiedos, pero deberán coordinarse en dos direcciones contrarias para hacer que gire.

Variantes:

- ✓ Para aumentar la dificultad, podemos pedir que el eje imaginario del quitamiedos no esté en el centro sino más cerca de uno de los lados.
- ✓ Se les puede acotar una zona de suelo en la que deben girar el quitamiedos, sin poder salirse de ella.

Juegos deportivos cooperativos. CON COLCHONETAS, RAYUELA, SACO.							
Años	Cantidad de Juegos	Coeficiente de cooperación.					
		5	6	7	8	9	10
Seis	2					2	
Siete	2				1	1	
Ocho	4				1	2	1
Nueve	6					5	1
Diez	6					3	3
Once	4					2	2
Doce	5				1	1	3
Trece	2					1	1
TOTAL	31				3	16	10

**Juegos deportivos cooperativos.
CON COLCHONETAS, RAYUELA, SACO.**

Número	Título	Coefficiente de cooperación	A partir de X años
1.	LA ALFOMBRA MÁGICA.	9	SEIS.
2.	LOS DÍAS DE LA SEMANA.	9	SEIS.
3.	RAYUELA COOPERATIVA. (La teja).	8	SIETE.
4.	TRANSPORTAR LA COLCHONETA SOBRE LA CABEZA.	9	SIETE.
5.	CRUZAR EL RÍO CON DOS COLCHONETAS.	9	OCHO.
6.	CRUZAR LA CANCHA CON UNA COLCHONETA.	9	OCHO.
7.	CADENA DE TRANSPORTE DE COLCHONETAS.	10	OCHO.
8.	RAYUELA POR PAREJAS. (La teja).	8	OCHO.
9.	SOPLAR LA PELOTA DESDE LA COLCHONETA.	9	NUEVE.
10.	TORTUGA GIGANTE.	9	NUEVE.
11.	MECEDORA.	9	NUEVE.
12.	LA VUELTA BAJO LOS PIES.	9	NUEVE.
13.	TRANSPORTAR LA COLCHONETA GIGANTE.	10	NUEVE.
14.	CARRERA COOPERATIVA CON SACO.	9	NUEVE.
15.	LA RESBALADIZA EN LA CABEZA.	9	DIEZ.
16.	ORDENAMOS EL MONTÓN.	10	DIEZ.
17.	SUPERAR UN OBSTÁCULO CON LA COLCHONETA.	10	DIEZ.
18.	LA ORUGUITA.	9	DIEZ.
19.	TRANSPORTAR LA COLCHONETA SOBRE LA CABEZA EN GRUPO SIN MANOS.	9	DIEZ.
20.	SÓLO CON LOS PIES.	10	DIEZ.
21.	PASAR UN OBSTÁCULO LA COLCHONETA SIN MANOS.	9	ONCE.
22.	COLCHONETA GIGANTE CON GENTE.	9	ONCE.
23.	EL MURO QUEMA.	10	ONCE.
24.	VOLTEAR LA MOLE.	10	ONCE.
25.	CAMBIO DE TRONO.	9	DOCE.
26.	LA RESBALADIZA SALTA EL LISTÓN.	10	DOCE.
27.	EL VENTILADOR.	9	DOCE.
28.	IZAMOS LA MOLE SIN TOCAR EL SUELO.	10	DOCE.
29.	EL SACO GIGANTE COOPERATIVO.	9	DOCE.
30.	LA COLCHONETA TAMBIÉN SALTA.	9	TRECE
31.	EL TIOVIVO.	10	TRECE