Cooperación y organización

El campo minado por parejas

Juego cooperativo para 1.º de ESO. Fomentar la cooperación y la comunicación verbal precisa.

Para qué sirve

Trabajas la comunicación verbal precisa y la confianza dentro del grupo. En 1.º ESO el alumnado aún se está conociendo, y este juego obliga a escucharse y a dar indicaciones claras. Encaja en la parte principal, cuando ya han entrado en calor y pueden concentrarse.

Cómo se juega, paso a paso

1. Antes de empezar, reparte el material por el espacio: aros y conos hacen de minas y los pañuelos sirven de venda.
2. Forma grupos de 4-5 y explica el reto: uno va con los ojos vendados y el resto lo guía solo con la voz.
3. Recuerda la regla: nadie puede tocar al compañero vendado. Si alguien lo toca, el intento vuelve a empezar.
4. Cada grupo elige quién se venda primero y se coloca en la salida. Da la señal y arrancan.
5. Durante el juego, el vendado avanza solo si entiende la indicación. Si pisa una mina, vuelve a la salida o repite el tramo.
6. Cuando llegue a la meta, cambiad de persona vendada y recolocad algunos obstáculos.
7. Para el juego cuando todos hayan hecho de vendado, o casi. Reúnelos para comentar qué indicaciones funcionaron.

Reglas

No se puede tocar al compañero vendado para guiarlo.

Organización y material

Cada grupo tiene su zona con obstáculos repartidos, bien separada de las demás para que las voces no se mezclen. Salida y meta marcadas con conos en los extremos.

Curso
1.º de ESO

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Baja

Agrupación y lugar
Grupos de 4-5, uno con los ojos vendados. Gimnasio, polideportivo o patio

Material
Aros, conos, pañuelos

Variantes

Más fácil
Pon menos obstáculos y más separados, con un pasillo ancho. El guía puede dar las indicaciones con el vendado a poca distancia.

Más difícil
Limita el número de palabras por indicación o prohíbe decir «izquierda» y «derecha». También puedes estrechar el paso entre obstáculos.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, haz más recorridos en paralelo y baja a 4 por equipo. Con grupo pequeño, un solo recorrido y que todos se turnen como guía.

En poco espacio
Usa solo la mitad del espacio, con recorridos más cortos y turnos escalonados. Mientras un grupo juega, el otro observa y anota qué indicaciones funcionan.

La variante de la ficha
Cambiar de guía y de trayecto en cada intento.

Adaptaciones e inclusión

Discapacidad visual
Quien tenga baja visión puede ser guía o ir sin venda, pero con el mismo recorrido y las mismas reglas. Si va vendado, usa referencias sonoras claras.

Alumnado con TEA
Enseña el recorrido antes de vendar y fija unas pocas palabras de orden acordadas. Deja que elija si prefiere ser guía o ir vendado en el primer turno.

Discapacidad auditiva
Si es el vendado, acordad antes señales de apoyo que no impliquen tocarlo, como golpes en el suelo. Si es guía, que use gestos visibles y un compañero lo apoye con la voz.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Retira cualquier objeto duro o resbaladizo del recorrido y revisa que los aros estén bien planos.
- El vendado camina despacio, sin correr. Ponle una distancia mínima con otros grupos y con las paredes.
- Para el juego de inmediato si alguien pierde el equilibrio o se acerca a otro recorrido.

Errores frecuentes al aplicarla

- Poner los recorridos demasiado juntos. Con las voces mezcladas el vendado no distingue a su guía, así que separa bien las zonas.
- No concretar qué pasa al tocar una mina o al tocar al compañero. Dilo antes de empezar para evitar discusiones.
- Dejar que hablen todos a la vez. Pide que lo haga uno solo, o por turnos, para que la indicación sea clara.

Preguntas para la reflexión final

¿Qué indicaciones te ayudaron más cuando ibas con los ojos vendados?

¿Qué hicisteis en el grupo cuando las instrucciones no se entendían?

¿Cómo te sentiste al guiar a un compañero sin poder tocarlo?

Autor: Equipo de profesores de Educación Física de Espaldera. Revisada el 26 de octubre de 2026.