

Cuatro Estaciones

4 Sesiones de juegos cooperativos



PRESENTACIÓN

Las cuatro sesiones de juegos cooperativos que tienes en tus manos fueron publicadas hace cerca de veinte años en la revista EN PIE DE PAZ (1986 – 1987). En la presentación de los mismos se decía:

«El Grupo de Acción Noviolenta de Málaga se dedica desde hace tiempo a fomentar el uso de los juegos cooperativos. Para ello, así como para numerosos grupos noviolentos, es ya habitual empezar sus encuentros con una sesión de juegos. (...)

El texto que publicamos, en dos entregas, recoge el trabajo de varios años de organizar sesiones de juegos cooperativos en escuelas, grupos juveniles, asociaciones de padre, centros de ocio, etc. Las cuatro sesiones de juegos que nos ofrecen tienen en cuenta los altibajos en la curva de interés que se da entre los participantes de un clima de trabajo posterior.

Por cierto, son apropiados para todos, pues ellos mismos han usado a menudo esta programación en sesiones conjuntas de padres e hijos con resultados magníficos: los padres descubren una nueva dimensión del juego y los niños que los padres siguen siendo niños.

¡A jugar!

Septiembre 1987»

Espacio Libre para la Paz reedita estas sesiones de juegos cooperativos en unos momentos en el que los educadores reclaman herramientas para conseguir un clima de convivencia en sus aulas. En la asociación ELPÁZ creemos que la formación de hábitos cooperativos ayuda a que chicos y chicas crezcan en un ambiente no agresivo en donde se relacionen de manera positivas.

Si tu, maestra – maestro, desarrollas estas sesiones con tus alumnos y alumnas nos gustaría que nos hicieras llegar tu valoración de lo realizado.

Escríbenos a: apoleo@pangea.org



FUEGO

- Me pica aquí
- Tocar azul
- Espejos
- Construyamos una máquina
- Burbujas
- Palomitas pegajosas
- Pasar el apretón
- ¿Me quieres, amor?
- Lanzar la mascara
- Micrófono mágico
- Tormenta

ME PICA AQUÍ

Este, juego nos ayuda a aprender los nombres de los demás. Cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, y relajará la tensión que provoca el estar con gente nueva. Es bueno darse cuenta de que se puede ayudar a que la gente se acuerde de los nombres; no hay nada malo en no saberlos todos.

La primera persona dice: «Me llamo Juan y me pica aquí» (rascándose alguna parte del cuerpo, por ejemplo la cabeza). La segunda persona dice: «Se llama Juan y le pica allí» (rascando la cabeza de Juan) «y yo me llamé María y me pica aquí» (rascándose). La tercera dice: «Se llama María y le pica allí y yo me llamo Carmen y me pica aquí» (rascándole a María y luego a sí misma). Así continúa entre la risa de todos.

TOCA AZUL

El monitor anuncia «toquen azul» (u otro color u objeto). Los participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado. «Toquen una sandalia» o. «toquen una pulsera», induce al contacto físico. Hay muchas variaciones, como «toquen una rodilla con el pulgar izquierdo». Dorothy Flanagan, profesora de niños de segundo y tercer grado, descubrió que es fenomenal hacerlo a cámara lenta. A los niños les encanta hacerlo muy despacio.

ESPEJOS

Ponerse de pie en círculo. Mirad al monitor que se mueve muy lentamente, primero sólo las manos, luego las otras partes del cuerpo y la cara. Los otros deben moverse con el monitor como si fueran su reflejo. El monitor debería hacer hincapié en la lentitud y en la sincronía. Ilustrad la diferencia entre hacer lo mismo y hacer de espejo. A veces el maestro podría optar por hacer esto como un ejercicio de parejas, en cuyo caso éstas se turnarían para ser espejo y reflejo.

Este juego desarrolla la concentración, la observación, la sincronía grupal y el silencio. Es muy bueno para entrenamiento mímico y teatro de calentamiento.

CONSTRUYAMOS UNA MÁQUINA

Divididos en grupos de cuatro a siete y que el monitor pida a los grupos que construyan una máquina entre todos. Fíjate en que todos participen, ya como parte de la máquina, como obrero o producto. Mostrad la máquina a los otros grupos. El monitor podría asignar

a cada grupo una máquina determinada. Otra variación es hacer una fábrica utilizando todas las máquinas juntas.

Un juego para desarrollar la cooperación, la participación y la toma de decisiones.

BURBUJAS

Cada persona elige un compañero y se dan las manos. Usad todo el espacio que podáis. Imaginad que sois burbujas flotando en el cielo y moviéndooos *muy lenta y suavemente* por la habitación. Cuando rozáis o chocáis *dulcemente* contra otra pareja vuestra a burbuja «estalla» y cambiáis de compañero. Intenta encontrarte con el mayor número de personas diferentes y cambiar de compañero.

PALOMITAS PEGAJOSAS

Cada uno anda por la habitación con los brazos pegados al cuerpo. Cuando rozas a algún otro, os «pegáis» juntos cogiéndooos las manos, como palomitas pagajosas de verdad. Toda la clase puede seguir «pegándose» hasta que sólo haya una pelota de palomitas pegajosas.

PASAR EL APRETÓN

Sentaros en círculo. Unid las manos. Una persona (¿el monitor?) aprieta *dulcemente* la mano de la persona que está a su izquierda o a su derecha; y sigue pasando este apretón alrededor del círculo hasta que vuelve de nuevo a la primera. Algunas variaciones: el monitor podría pasar un apretón a la persona de su derecha e izquierda. ¡Ya verás que divertida conjunción! O cada persona, tras recibir el apretón podría hacer ruido divertidos o simular ser un electrodoméstico.

¿ME QUIERES, AMOR?

Sentaros en círculo. Comienza el monitor preguntando a la persona de su derecha o izquierda «¿me quieres, amor?». Esta persona responde, «te quiero, amor, pero no me puedo reír». La primera persona intenta entonces hacer reír a la segunda. Puede poner una cara divertida, contar un chiste o hacer cosquillas. El monitor elige lo que pueden hacer en la ronda. Se continúa alrededor del círculo hasta que se pregunta a la primera persona, «¿me quieres, amor?» Y se le hace reír.

Concentración, silencio, diversión y memoria.

LANZAR LA MASCARA

Sentaros en círculo. El monitor puede elegir a alguien que comience, haciendo una máscara (mueca) con su cara, tan horrible o divertida como quiera. Luego acerca las manos a la cara, coge la «máscara» y la lanza para que alguien la recoja, se la ponga en la cara y la imite antes de borrarla e inventarse otra que debe lanzar a alguna otra persona del círculo.

MICRÓFONO MÁGICO

Todos se sientan en círculo. Un objeto como un lápiz, una cáscara, una piedra, etc. se pasa de una persona a otra. Sólo si tienes el objeto te está permitido hablar, de otra forma *debes permanecer callado*. Las personas deben decidir por sí mismas o si desean hablar o pasar el objeto sin hablar. Este juego puede utilizarse para contar cuentos cooperativos, o para que una clase cuente

al maestro sus noticias o para iniciar una discusión en la que el maestro quiere animar a los miembros más tímidos de su clase para que participen.

Concentración, cooperación, actitud de escucha y desarrollo social.

TORMENTA

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo. Como sucede en una orquesta, va añadiendo a todos, uno, por uno, a la tormenta. Indica a una persona y frota las manos. Esta persona la imita, y el director va dando vuelta a todo el círculo hasta que estén todos frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chascar los dedos mientras los demás siguen frotándose las manos. Ahora da la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotarse las manos y estén chascando los dedos. A continuación, indica, uno por uno, que se den palmadas en los muslos; y luego que se den palmadas en los muslos y al mismo tiempo que pisoteen el suelo –el *crescendo* de la tormenta–.

Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras el director da los mismos *pasos* pero en orden contrario.

Los niños más pequeños se quedan frecuentemente sobrecogidos por este juego, ya que creen en el efecto y se quedan con un sentimiento «mágico», algo muy bonito cuando se es así de joven.

TIERRA

- Iniciales de cualidad
- El tren de los nombres
- Estoy sentado y amo muy en secreto
- Elefantes y palmeras
- Familia de animales
- Dragones
- Marineras
- Viento en los álamos
- Lavacoches
- Había una vez un barquito chiquitito

INICIALES DE CUALIDADES

Para empezar una reunión positivamente. Cada persona piensa en sus iniciales y se describe-con adjetivos empezando con las mismas letras. Por ejemplo «soy Elena Domínguez y soy Elegante y Dinámica». Lo bueno de esto es que cada uno puede pensar de manera afirmativa en sí mismo

EL TREN DE NOMBRES

Colocaros sueltos en un círculo grande. Una persona hace de locomotora, y traquetea y resopla por el círculo. La locomotora para delante de una persona y, si sabe su nombre, lo dice en alto mientras simultáneamente salta haciendo movimientos de semáforos con sus brazos. Los ocasionales piii-piii del loco silbato de la locomotora también son agradables. La locomotora se da la vuelta y se engancha, tras lo cual la locomotora y el vagón traquetean de nuevo por el círculo hasta que se detienen delante de otra persona

y tanto la locomotora como el vagón gritan el nombre y hacen movimientos de semáforo y pitidos. Luego la locomotora maniobra y engancha al nuevo vagón y van por el círculo hasta que el tren-nombrador compuesto por todos está traqueteando por la sala.

Un juego de nombres y de afirmación muy bueno.

ESTOY SENTADO Y AMO MUY EN SECRETO ...

Os sentáis en un círculo, dejando una silla vacía. El que está a la izquierda de la silla vacía dice: «Estoy sentado» y ocupa rápidamente la silla, el siguiente por la izquierda dice: «Y amo» ocupando la silla vacía del anterior, el siguiente dice: «Muy en secreto» y realiza, la misma acción el siguiente dice: «A ... » (Pedro, una persona participante, por ejemplo) y ocupará la silla que quedó vacía. La persona nombrada (Pedro) correrá a ocupar la silla que dejó vacía el que lo nombró; las dos personas que están a derecha o izquierda de Pedro, sin levantarse intentarán cogerlo para que no se vaya. El juego hay que hacerlo muy rápido.

ELEFANTES Y PALMERAS

Este juego comienza con todos sentados en círculo. Una persona se pone de pie en el medio y señala a alguien en un círculo diciendo «Elefante» o «Palmera». Para hacer un elefante, la persona señalada se inclina un poco, entrelazando las manos y meciendo los brazos para formar la trompa. La persona de la izquierda hace la oreja izquierda del elefante levantando su codo izquierdo y

tocándose la cabeza con su mano izquierda. La persona de la derecha del elefante-trompa hace lo mismo con su brazo derecho para formar la «oreja derecha». Para hacer la «Palmera» la persona señalada se pone de pie con los brazos estirados (el tronco). Los de cada lado levantan sus brazos exteriores con las manos caídas para hacer las «hojas».

FAMILIA DE ANIMALES

El monitor preparará papelitos en los que van escritos nombres de animales. Para un grupo de 20 personas bastan 5 clases de animales.

Así habrá 4 gatos, 4 pollitos, 4 perros, ... Los papelitos se sortean o se reparten entre los participantes, de forma que todos tengan uno.

Cuando los participantes sepan el animal que les ha correspondido, recorren la habitación imitando la voz y los gestos del animal que le haya tocado. El objetivo del juego es reconocer a otro de la misma especie, darle la mano y proseguir juntos la búsqueda. Así los gatos buscan a otros gatos con su andar a cuatro patas y el sonido de «miau, miau», los pollitos con sus aleteos y sus «pío, pío», etc.

DRAGONES

Funciona bien con no más de 8 personas. Todas las personas se sitúan en fila. Cada persona toma la cintura del que tiene delante con las manos. Entonces la «cabeza» (primera persona de la fila) del dragón intenta tocar la «cola» (última persona de la fila), mientras que el «cuerpo» (las demás

personas) ayuda a que la cola no sea tocada, sin que cada persona pierda el contacto con quien tiene delante.

Si hay más de un dragón, cada uno puede operar independientemente.

MARINERAS

El grupo forma una fila encima de una línea central. Si el monitor grita «estribor», todos corren hacia la derecha. Si el monitor grita «puerto», todos corren hacia la izquierda. «A cubierta» significa volver al centro. El monitor grita las consignas cada vez más rápido. Ya verás el lío que se forma.

Un juego activo de calentamiento y concentración.

VIENTO EN LOS ÁLAMOS

Se forman círculos de ocho. Una persona se pone en medio del círculo con los ojos cerrados. Los del círculo se ponen de pie hombro con hombro mirando al centro, las manos a la altura del pecho con la palma hacia delante. La persona del centro que es el «álamo» se pone con los pies juntos y los brazos cruzados sobre su pecho.

Manteniendo fijos los pies y el cuerpo recto pero relajado, el álamo se deja llevar y oscila de un lado a otro. El círculo, o «brisa» sujeta el álamo con suaves empujones y hace el rumor. Dos personas deben sujetar al álamo en todo momento. A todos les llega la vez de ser el álamo meciéndose en la brisa.

Un juego de confianza aconsejado para los niños mayores.

LAVACOCHE

El grupo forma dos filas mirándose una a otra. Cada pareja frente a frente se convierte en una parte diferente de una máquina de lavado, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean suavemente el «coche», mientras pasa a través del túnel de lavado para incorporarse al final de la máquina hasta que todos han sido lavados.

Un juego de afirmación y confianza.

HABÍA UNA VEZ UN BARQUITO CHIQUITITO

Los jugadores se colocan en círculo y cantan la canción «Había una vez un barquito chiquitito» hasta que la sepan bien. La cantan de nuevo, pero cada vez que suena el fonema B, todos se agachan y luego saltan cuando lo vuelvan a oír y así continuamente. Una variante sería alternar personas que se agachan y que saltan, haciendo una especie de ola.

Un juego para acabar, concentrarse, cantar.



MAR

- Amanecer en la jungla
- La campana
- Maraña
- Espaguetis
- Si-si-No-no
- Remar
- Zum
- Guiños mágicos
- Abrazos y apretones de mano

AMANECER EN LA JUNGLA

Cada uno elige un animal de la jungla. Cierra los ojos y se imagina que amanece. Los animales empiezan a despertarse. Empiezan a hacer el ruido del animal elegido, al principio muy bajito y luego cada vez más fuerte en la medida que el día avanza. La intensidad más fuerte significa el punto del día de mayor actividad. Posteriormente los sonidos irán perdiendo fuerza hasta el silencio que representará el ocaso del día.

LA CAMPANA

De pie formando un círculo cerrado. Los participantes se cogen las manos y cierran los ojos a continuación todos se mueven a izquierda y derecha mientras hacen el sonido de las campanas. Tong ... Tong.

MARAÑA

Todos cierran los ojos y empiezan a dar vueltas cruzando las manos. Tienen que coger la mano de otra persona con cada una

de las suyas. Cuando están todos cogidos, abren los ojos y tienen que deshacer los nudos sin soltarse de las manos, trabajando juntos para conseguirlo. Es muy divertido, porque aunque a veces termina en un círculo grande, lo normal es que haya algunos nudos, y a veces dos o más círculos independientes o entrelazados. Se necesita una cooperación de grupo para deshacerse.

ESPAGUETIS

El grupo forma una fila dándose las manos. El monitor coge de la mano al grupo y los entrelaza y lía sin que se suelten, hasta que el grupo está enredado. El monitor elige a dos personas «desenredadoras» que no se unen al grupo, pero deben aconsejarles que no se lían.

Cooperación grupal, toma de decisiones, diversión.

SI-SI-NO-NO

Todos pasean por la sala. Cuando el monitor diga «¡Si!». Cada uno se pondrá frente a un compañero y dirá de forma ostensible «si-si-si» hasta que el monitor diga «¡Vale!». Al exclamar el monitor «¡No!» se repite la acción con el «¡no-no-no!» con el de igual modo. El monitor podrá indicar cada una de estas alternativas: «¡Si!» dándose la mano «¡No, dándose la mano!»; «Reír», «Llorar», «Gritar», etc.

Este juego descarga las tensiones. Para que sea divertido hay que animar a que los gestos sean muy exagerados.

REMAR

Formad un equipo de seis a ocho personas,

y sentaros uno tras otro. La persona de delante debe hacer que rema y todos los la «barca» deben intentar seguir el ritmo. Cuando cogen el ritmo, la persona de atrás debe ponerse delante y todo el proceso comienza de nuevo. A ver como podéis ir de rápido por el río, digo la habitación.

ZUM

Sentaros en un gran círculo. Imagina «zum» como el sonido de un coche de carrera. Comienza diciendo «zum» y girando tu cabeza a la derecha o a la izquierda. La persona del lado hacia la que has girado pasa el «zum» a la siguiente persona y así hasta que todos hayan pasado el «zum» por el círculo. Si deseas cambiar la dirección del «zum» debes decir «Ñiii». Al decir «Ñiii» el coche frena y cambia de dirección, pero para asegurar la participación de todos o bien restringe el uso del «Ñiii» una vez por jugador o introduce la palabra «Brrrooommm» que envía el «zum» hasta la persona de enfrente del círculo.

Concentración y coordinación para los niños más pequeños. Diversión. Cooperación.

GUIÑOS MÁGICOS

Sentaros en círculos y pasad una carta a cada jugador, que la mira y la mantiene tapada. El as de oros es mágico. Si la portadora de esta carta te guiña el ojo debes contar en silencio hasta cinco y a continuación saltar y «congelarte», el encanto te ha tocado.

No puedes decir nada. Las personas pueden intentar adivinar quien es el mago o la maga, pero si se equivocan también serán

encantados. Si adivinas quien es el mago, éste pierde su poder y todos se descongelan.

Concentración, contacto visual, diversión, interacción social, calentamiento teatral.

ABRAZOS Y APRETONES DE MANOS

A) Se ponen en un círculo. Un niño empieza dándole un abrazo al compañero de su derecha. Este lo pasa al siguiente, y así por todo el círculo.

B) En círculo. Un niño empieza dándole un apretón de mano al compañero de su izquierda. Este lo pasa al siguiente y así por todo el círculo.

C) El círculo. Un niño empieza dándole un abrazo al compañero de su derecha y un apretón de mano al de su izquierda. A continuación se continúa como en A) y B).



AIRE

- Caja sorpresa
- ¿Cómo estás?
- ¿Cómo están ustedes?
- Levantar al compañero
- Pío-Pío
- Fila de cumpleaños sin hablar
- Regazos musicales
- Carrito de verduras
- Esto es un abrazo. ¿Un qué?

CAJA SORPRESA

Círculo. Uno se levanta y dice su nombre «Soy Juan» Luego presenta a los cuatro que tiene a su izquierda, empezando por el que está más lejos «este es José, Susana, María y Pepe». Cuando dice el nombre, esa persona se levanta y se sienta rápidamente, dar lo el efecto de una caja sorpresa. Luego la persona a la derecha de Juan se levanta dice su nombre y presenta a los cuatro que tiene a su izquierda: «soy Pilar, y esta es Susana, María, Pepe y Juan». Otra vez se levantan y se sientan. Cuando le haya tocado a todo el mundo los nombres serán ya más familiares y las sonrisas más grandes.

Con niños pequeños, se puede presentar a menos gente, a uno o dos por ejemplo.

¿CÓMO ESTÁS?

Colocados en círculo una persona sale voluntaria para ser el anfitrión de esta divertida fiesta. El anfitrión anda alrededor del círculo y elige a un jugador tocándole en el hombro.

El anfitrión estrecha la mano del invitado y le saluda diciendo «¿cómo estás?». El invitado responde, «Bien, gracias» y dice su nombre. Hacen esto tres veces y después de la tercera, el anfitrión corre por el círculo en la dirección en que iba originalmente a la vez que el invitado va en la dirección opuesta.

Ambos están intentando volver al espacio vacío, pero cuando se cruzan sus caminos deben *pararse* y repetir otra vez el ritual. El invitado se convierte en anfitrión en la siguiente ronda. Naturalmente no tienes por que correr podrías saltar o reptar.

Un activo juego de presentación quizás no muy adecuado para los niños pequeños.

¿CÓMO ESTÁN USTEDES?

Este juego es una variación de «¿Cómo estás?». Mientras los dos participantes corren para encontrarse en la parte posterior del círculo y posteriormente intentar ocupar la silla vacía, cualquiera de los que están sentados pueden ocuparla dejando la suya libre. Así el lugar vacío cambiará constantemente de sitio.

El que se queda sin silla podrá, si lo desea, decir: «¿cómo están ustedes?»; todos le contestarán «¡bien!» cambiándose rápidamente de lugar. El que se quede sin ella, empieza nuevamente el juego.

LEVANTAR AL COMPAÑERO

Los niños se sientan uno frente al otro con las plantas de sus pies en el suelo y los dedos de sus pies en contacto. Los niños se inclinan hacia delante doblando las rodillas tanto como necesiten y se agarran las manos para

levantarse juntos, ambos tiran uno del otro, y a continuación intentan volver a la posición sentada. Grupo de más de dos personas también pueden intentar «levantarse».

PÍO-PÍO

Una actividad maravillosa para grupos grandes (15 o más). Todos cierran los ojos y el monitor murmura a uno o una "Tú eres papá o mamá gallina". Ahora todos empiezan a mezclarse, con los ojos cerrados. Cada uno busca la mano de otro u otra, la aprieta y pregunta: "¿Pío-pío?". Si el otro también pregunta "¿Pío-pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o el papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no le contesta, ésta sabe que ha encontrado a mamá o papá gallina y se queda cogida de la mano guardando silencio. Siempre que alguien da con el silencio (ahora dos personas se quedan cogidos formando parte de ellos). Si alguien encuentra unas manos cogidas y silencio, puede entrar a formar parte del grupo. Pronto se oirán menos "pío-pío" hasta que todos están cogidos. Luego el monitor les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa y risa.

FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR

Una actividad exigente y cooperativa. El animador sólo da las instrucciones: "sin hablar, haced una fila según el día y el mes de vuestro cumpleaños. Tenemos que hacer una fila desde enero hasta diciembre". Los participantes tienen que buscar la manera de comunicarse sin palabras y dónde deben empezar y terminar la fila.

Nota. No importa mucho que salga todo correcto. La idea es que trabajen juntos.

REGAZOS MUSICALES

Es una versión cooperativa del juego de las sillas. El grupo entero forma un círculo, todos mirando en la misma dirección, muy juntos y con las manos en la cintura del que tiene delante. Cuando empieza la música todos comienzan a andar. Cuando para, intentar sentarse en el regazo de la persona que tiene detrás. Si el grupo entero consigue sentarse sin que nadie se caiga, el grupo entero gana. Si alguien se cae, la gravedad gana. Funciona mejor con más de diez personas de aproximadamente la misma talla (¡un hombre grande tendrá problemas para sentarse en el regazo de una persona de seis años!)

CARRITO DE VERDURAS

Las personas se sientan en un círculo, quedándose uno en el centro. En parejas, elegir una verdura y los dos que la han elegido intentan cambiar de silla cuando el del centro la nombre, este también intenta sentarse. El que se queda sin silla le toca estar en el centro para hacer un nuevo llamamiento.

Cuando el llamamiento es "carrito de verduras" todos tienen que cambiar de sitio.

Si hay más de veinte personas, cada cuatro tienen que ser la misma verdura en vez de dos. Se necesitan sillas fuertes y mucho sitio.

VARIACION. Se pueden usar los nombres de provincias y cambiar todos de sitio cuando el del centro nombra la región. Ejemplo: "Andalucía".

ESTO ES UN ABRAZO, ¿UN QUÉ?

Se sientan en círculo. A dice a B que está a su derecha: "Esto es un abrazo" y le da uno. B pregunta: "¿un qué?" y A responde: "un abrazo» y se lo da. Luego B le dice a C (a su derecha): "Esto es un abrazo" y se lo da. C pregunta a B "¿un qué?", A contesta a B "un abrazo" y le da uno. B se vuelve a C y dice: "un abrazo" dándoselo. Y así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a A quien vuelve a mandar los abrazos.

Mientras tanto A dice a la persona de su izquierda: "esto es un apretón de mano", y se lo da y este pregunta: "¿un qué?", siguiendo la misma forma. Cuando los abrazos y los apretones se encuentran en el otro lado del círculo ¡es divertidísimo!



