

## 7. EVALUACION

Analizar los aprendizajes en el momento de la actividad y en el momento de la evaluación.  
Relacionar sobre las actividades realizadas para que no se pierda.

## 8. COMENTARIOS

Este suceso habitualmente en grupos no entrenados cooperativamente.  
Que al final del juego se comenten los aprendizajes y se relacionen con los objetivos.  
Se debe valorar la participación de todos los jugadores y la forma de transportarlo.  
Se debe valorar la confianza en el grupo y la forma de transportarlo.

# HERIDOS

## 1. DEFINICION

Consiste en buscar estrategias de cooperación para salvar a unos hipotéticos heridos.

## 2. OBJETIVOS

- Desarrollar estrategias de cooperación.
- Facilitar la toma de decisiones.

## 3. DESARROLLO

Los jugadores se dividen en grupos de seis. El animador explica que se trata de simular que están caminando por una montaña y, de repente, a uno de ellos se le rompe una pierna y no puede caminar. En cada grupo deben decidir quién cae herido y la forma de transportarlo. Al cabo de un tiempo de estar caminando, el herido se recupera, vuelve a andar normalmente, pero dos de ellos caen en una trampa y no pueden caminar. Una vez que han decidido quiénes son los dos nuevos heridos y cómo los transportan, siguen caminando. A la señal, los dos heridos se recuperan, pero tres de ellos caen nuevamente heridos y no pueden caminar. Finalmente cuando llevan un rato caminando con los tres heridos, un cuarto cae enfermo y tampoco pueden caminar.

Todo este proceso lo realizan los distintos grupos simultáneamente, pudiendo negociar y hacer todo tipo de arreglos entre los jugadores que, en ese momento, no estén heridos.

## 5. CARACTERISTICAS

- 5.1. Ilimitado.
- 5.2. A partir de los ocho años.
- 5.3. 15-20 minutos aproximadamente.
- 5.4. Espacio amplio.
- 5.5. B/C.