

INVENTANDO NUESTROS JUEGOS

1.- Definición

Se trata de inventarse juegos atendiendo a criterios preestablecidos.

2.- Objetivos

Desarrollar la creatividad

Trabajar la cooperación y el trabajo en equipo.

3.- Participantes

Grupo – clase a partir de 6 años.

4.- Material

Ninguno.

5.- Consignas de Partida

Hay que cumplir todos los criterios para que los juegos sean válidos

6.- Desarrollo

Se divide el grupo-clase en subgrupos de 5 personas. EL objetivo del grupo es inventarse su propio juego atendiendo a los siguiente criterios:

- a) Tenemos que participar en el juego todas las personas
- b) No se puede eliminar nadie.
- c) Las normas del juego tienen que estar por escrito
- d) No valen los juegos en los que se pegue o se ridiculice a alguien.

Una vez todos los grupos hayan inventado su juego, se irá al patio. Cada grupo explicará el juego y todos/as jugaremos.

7.- Evaluación

¿Cómo os habéis sentido? ¿Cómo os habéis organizado para inventar el juego? ¿Habéis aportado todos/as vuestras ideas? ¿Qué es lo que más os ha gustado?

8.-Fuente

Bakeola. Servicio para la Mediación y Regulación de Conflictos. Fundación EDE. Bilbao 2004.