

# Juegos deportivos cooperativos

## OTROS Y VARIOS.

Más información sobre Educación Física y DEPORTES COOPERATIVOS.  
<http://www.educarueca.org/spip.php?article641>

### A PARTIR DE CINCO AÑOS.

#### 1. LA BICICLETA INDIVIDUAL.

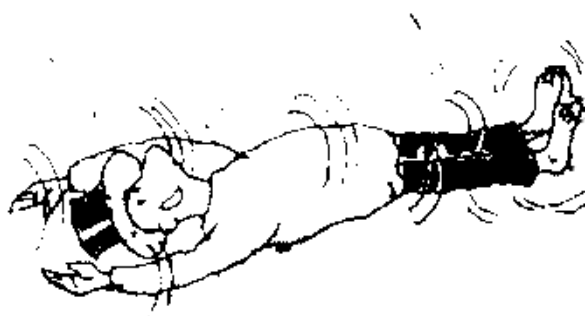
**Varios.**

Coficiente de cooperación: 7.

Recordamos lo que es una bicicleta y cómo se mueve el pedal.

Una niña se tiende en el suelo en decúbito supino y la indicamos que levante los pies para hacer como que pedalea en lo alto imitando el ejercicio con un pedal.

Después hacemos hueco para que otras niñas y niños se tumben y lo hagan a su propio ritmo.



#### 2.- TRONCOS RODANTES.

**Varios.**

Coficiente de cooperación: 7.

Les explicamos cómo rueda el tronco de un árbol después de cortado.

Se sienta una niña en el suelo, después se acuesta, se tumba.

La ayudamos a rodar por la alfombra impulsándola ligeramente.

Después lo hacen otras niñas y niños separándose mucho unas de otras para no estorbarse. Guardando un turno.

Es más fácil sobre una superficie inclinada pero también se puede hacer en el suelo del salón.

### A PARTIR DE SEIS AÑOS.

#### 3. LAS CHAPAS COOPERATIVAS.

**Varios.**

Coficiente de cooperación: 9.

Material:

Chapas de botellas y un circuito de arena o dibujado sobre el suelo con tiza.

Jugadoras:

Los que se quiera. Entre dos y cuatro está bien.

Ejecución:

Se trata de una carrera con chapas a través de un circuito hecho en la arena intentando que las chapas lleguen a META lo antes posible.

El juego termina cuando todas las chapas están dentro del recuadro donde dice META.

Sólo se puede empujar a la chapa con un golpecito de la punta de los dedos no con la mano de manera que no se le arrastre a la chapa.

Ponemos en el lugar de SALIDA tantas chapas como jugadoras.

Se golpea la chapa por turno.

Cada participante golpea a la chapa que va en último lugar de la carrera.

No pueden golpear a la misma chapa dos personas seguidas.

Si al tirar, la chapa se sale del circuito esa chapa ha de pasar un turno entero sin ser empujada.

#### 4. A TAPAR LA CALLE. (CD)

**Varios.**

Coficiente de cooperación: 7.

Es un juego típico para realizar en la calle o en un pasadizo amplio. Nos vamos agarrando todas unas con otras por el brazo juntándonos bien formando una hilera a lo ancho del lugar y canturreamos rítmicamente:

A tapar la calle.  
 Que no pase el aire.  
 Que pasen mis abuelos  
 Comiendo buñuelos.  
 Que pasen mis abuelas  
 Comiendo ciruelas.  
 Que pasen mis amigas  
 Comiendo sandías.  
 Que pase todo el pueblo  
 Por los agujeros.  
 ¡Nos ponemos de rodillas!

Sin soltar los brazos, nos estiramos dejando huecos para que pasen las demás.



## 5. LA SILLA DE LA REINA. (CD)

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: 8.

*¿Os peináis vosotras solas? ¿Os peináis todos los días? ¿Por qué será importante peinarse? Había una vez un a reina que nunca se peinaba y un día que se peinó, cuatro pelos se arrancó.*



Se ponen dos niñas mirándose de frente. Se agarran de las manos mutuamente formando una silla.

La mejor silla es cuando cada una toma su muñeca izquierda con la mano derecha y con la mano izquierda sujeta la muñeca de su compañera.

Encima se sienta otra y cantan:

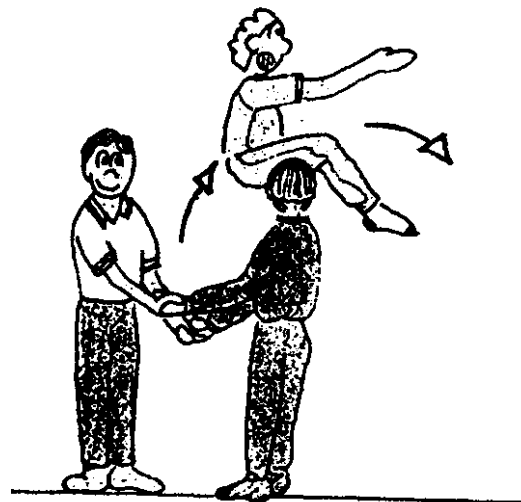
**A la sillita de la reina,  
 Que nunca se peina.  
 Un día se peinó,  
 Cuatro pelos se arrancó.  
 Una, dos, tres y cuatro.**

Según cantan van balanceando a la niña y a la de cuatro, salta al suelo lo más lejos posible.

Lo repetimos con el resto del grupo.

Podemos transportar a la reina hasta un lugar predeterminado y después cambiamos de reina.

## SALTO



## 6. RODAMOS ESTIRADAS.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: 9.

Necesitamos un sitio muy amplio.

Recordamos cómo se rueda por el suelo individualmente.

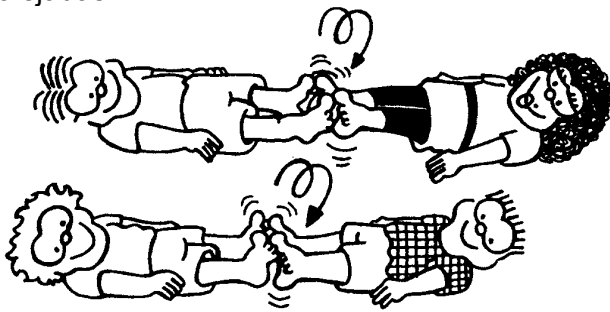
Les enseñamos a rodar por parejas. Elegimos dos niñas o niños participativos. Se ponen de pie mirándose. Se dan la espalda. Dan un paso adelante. Se sientan en el suelo. Se tumban en el suelo. Elevan los brazos y se dan las manos mutuamente.

A partir de esta postura con las cabezas próximas y los pies alejados, ya pueden rodar en la misma dirección sin soltarse las manos.

Luego lo hacen otras parejas, una por una procurando que lo hagan todas las niñas y niños.

Después intentarán rodar por parejas tocando los pies de una niña con los pies de la

otra para lo cual se tumbarán con las cabezas alejadas.



## 7. CROQUETAS GRANDOTAS.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9**.

A veces hago croquetas los fines de semana. Cojo arroz, champiñones y alguna otra cosa. Lo pongo en una bola alargada y lo pongo a rodar por encima del plato de harina.

Vamos a hacer algunas croquetas grandotas.

Necesitamos un sitio muy amplio.

Recordamos cómo se rueda por el suelo individualmente y dejamos que practiquen ordenadamente quienes quieran como si pusiéramos la masa de croquetas rodando por encima de la harina.

Después se tumba una niña en el suelo bien estirada.

A su lado hace lo mismo otra.

Se miran, se abrazan muy fuerte como buenas amigas y comienzan a rodar bien pegaditas pasando una por encima de la otra.

### **Reflexión:**

¿Qué os parece? ¿Os gusta rodar por el suelo? ¿Es fácil? ¿Alguien se ha hecho daño?

¿Os habéis ayudado la una a la otra? ¿Os gusta sentir os próximas a vuestras amigas?

## 8. RODAR POR PAREJAS AL TRESBOLILLO.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9**.

Una se tumba normal.

Otra se tumba colocando su cabeza a la altura de los pies de la anterior y sus propios pies alejados de manera que quedan a la altura de la cabeza de su compañera.

Ambas abrazan los pies de su compañera por los tobillos y comienzan a rodar en la misma dirección pasando una por encima de la otra.

## 9. LA SEMANA EN LA ESCALERA.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **7**.

Este juego es difícil si hay muchas jugadoras o poco espacio.

Todas las jugadoras se colocan sobre una escalera, excepto una que se la queda.

Ésta se sitúa debajo y va nombrando los días de la semana, sin que sea necesario hacerlo en un orden determinado.

El resto de las jugadoras descienden hasta el peldaño que representa el día nombrado.

Cuando dice "¡Domingo!", todas descienden y pisan el suelo para volver a subir hasta el peldaño que representa al sábado.

Cuando no se dispone de una escalera con seis peldaños, se dibujan unas marcas en el suelo.

**FUENTE:** Peñafiel 1998 Carlos Velázquez Callado.

### **Variación:**

Podemos intentar jugar con números o notas musicales en lugar de días de la semana.

## 10. CAMINAR SIN CHOCAR.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **8**.

Las personas avanzan por un espacio delimitado no muy amplio sin chocar con las compañeras.

### **Factores para variar la práctica:**

¿De qué otras formas podemos desplazarnos?

- Ir reduciendo periódicamente el espacio.
- Incrementar progresivamente la velocidad.
- Introducir algún obstáculo (conos, bancos suecos,...) en el espacio de juego.

- Realizar la actividad en el medio natural, adaptándose a las condiciones del terreno.
- REALIZAR LA ACTIVIDAD POR PAREJAS, TRÍOS, . . .
- En un momento dado la tallerista da un golpe de pandero y todas las personas dan un saltito con los pies juntos.

## 11. TRANSPORTAR LEÑA.

### Varios.

Coeficiente de cooperación: **9**.

Dividimos al alumnado en dos grupos: uno son los leñadores y el otro es la leña.

Ésta estará en una zona predeterminada sentada en el suelo, rígida y sin poder moverse.

Los leñadores estarán al otro lado del campo. Irán hacia la leña y la transportarán con mucho cuidado a la pared contraria.

## 12. PASEMISÍ, PASEMISÁ.

### Varios.

Coeficiente de cooperación: **6**.

Les contamos que la Puerta de Alcalá es un arco monumental por debajo del cual pasaban las personas antiguamente cuando entraban en Madrid.

Se colocan dos niñas de pié mirándose frente a frente agarrándose de las manos con los brazos elevados formando un amplio arco. Una será la parte **A** de la puerta. La otra será la parte **B**.

Ellas se pondrán de acuerdo en una pregunta que van a hacer y que ofrezca dos posibles soluciones (*¿Saltar o bailar? ¿Reír o llorar? ¿Peinar o lavar?*)

El resto del grupo se pone en fila formando un tren con vagones agarrándose a los hombros de la que va delante. Todas cantan:

*Pasemisí, pasemisá.*

*Por la Puerta de Alcalá.*

*Las de alante corren mucho,*

*Las de atrás se quedarán.*

Mientras se recita, las niñas que forman la fila van pasando por debajo de la Puerta de Alcalá (*un puente formado por dos niñas que se miran frente a frente con los brazos estirados, elevados y las manos agarradas*). Cuando llegamos a la última sílaba (*rán*), quienes forman la puerta bajan los brazos sin

soltar las manos. De esta manera atraparán a alguien de la fila que está pasando por debajo.

A esta niña la preguntarán la pregunta preparada. Si contesta **A**, se colocará detrás de la parte **A** de la Puerta de Alcalá. Si contesta **B**, se coloca detrás de la parte **B** de la Puerta de Alcalá.

Esto se repite numerosas veces hasta que todas han sido atrapadas y forman parte de una nueva fila que está detrás del lado **A** o del lado **B** del arco.

En ese momento quienes forman parte de la fila **A**, realizan los gestos correspondientes a la acción que decía **A**. Y quienes están tras **B** hacen los gestos correspondientes a la acción que preguntaba **B**.

Las últimas dos niñas que han sido atrapadas, se convierten en protagonistas constituyendo la nueva Puerta de Alcalá.

## A PARTIR DE SIETE AÑOS.

### 13. CAMINAR Y PASAR POR DEBAJO.

#### Varios.

Coeficiente de cooperación: **8**.

Los niños avanzan por un espacio reducido sin chocar con los compañeros.

Cuando encuentran de frente a un compañero, uno de los dos separa sus piernas y el otro pasa entre ellas reptando.

Factores para variar la práctica:

Modificar la acción motriz al encontrarse con el compañero: uno se agacha y el otro le salta; ambos saltan y chocan sus manos en el aire...

Introducir algún obstáculo (conos, bancos suecos,...) en el espacio de juego.

Realizar la actividad en el medio natural, adaptándose a las condiciones del terreno.

Tomado de Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

### 14. LA PASTORA Y LAS OVEJAS.

#### Varios.

Coeficiente de cooperación: **6**.

El profesor será *la pastora*; las ovejas, los niños. Mientras *la pastora* duerme, las ovejas escapan, caminan por la clase. Cuando se despierta *la pastora*, corre a buscarlas y las ovejas corren también para no ser atrapadas.

Podemos hacer que la oveja atrapada se convierta en *pastora*.

Si hay poco espacio, lo hacemos con grupos reducidos.

## 15. LA CADENA DE RECOGER.

### Varios.

Coefficiente de cooperación: **8**.

Este juego se hace el último en la sesión de clase.

Se trata de recoger los materiales que hemos usado durante la sesión. Los conos, los aros, las pelotas, los petos, . . . las colchonetas.

Formamos una fila que vaya desde la sala de materiales hasta los diversos objetos. Recogemos los materiales uno por uno y nos los vamos pasando de mano en mano hasta que lleguen a la sala de materiales.

FUENTE: Ismael Donet. 07.

## 16. CRUZAR EL RÍO EN GRUPOS.

### Varios.

Coefficiente de cooperación: **9**

Pedimos a las participantes que se reúnan en grupos de dos, tres o cuatro personas agarradas de las manos.

Delimitamos un espacio amplio que representa un río grande.

A cada grupo le damos tantos ladrillos de plástico (cartones, papeles, banco, sillas,) como personas son en el grupo más una.

Cada grupo ha de cruzar el río pisando esos objetos sin tocar el agua (*el suelo*) y sin soltar la mano de las compañeras de grupo.

## 17. LAS ARGOLLAS.

### Varios.

Coefficiente de cooperación: **9**

Se ponen todas las participantes de pie por parejas que se miran frente a frente. Se ponen a una distancia de dos metros de separación respecto a la otra persona de su pareja.

Una de las personas levanta un palo, una pica, . . .

La otra persona (*lanzadora*) tiene una argolla de unos 20 centímetros de diámetro. Si no tenemos argollas, las elaboramos con cartón, con alambre, con plástico, . . .

La lanzadora envía la argolla a su pareja de manera que la pueda coger con el palo antes de que caiga al aire.

Cada vez que consiguen el objetivo, dan un paso a tras y lo repiten. Cuando no lo consiguen, dan un paso adelante antes de repetirlo..

Pueden cambiar de pareja, de tipo de palo, de tipo de argolla, . . .

## 18. BICICLETA PARA DOS.

### Varios.

Coefficiente de cooperación: **8**.

Recordamos lo que es una bicicleta y cómo se mueve el pedal.

Nos tumbamos en el suelo y elevando las piernas las movemos individualmente como si impulsásemos los pedales de una bicicleta.

Elijo dos niñas que se miran de frente, se sientan en el suelo, cruzan las piernas como las indias poniéndose bien cerca, se tumban con la espalda en el suelo, elevan los pies y juntan los pies de una niña con la otra para hacer como que dan pedales de bicicleta.

### Variación:

Podemos hacer la actividad de forma similar colocándonos en grupos de tres personas.

FUENTE: Medellín. 00

## 19. CINTAS RÍTMICAS.

### Varios.

Coefficiente de cooperación: **9**.

Necesitamos un espacio amplio y diáfano.

Colocamos una música rítmica.

Cada niña llevará en una mano una cinta larga y colorida, caminando y agitándola de forma al ritmo de la música que se escucha.

Cuando paramos la música, se juntan las muchachas de dos en dos y atan sus cintas por los extremos superiores.

Al reiniciarse la música, las parejas caminan y agitan sus cintas unidas de forma rítmica.

Para la música de nuevo y dos parejas unen sus cintas por los puntos centrales formando una cruz.

Cuando se reinicia la música, las chiquillas se desplazan en grupos de cuatro moviéndose y agitando las cintas de forma rítmica.

FUENTE: Jares, X.

## 20. RECOGER MADERA.

### Varios.

Coefficiente de cooperación: **9**.

Repartimos Muchas varas, picas, cuerdas por el gimnasio.

Todas saltamos y bailamos libremente.  
Cuando para la música, digo un número: 4, 3, 6, . . .

Habrán de ir corriendo a coger la vara.

Cada vara la cogerán entre tantas personas como dice el número. Y llevan la vara corriendo hasta la pared.

Se sientan en el suelo.

Volvemos a empezar.

## 21. PISAR APOYOS CON LOS PIES ATADOS.

**Varios.**

<http://www.youtube.com/watch?v=xn6r-fAJNcw>

Coefficiente de cooperación: **10.**

Dividimos el gran grupo en dos.

Cada grupo se pone en hilera en dos laterales opuestos de la sala.

Cada persona ata con un pañuelo una pierna a cada una de las personas que tiene a sus costados menos la primera y la última que solo sujetan una pierna.

Ponemos una marca en el punto de partida de cada grupo. Las dos marcas estarán una frente a otra en una distancia de tres metros.

Entre las dos marcas dibujamos tres círculos.

Cada grupo pasará al lado contrario con las piernas atadas pisando solamente las marcas señaladas y cruzándose en el camino con el otro grupo.



## 22.- ESCONDITE INGLÉS.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **6.**

En un extremo de la clase se coloca todo el alumnado menos alguien que se pone en la pared contraria, de cara a la pared y tapando los ojos con un brazo.

Esta persona dirá: *Un, dos, tres. Escondite inglés.* O se puede decir: *El escondite inglés, sin mover las manos ni los*

*pies.* Mientras tanto el resto de niñas intentará acercarse a ella sigilosamente. Al terminar la frase, quien tenía los ojos tapados mirará hacia atrás en dirección a sus compañeras. Si ve moverse a alguna dirá su nombre y esta se pondrá en el punto de partida.

Esto se repite varias veces. De esta manera las personas del gran grupo irán andando desde el punto de partida en dirección hacia quien dice: *Un, dos, tres . . . .* pero teniendo cuidado de que, cuando esta persona mira hacia atrás, no les vea moverse.

Quien llegue primero hasta la persona que se tapa los ojos, dice: *Tomate.* Sin haber sido vista moverse, se cambia el sitio con ella y comienza el juego de nuevo.

### VARIACIONES:

Podemos poner obstáculos por el camino. Cada vez que empezamos, podemos elegir la forma en que las niñas van a caminar: a la pata sola, con saltitos, a cuatro patas, caminando de rodillas, de espaldas, . . .



## A PARTIR DE OCHO AÑOS.

## 23. LANZAMIENTO DE OBJETOS VOLADORES.

**Varios.**

<http://www.youtube.com/watch?v=mg0tQpN0txM>

Coefficiente de cooperación: **9.**

Necesitamos una carioca para cada pareja. Una bola cubierta de tela con una cola de colores aproximadamente un metro de

larga.

Sujetamos el cuello de la carioca con una cuerda aproximadamente de 40 centímetros de larga.

Nos colocamos por parejas a una distancia de tres metros.

Una persona de cada pareja lanza la carioca girando hacia su compañera que ha de cogerla antes de que toque el suelo.

Habremos de hacer la actividad con cuidado para que todo salga bien.

Después realiza la actividad quien recibió la carioca.

Si la actividad ha estado bien realizada, damos un paso atrás y la repetimos. Si o está bien realizada, damos un paso adelante.

#### **Variaciones:**

Podemos realizar la misma actividad lanzando un cono de tela con dos palitos.

<http://www.youtube.com/watch?v=gV7wiPK5oXs>

Podemos lanzar una X con un palito encorbado.

<http://www.youtube.com/watch?v=k4mt5XPkHkK>

#### **24. CAERSE Y LEVANTARSE.**

##### **Varios.**

Coefficiente de cooperación: 7.

Caminamos por una sala amplia.

Cuando alguien se cae, todas las demás personas se caen al suelo.

Cuando están todas en el suelo, alguna se levanta y todas se levantan rápidamente.

Recogido en Bogotá. 2010



#### **25. LA PESCA SIN RESPIRAR.**

##### **Varios.**

Coefficiente de cooperación: 6.

Se divide la sala sin mesas ni sillas en dos campos iguales con una línea dibujada en medio que los define. En cada campo está la mitad del grupo. Un campo representa la tierra en la que habitan los pescadores. El otro campo representa el mar que está habitado por diferentes tipos de peces.

Los "pescadores", una vez comenzado el juego, se meterán en el "mar" a pescar peces lo

cual consiste en coger un "pez" y llevarlo a "tierra". Pero los pescadores no pueden respirar mientras están dentro del mar. Para que todos seamos conscientes de que los pescadores no respiran, siempre que están dentro del mar dirán la vocal "a" de forma continuada. Si respiran dentro del "mar" se convierten en peces.

Los "peces" intentarán no ser llevados a tierra. Pueden usar su fuerza y maña pero nunca se agarrarán a otra jugadora. Deben tener en cuenta que si dificultan su tarea a las pescadoras, estas se pueden convertir en peces al respirar.

Al terminar este juego hay que reflexionar en grupo sobre lo que ha sucedido y las diferentes formas de solucionar los problemas.

#### **26. AVANZAMOS SOBRE EL PERIÓDICO.**

##### **Varios.**

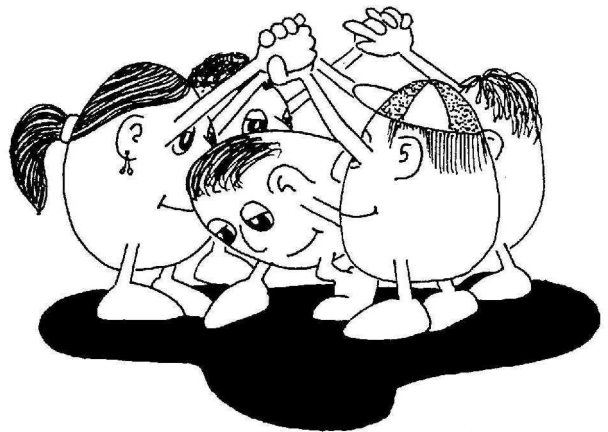
Coefficiente de cooperación: 10.

Cada persona tiene una hoja de periódico.

Todo el grupo se coloca en hilera en el lateral más corto del campo.

Cada persona se coloca sobre su hoja.

Todas habrán de avanzar hacia el lado contrario del campo sin bajarse del periódico.



#### **27. EL TÚNEL MARAVILLOSO.**

##### **Varios.**

Coefficiente de cooperación: 8.

Se pide a las participantes formarse en dos filas una frente a la otra, quedando por parejas.

Alzando las manos deben tomarse de ellas con su pareja formando una especie de

pórtico que al verse desde uno de los extremos de la formación semeja un túnel.

La primera apareja deberá pasar a través del túnel, sin soltarse de las manos, y colocándose en la misma posición de pórtico en el extremo por el que salió.

Esta es seguida por la segunda y así sucesivamente hasta haber completado una o varias vueltas por el lugar.

## **28. CUATRO EN RAYA.**

**Varios.**

Coeficiente de cooperación: **8.**

Contenido motriz:

Desarrollo de la capacidad para lanzar sobre un blanco fijo.

Agrupamiento: Pequeño grupo.

Propuesta:

Los jugadores se colocan de frente a un cuadrado formado por 16 círculos pintados en el suelo.

Cada uno de ellos dispone de dos cascaritas de fruta.

Lanzan por turno las cascaritas para que queden dentro de los círculos.

Entre todo el grupo tratan de que nadie forme una línea de cuatro círculos dentro de los cuales haya quedado una cascarita de su equipo.

Si se forma una línea todas pierden y volvemos a empezar.

Factores para variar la práctica:

Lanzar objetos de diferente peso y tamaño.

Realizar la actividad en el medio natural y utilizar objetos procedentes de éste (piñas, piedras...)

Modificar la distancia de lanzamiento.

Adecuar la distancia de lanzamiento a las capacidades de cada jugador.

Realizar los lanzamientos con los ojos tapados y orientados por las indicaciones de los compañeros.

Tomado de Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

## **29. BOMBERAS SACAN PERSONAS.**

**Varios.**

Coeficiente de cooperación: **9.**

Una persona hace como que ha tenido un accidente y se coloca acostada en el suelo.

Una o dos más hacen como que son bomberas y sacan a la accidentada tirando de los hombros y arrastrándola dos metros de

distancia.

Después lo hacen las demás todas a la vez después de haber formado grupitos.

## **A PARTIR DE NUEVE AÑOS.**

### **30. ZANCOS UNIDOS CON CUERDAS.**

**Varios.**

Coeficiente de cooperación: **8.**

Contenido motriz:

Desarrollo de la capacidad para mantener el equilibrio sobre móviles en situación dinámica

Capacidad asociada:

Percepción espacial.

Agrupamiento: Parejas.

Propuesta:

Cada alumno dispone de un par de zancos. Se colocan por parejas unidas por una cuerda colocada en el elástico del pantalón. ¿De qué formas podemos avanzar sobre los zancos sin que se caiga la cuerda que nos une a nuestro compañero?

Factores para variar la práctica:

Modificar la longitud de la cuerda.

Realizar un recorrido por un circuito preestablecido con diferentes materiales (colchonetas, bancos suecos...).

Realizar la actividad en pequeños grupos.

Tomado de Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

### **31. EL CIEMPIÉS AVANZA.**

**Varios.**

Coeficiente de cooperación: **9.**

Formamos una fila de seis personas.

Luego el sub-grupo se sienta en el suelo con las piernas abiertas y las rodillas flexionadas de manera que la persona que está adelante queda entre las piernas de la de atrás.

Cada persona sujeta con las manos los tobillos de quien está detrás.

A partir de esta posición el grupo comienza avanzar.

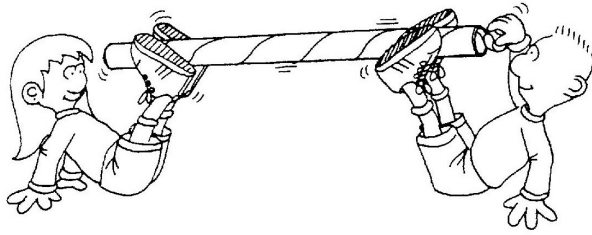
¿Cómo lo harán?

Se necesita un trabajo coordinado y cooperativo.

Sugerencia: en lo posible debemos buscar realizar esta actividad en un piso suave como pasto, arena, etc.

hacemos más grupos paralelos indicando que no se trata de ganar un grupo a otro sino de disfrutar con lo que hacemos.





### 32. TOMA TUBO.

#### Varios.

Coefficiente de cooperación: **9**.

Se colocan las participantes por parejas tumbadas en el suelo con las piernas elevadas y perpendiculares al suelo.

Con los pies en lo alto sujetan un tubo largo de cartón.

Una de las personas mete una bolita de papel por uno de los extremos del tubo y la otra la recogerá cuando salga de este.

#### Variaciones:

Podemos jugar moviendo el tubo pero sin que se salga la bola de papel.

### 33. PASAR LA BANANA CON LOS PIES.

#### Varios.

<http://www.youtube.com/watch?v=eoZidc1b3kE>

Coefficiente de cooperación: **9**.

Nos ponemos todas en fila. Nos sentamos. Nos acostamos.

La primera persona sujeta una banana con los pies. Eleva los pies bien a lo alto y hacia su propia cabeza de manera que la persona que está detrás pueda sujetar la banana con sus pies y pasarla a quien tiene detrás realizando el mismo ejercicio.

Si no lo conseguimos a la primera vez, tomamos las correcciones necesarias para realizarlo bien la siguiente vez.

### 34. A CUATRO PATAS, DERECHA, IZQUIERDA.

#### Varios.

Coefficiente de cooperación: **9**.

Se ponen todas las personas de pie en fila india.

Se van al suelo apoyándose a cuatro patas. Colocan sus manos sobre los tobillos de la compañera que está delante. La primera persona no lo podrá hacer a no ser que nos pongamos en círculo.

A partir de esa postura caminamos a ritmo de DERECHA, IZQUIERDA recorriendo el camino que indique quien está en el primer puesto.

#### Reflexión:

¿Qué te ha parecido? ¿Os habéis hecho daño en la rodillas? ¿Cómo tenéis las piernas? ¿Podríamos jugar sin hacernos daño?

### 35. EL CUBO DE AGUA CON LOS PIES.

#### Varios.

<http://www.youtube.com/watch?v=7x2tqSt3yC0>

<http://www.youtube.com/watch?v=37evmGMV894>

Coefficiente de cooperación: **9**.

Nos ponemos siete personas en círculo.

Nos sentamos. Nos acostamos.

Elevamos los pies a lo alto sujetando un cubo de agua y podemos hacer otras cosas.

### 36. ENCONTRARSE.

#### Varios.

Coefficiente de cooperación: **6**.

En un espacio aproximado de 50 metros cuadrados se colocan doce personas.

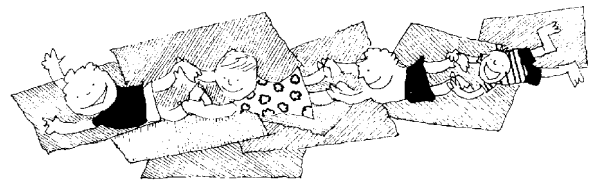
Dos más se colocan cada una en una de los ángulos diagonalmente opuestos.

Estas dos personas intentan encontrarse y darse un abrazo.

La demás intentan impedirselo.

Todas ellas se mueve y desplazan sin dar empujones y con las manos agarradas detrás de la espalda.

Recogido en NS del Recuerdo. 2010



### 37. LA ORUGA SE ARRASTRA.

#### Varios.

Coefficiente de cooperación: **9**.

Necesitamos mucho espacio.

Pedimos a dos niñas que se pongan en el suelo a cuatro patas una detrás de otra. La de atrás sujeta a la de adelante por los tobillos. Ambas avanzan siguiendo un circuito prefijado.

Pedimos a cuatro más que lo hagan.

Después pedimos a todo el grupo que se ponga en fila. Que se ponga a cuatro patas Que

sujeten los tobillos de quien está delante. Y avanzan como si formasen una larga oruga.

De esta manera pueden avanzar, girar, subir, bajar, sortear obstáculos... sin soltarse.

Quien va en cabeza conduce al grupo.

Podemos sugerirles que hagan la actividad arrastrándose por el suelo con todo el cuerpo pegado a tierra.

Habremos de tener cuidado de hacerlo en un lugar que no haga mucho daño en las rodillas.

### **38. CIRCUITO POR PAREJAS.**

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9.**

Preparamos bien todos los objetos que necesitamos para el recorrido de esta actividad.

Le pedimos a una pareja que se agarre de la mano y vaya haciendo las actividades consecutivamente. El resto podemos observar su actuación e informar de las tareas de cada momento.

Voltereta sobre colchoneta.

Carrera.

Salto por encima de un banco.

Caminar a la pata coja.

Saltar sobre aros.

Reptar hacia delante o hacia atrás.

Cuadrapedia.

Equilibrio sobre un banco y saltar encima.

Subir a la espaldera.

Después hacen el ejercicio otras parejas o tríos.

Tomado de Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

## **A PARTIR DE DIEZ AÑOS.**

### **39. ELÁSTICO CIRCULAR.**

**Varios.**

<http://www.peuniverse.com/Videos/VideoDetail/abid/221/IndexID/377/Default.aspx>

[http://www.youtube.com/watch?](http://www.youtube.com/watch?v=N8TkXixqA70)

[v=N8TkXixqA70](http://www.youtube.com/watch?v=N8TkXixqA70)

<http://www.youtube.com/watch?v=7Z5vCHn6eLQ>

<http://www.youtube.com/watch?v=CZ07CbHv1G0>

<http://www.youtube.com/watch?v=NJj5jdrLZtk>

Coefficiente de cooperación: **9.**

Hemos de encontrar una tela elástica circular que sea continua con una anchura de un metro al menos en la superficie y una longitud circular total de unos 15 metros.

Si no podemos comprar una, podemos intentar hacerla.

Buscamos tela que sea algo elástica, por ejemplo de lycra. Que tenga las medidas referidas.

Cosemos los extremos juntos para formar una banda enorme. La costura debe ir bien supercosida pues recibe mucho impacto y se puede romper.

Podemos inventar juegos tal como figuran en los enlaces de video que ofrecemos.

Conviene realizarlos sobre una superficie suave para que no hagan daño algunas posibles caídas.

El juego más estructurado es aquel en que practican cuatro jugadores. Cada uno se encuentra dentro de la banda y se posicionan de manera que forman cuatro esquinas de un cuadrado.

Un par de jugadores que están de frente corren hacia el lado contrario y luego giran para mirarse de nuevo.

La elasticidad resultante obliga a los otros dos jugadores a realizar un movimiento similar y así sucesivamente ....

El objetivo no es producir un exceso de velocidad y fuerza sino divertirse y ejercitar el cuerpo. El exceso de velocidad y fuerza puede provocar lesiones.



### **40. A LA PATA COJA COOPERATIVA.**

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **10.**

Nos ponemos de pie en círculo mirando la espalda de la compañera que está a nuestro lado derecho.

Ponemos la mano derecha sobre el hombro derecho de esa persona. Si no llegamos bien, damos un paso hacia el interior del círculo.

Levantamos el pie izquierdo hacia atrás y bajamos la mano izquierda para sujetar el pie izquierdo de la amiga que está adelante sujetando su tobillo.

Procuramos estirar el cuerpo hacia arriba e intentamos quedarnos quietas.

Después damos un salto hacia delante cada vez que yo digo: *Una, dos y tres*.

Lo repetimos varias veces y descansamos un momentín.

Nos damos media vuelta y lo repetimos de nuevo mirando hacia el lado izquierdo.

#### **41. RUEDA GIGANTE.**

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **10**.

El grupo se pone de pie en un espacio muy amplio (*campo de balonmano*) formando un círculo

Se mueve como si fuera una rueda gigante que gira sobre sí misma y se desplaza haciendo un recorrido previamente determinado: siguiendo la pared del pabellón o la línea externa de la cancha. Desplazándose hacia el lado derecho o hacia el lado izquierdo.

##### **Reflexión:**

¿Qué os pareció? ¿Qué dificultades encontrasteis? ¿Qué os parece hacer actividades en grupo? ¿Os gusta sentir os grupo?

#### **42. RECOGER GLOBOS CON LOS ZANCOS.**

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9**.

##### **Contenido motriz:**

Desarrollo de la capacidad para mantener el equilibrio sobre móviles en situación dinámica

##### **Capacidad asociada:**

Coordinación visomotriz.

##### **Agrupamiento:**

**Parejas** dentro del gran grupo.

##### **Propuesta:**

Cada alumno dispone de un par de zancos. Les pedimos que sujeten bien los zancos atados al pie o sujetos con una mano estirando de la cuerda hacia arriba.

Con la otra mano se apoyan mutuamente por parejas.

Por el espacio hay repartidos varios globos o pelotas suaves.

Los alumnos, sin bajar de los zancos y golpeando el globo de forma alternativa dentro de la pareja, coordinan sus acciones para conducirlo hasta un punto previamente fijado.

##### **Factores para variar la práctica:**

Realizar un recorrido conduciendo el globo por un circuito preestablecido.

Realizar la actividad **en pequeños grupos**.

Tomado de Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

#### **43. RITMO CON LOS ZANCOS.**

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9**.

##### **Contenido motriz:**

Desarrollo de la capacidad para mantener el equilibrio sobre móviles en situación dinámica.

##### **Capacidad asociada:**

Percepción espacio-temporal.

##### **Agrupamiento: Parejas.**

##### **Propuesta:**

Cada alumno dispone de un par de zancos. Les pedimos que sujeten bien los zancos atados al pie o sujetos con una mano estirando de la cuerda hacia arriba.

Con la otra mano se apoyan mutuamente por parejas.

Los miembros de la pareja eligen un ritmo que tratan de reproducir golpeando, simultáneamente, con los zancos en el suelo mientras se mantienen sobre ellos.

- Ca – sa.

- -Mé – di – co.

- Sal – sa.

##### **Variaciones:**

Modificar la longitud de la cuerda.

Realizar un recorrido por un circuito preestablecido con diferentes materiales (colchonetas, bancos suecos...).

Realizar la actividad en pequeños grupos.

Tomado de Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

#### **44.- MANTEAR AL MUÑECO.**

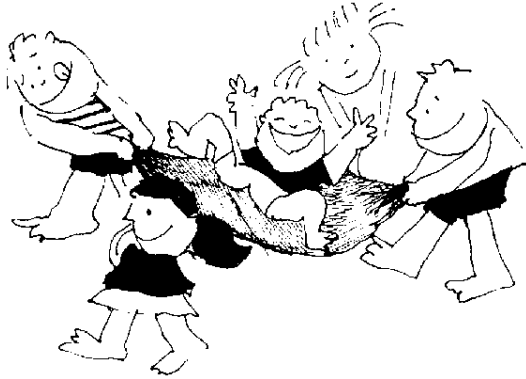
**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9**.

Un grupo sujeta una sábana, una manta o cobija y lanza hacia arriba un pelele (*un muñeco, un balón, un zapato, . . .*) que sube y que baja tras los movimientos de los brazos infantiles.

Recitamos:

**"Pelele, pelele. Tu padre te quiere, tu madre también. Todas te queremos. ¡Arriba con él!"** y al decir arriba todas tiran hacia arriba elevándolo.



#### 45. ENCUENTRO EN LAS ESPALDERAS.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9.**

Contenido motriz:

Desarrollo de la capacidad de desplazamiento en cuadrupedia vertical, coordinando las acciones con las de los compañeros.

Agrupamiento: Pequeño grupo.

Propuesta:

Se sitúa una colchoneta en cada extremo de las espalderas. En cada colchoneta se coloca la mitad del grupo. Todos los miembros del grupo, coordinando sus acciones con quienes avanzan en sentido contrario, deben llegar hasta la otra colchoneta sin pisar el suelo.

Factores para variar la práctica:

Colocar obstáculos sobre las espalderas: cuerdas que no deben ser tocadas, bancos suecos formando planos inclinados sobre los que los alumnos no pueden apoyarse...

Realizar la actividad en gran grupo.

Tomado de Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

#### 46. LA GRAN AVENTURA DE LAS ISLAS.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9.**

En el espacio diseñamos dos islas bien separadas una de otra (*bancos, dibujo en el suelo con tiza, . . .*). Imaginamos que todo lo demás es agua.

Cada jugadora dispone de un objeto sobre el que ponerse de pie para no hundirse en el agua. Intentarán entre todas llegar a las islas sin ahogarse.

FUENTE: Ismael Donet. 07

### A PARTIR DE ONCE AÑOS.

#### 47. LA HACHE.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **8.**

Dos jugadores se ponen de pie, uno frente a otro. Ambos colocan la mano derecha sobre el hombro izquierdo de su compañera y se apoyan bien.

Levantamos 90 grados la pierna derecha bien extendida, agarrando con la mano izquierda cada uno el tobillo del otro.

Así se forma una H humana. En esta posición pueden saltar de un lado a otro, agacharse . . . Ir a tocar la puerta.

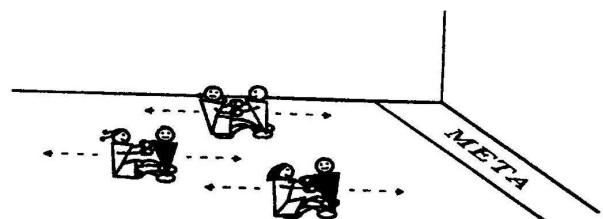
Variación.

Podemos hacer una actividad similar colocándose todo el grupo en dos círculos concéntricos mirándose frente a frente por parejas.

A partir de esa postura nos apoyamos con la mano derecha en el hombro de quien está a nuestro lado.

Levantamos la pierna derecha que será sujeta con la mano izquierda de la persona que está enfrente.

Una vez construida esta H colectiva podemos saltar todas a la vez en dirección a las manillas del reloj.



#### 48. BASCULANDO.

**Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9.**

Por parejas frente a frente, sentadas sobre los pies de su compañera y sujetándose con las manos.

Mediante un movimiento bascular y de extensión de piernas, han de avanzar en una dirección previamente determinada.

#### 49. CINTURÓN RUEDA DE ORUGA.

**Varios.**

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

Coficiente de cooperación: **9.**

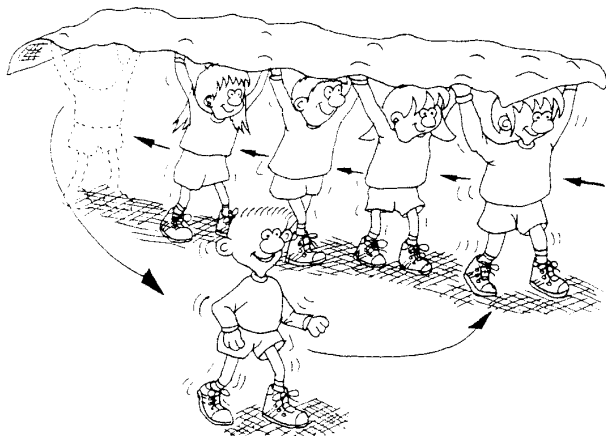
Necesitamos un espacio muy amplio (cancha de balonmano).

Necesitamos una tela aproximadamente de diez metros de larga y un metro de ancha cosida de tal manera que forme un círculo cerrado.

Dejamos la tela en el suelo bien estirada de manera que formará dos capas, una sobre la otra.

Las participantes se colocan dentro de esas capas en fila mirando en la misma dirección.

A partir de esa postura comienzan a caminar por el interior de la tela que irá girando poco a poco.



#### 50. TEJADO COLECTIVO.

**Varios.**

Coficiente de cooperación: **9.**

Todas las jugadoras se colocan en fila india sosteniendo un largo papel continuo, una larga tela o una colchoneta amplia y ligera.

Colocamos el tejado encima de las participantes de la parte trasera de la fila.

Estas irán pasando el tejado lentamente hacia delante.

Según el *tejado* va avanzando, las jugadoras que quedan al descubierto por detrás se ponen al principio de la fila.

#### 51. LA ORUGA CON PATAS.

**Varios.**

Coficiente de cooperación: **10.**

Se ponen dos personas de pie en fila una detrás de otra.

La última se pone con las rodillas y las manos en el suelo. La primera hace lo mismo.

A partir de esa postura, la persona de adelante pone los pies sobre los hombros de la persona que está detrás quedando apoyada en el suelo solamente con las manos.

Ahora pueden caminar despacio hacia delante coordinando sus movimientos con alguna expresión.

Quienes consiguen hacer bien esta actividad pueden intentar hacerlo en grupos de tres personas o cuatro.

FUENTE: Ismael Donet. 07

#### 52. PASAR POR ENCIMA DEL PALO.

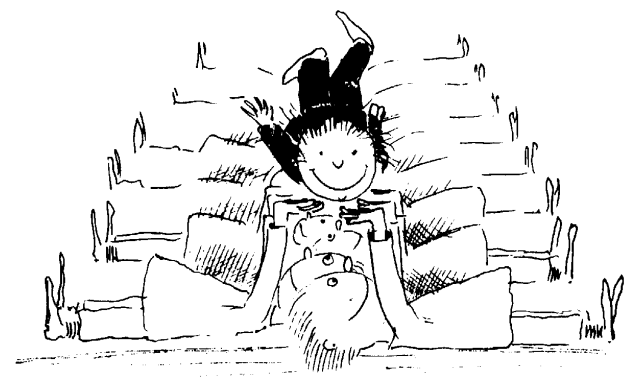
**Varios.**

Coficiente de cooperación: **9.**

Colocamos una cuerda o un palo horizontal a una altura aproximada de dos tercios de la altura media de las personas participantes.

Todo el grupo se coloca junto en uno de los lados del palo y les indicamos que han de pasar al otro lado del palo por encima y sin tocarlo.

### A PARTIR DE DOCE AÑOS.



#### 53. LA CREMALLERA.

<http://www.youtube.com/watch?v=0phubLhLgZ8>

[http://www.youtube.com/watch?v=8c\\_Dtm90O5w](http://www.youtube.com/watch?v=8c_Dtm90O5w)

<http://www.youtube.com/watch?v=MAk8IVZ1eI0>

**Varios.**

Coficiente de cooperación: **9.**

Pedimos al grupo que haga dos filas tos mirando al mismo lado.

Después les pido que se den la espalda. Que se sienten en el suelo. Que se tumben de manera que una fila estira las piernas hacia un lado y la otra hacia el lado contrario.

En esta situación cada persona de una fila colocará su cabeza entre los hombros de dos personas de la fila contraria de manera que todas las cabezas formarán una sola fila.

Las que están de esta forma tumbadas recogen las piernas y levantan las manos.

Una persona se sienta con cuidado en las manos de la primera de la fila y se tumba poco a poco boca arriba sobre las manos de sus compañeras que deberán pasarla suavemente hasta el otro extremo de la fila.

La que va por encima es conveniente que sea ayudada por dos personas que la cogen las manos y la acompañan moviéndose por cada lado de la fila. Especialmente la ayudan a bajar de donde está cuando llega al final de la cremallera.

#### **54. LA ALFOMBRA VOLADORA**

##### **Varios.**

Coefficiente de cooperación: **8.**

##### Material:

Dos bancos suecos, una esterilla aislante y cuatro cuerdas de 3 metros.

##### **ORGANIZACIÓN:**

Grupos de 5 a 7 alumnos.

##### Descripción:

Los alumnos deben transportar un aislante hasta el otro extremo del gimnasio, utilizando obligatoriamente todo el material que se les proporciona.

Los alumnos no pueden tocar los bancos suecos ni la esterilla en ningún momento: únicamente pueden tocar las cuerdas. Ni la esterilla ni los bancos pueden tocar el suelo.

##### Variantes:

- Todo el material debe ser transportado hasta el otro extremo, y además debe estar en contacto EN TODO MOMENTO.
- Los bancos no pueden estar colocados uno sobre otro.
- El aislante no puede estar en contacto con las cuerdas cuando éste es transportado, sólo puede ser tocado por ellas durante la fase de colocación. Es decir, que los alumnos no pueden atar la esterilla a los bancos para transportarla.

- Sustituimos la esterilla por un folio o por un globo.

##### Observaciones:

Lo recomendable es que los grupos vayan pasando de una variante a otra según vayan resolviendo las primeras, que son bastante más fáciles. En función de sus soluciones, les vamos proponiendo nuevas propuestas.

##### **Posibles soluciones:**

Los alumnos pueden atar la esterilla a un banco para evitar que se caiga durante el transporte.

También pueden hacer un “bocadillo” de esterilla, colocando un banco sobre otro.

En la tercera variante, los alumnos pueden transportar la esterilla colocada verticalmente, “pinzándola” entre los dos bancos.

#### **55. INTERCAMBIAR ZANCOS.**

##### **Varios.**

Coefficiente de cooperación: **9.**

##### Contenido motriz:

Desarrollo de la capacidad para mantener el equilibrio sobre móviles en situación dinámica.

Agrupamiento: Gran grupo.

##### Propuesta:

Cada alumno dispone de un par de **zancos**. Avanzan por el espacio y sin tocar el suelo con sus pies tratan de intercambiar los zancos con los del compañero con el que se encuentren.

##### Factores para variar la práctica:

Modificar la longitud de la cuerda.

Realizar un recorrido por un circuito preestablecido con diferentes materiales (colchonetas, bancos suecos...).

Realizar la actividad en pequeños grupos.

Tomado de Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

#### **56. SALTO AL VACÍO Y SUPERMÁN.**

##### **Varios.**

<https://plus.google.com/photos/109905701381545060682/albums/5761829278458236865/5761856776641118914?banner=pwa&authkey=CLP29smksuQjQE>

Coefficiente de cooperación: **9.**

Empezaremos cogiendo una cuerda de comba individual por parejas y uniendo los extremos de la misma con un nudo (nudo del pescador).

A continuación las parejas se colocarán enfrentadas una al lado de otra, formando un pasillo. El principal problema es sujetar las cuerdas de forma segura. Para ello, cada pareja convertirá el círculo que forma su cuerda, en un ocho (cruzándola sobre sí misma) y a continuación, cada mano cogerá la cuerda propia y la del compañero que se encuentre al lado.

De este modo, cada mano cogerá siempre dos cuerdas y cada cuerda estará agarrada por dos manos formando un entramado perfecto para conseguir que los alumnos se lancen sin peligro.

La posición de rigidez en este reto es fundamental.

El número de parejas que deben formar el entramado debe ser de seis o siete. Cada vez que una salta pasa a coger el puesto de quien vaya a hacerlo a continuación. Explicamos algunas medidas de seguridad y disfrutamos de la actividad.

Para ello, podríamos comenzar cogiendo carrera desde unos cinco metros y lanzándonos al entramado a modo de "lanzamiento a la piscina".

Tras haberlo hecho todos, cambiaremos la carrera por el desequilibrio desde una posición elevada ("**salto al vacío**"). Por ejemplo desde el plinto, de puntillas, con los brazos estirados hacia arriba (a los lados de la cabeza y unidos por las manos) para dejarse caer sobre las cuerdas de frente y completamente rígido (todo el cuerpo bloqueado).

El siguiente nivel de dificultad desde el punto de vista emocional sería dejarse caer de espaldas, pero como existe la posibilidad de "colarse" por alguno de los huecos que queda, colocaremos una colchoneta debajo de las cuerdas.

## 57. TODAS CON ELLA

### Varios.

Coefficiente de cooperación: **10**.

#### Material:

Espalderas, y un banco sueco, una colchoneta...

#### Organización:

Grupos de alumnas.

#### Descripción:

Todas las alumnas se subirán en las espalderas y deberán pasar un banco sueco o una colchoneta hasta el otro extremo de las espalderas.

¿Fácil, no?

La verdadera actividad es pasar de un extremo a otro a una alumna, que se colocará de forma paralela al suelo, con el cuerpo totalmente rígido.

La alumna que es transportada no puede agarrarse de las espalderas.

Ninguna alumna puede tocar el suelo.

#### Variaciones:

- Las alumnas que sujetan a su compañera no pueden desplazarse.

Por lo tanto, para conseguir que recorra la fila de espalderas, las alumnas que hayan sido superadas por sus compañeras tendrán que trepar por las espalderas para volver a colocarse en la fila y hacerla avanzar.

#### Observaciones:

Esta actividad es difícil, tendrán que ayudarse y organizarse muy bien para poder ejercer la fuerza suficiente como para desplazar a las compañeras.

Es recomendable que las alumnas pasen sobre las piernas semiflexionadas de las porteadoras, no sobre los brazos.

## Juegos deportivos cooperativos. OTROS Y VARIOS.

Número	Título	Coefficiente de cooperación	A partir de X años
1.	LA BICICLETA INDIVIDUAL.	7	CINCO.
2.	TRONCOS RODANTES.	7	CINCO
3.	LAS CHAPAS COOPERATIVAS.	9	SEIS.
4.	A TAPAR LA CALLE. (CD)	7	SEIS.
5.	LA SILLA DE LA REINA. (CD)	8	SEIS.
6.	RODAMOS ESTIRADAS.	9	SEIS.
7.	CROQUETAS GRANDOTAS.	9	SEIS.
8.	RODAR POR PAREJAS AL TRESBOLILLO.	9	SEIS.
9.	LA SEMANA EN LA ESCALERA.	7	SEIS.
10.	CAMINAR SIN CHOCAR.	8	SEIS.
11.	TRANSPORTAR LEÑA.	9	SEIS.
12.	PASEMISÍ, PASEMISÁ.	6	SEIS.
13.	CAMINAR Y PASAR POR DEBAJO.	8	SIETE.
14.	LA PASTORA Y LAS OVEJAS.	6	SIETE.
15.	LA CADENA DE RECOGER.	8	SIETE.
16.	CRUZAR EL RÍO EN GRUPOS.	9	SIETE.
17.	LAS ARGOLLAS.	9	SIETE.
18.	BICICLETA PARA DOS.	8	SIETE.
19.	CINTAS RÍTMICAS.	9	SIETE.
20.	RECOGER MADERA.	9	SIETE.
21.	PISAR APOYOS CON LOS PIES ATADOS.	10	SIETE.
22.	ESCONDITE INGLÉS.	6	SIETE.
23.	LANZAMIENTO DE OBJETOS VOLADORES.	9	OCHO.
24.	CAERSE Y LEVANTARSE.	7	OCHO.
25.	LA PESCA SIN RESPIRAR.	6	OCHO.
26.	AVANZAMOS SOBRE EL PERIÓDICO.	10	OCHO.
27.	EL TÚNEL MARAVILLOSO.	8	OCHO.
28.	CUATRO EN RAYA.	8	OCHO.
29.	BOMBERAS SACAN PERSONAS.	9	OCHO.
30.	ZANCOS UNIDOS CON CUERDAS.	8	NUEVE.
31.	EL CIEMPIÉS AVANZA.	9	NUEVE.
32.	TOMA TUBO.	9	NUEVE.
33.	PASAR LA BANANA CON LOS PIES.	9	NUEVE.
34.	A CUATRO PATAS, DERECHA, IZQUIERDA.	9	NUEVE.
35.	EL CUBO DE AGUA CON LOS PIES.	9	NUEVE.
36.	ENCONTRARSE.	6	NUEVE.
37.	LA ORUGA SE ARRASTRA.	9	NUEVE.
38.	CIRCUITO POR PAREJAS.	9	NUEVE.
39.	ELÁSTICO CIRCULAR.	10	DIEZ.
40.	A LA PATA COJA COOPERATIVA.	10	DIEZ.
41.	RUEDA GIGANTE.	10	DIEZ.
42.	RECOGER GLOBOS CON LOS ZANCOS.	9	DIEZ.
43.	RITMO CON LOS ZANCOS.	9	DIEZ.
44.	MANTEAR AL MUÑECO.	9	DIEZ.



45.	<b>ENCUENTRO EN LAS ESPALDERAS.</b>	9	DIEZ.
46.	<b>LA GRAN AVENTURA DE LAS ISLAS.</b>	9	DIEZ.
47.	<b>LA HACHE.</b>	8	ONCE.
48.	<b>BASCULANDO.</b>	9	ONCE.
49.	<b>CINTURÓN RUEDA DE ORUGA.</b>	9	ONCE.
50.	<b>TEJADO COLECTIVO.</b>	9	ONCE.
51.	<b>LA ORUGA CON PATAS.</b>	10	ONCE.
52.	<b>PASAR POR ENCIMA DEL PALO.</b>	9	ONCE.
53.	<b>LA CREMALLERA.</b>	9	ONCE.
54.	<b>LA ALFOMBRA VOLADORA</b>	8	DOCE.
55.	<b>INTERCAMBIAR ZANCOS.</b>	9	DOCE.
56.	<b>SALTO AL VACÍO Y SUPERMÁN.</b>	9	DOCE.
57.	<b>TODAS CON ELLA</b>	9	DOCE.

Juegos deportivos cooperativos. OTROS Y VARIOS.							
Años	Cantidad de Juegos	Coeficiente de cooperación.					
		5	6	7	8	9	10
Cinco	2			2			
Seis	10		1	2	2	5	
Siete	10		2		3	4	1
Ocho	7		1	1	2	2	1
Nueve	9		1		1	7	
Diez	8					5	3
Once	7				1	5	1
Doce	4				1	3	
Trece							
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>		5	5	10	31	6