

EL TELEGRAMA

1.- Objetivos

- Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia
- Cooperación: configurar un cable telegráfico representando simbólicamente con los cuerpos de los jugadores.
- Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa.
- Creatividad dramática: originalidad.

2.- Participantes

Tantas personas como se desee.

Edad: Desde los 6 años.

3.- Material

No es necesario

4.- Desarrollo

Se forman equipos de 10 jugadores/jugadoras aproximadamente y en cada equipo se elige por sorteo un/a jugador/a que "se la queda". Los miembros de cada equipo se colocan en círculo y se cogen de la mano, formando un cable telegráfico. El/La que "se la queda" se sitúa en el centro del círculo y debe detectar por dónde pasa el mensaje, el telegrama que se está enviando. Con esta finalidad debe vigilar atentamente las manos de los jugadores que simbolizan ser un cable telegráfico por el que pasa el mensaje a través de un apretón disimulado en la mano del compañero/a.

Un jugador o una jugadora al azar comienza diciendo "Mando telegrama a..." y dice el nombre de otro niño u otra niña que esté en el círculo, y cuando la persona que "se la queda" no le ve, aprieta en la mano de una de las dos personas que tiene a su lado. La persona que recibe el mensaje, lo pasa a la siguiente y así sucesivamente hasta que llega a la persona receptora del telegrama, que dice en alto "Mensaje recibido".

Si la persona que "se la queda" detecta a un jugador/a pasando el mensaje, éste/a se desplaza al centro, comenzando el juego de nuevo. A diferencia del juego tradicional, en esta forma de jugarlo, si "el que se la queda" no lo detecta y el telegrama llega al receptor, no se queda en el centro hasta que lo intercepte, sino que cambia de rol con la persona a la que le enviaron el mensaje, que pasará al centro del círculo.

Notas: Fomentar que las y los jugadores que representan el cable telegráfico se mantengan de pie en una postura estática, es decir, procurando evitar movimientos corporales sobre todo cuando se están enviando mensajes. Es muy importante que todas las personas miembro del grupo participen, o bien enviando o bien recibiendo algún mensaje, por lo que no se debe concluir el juego sin la participación de todas las personas.

5.- Evaluación

¿Ha sido divertido pasar el mensaje, de uno a otro, como si fuéramos un cable por el que se transmiten mensajes y sin que el jugador que estaba en el centro

nos viera? ¿Ha sido difícil detectar dónde estaba el mensaje cuando estábamos en el centro? ¿Hemos participado todos, o recibiendo o enviando mensajes? ¿Cómo nos hemos sentido al enviar mensajes y al recibirlos?

6.- Fuente

Garaigordobil, M. *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Ediciones Pirámide. Madrid 2005.