

ENCICLOPEDIA DE

Dinámicas Grupales

- Presentación • Conocimiento
- Memorización y fluidez • Verbal • Afirmación
- Confianza • Cooperación • Resolución de conflictos • Reflexión • Animación
- Formativas • Teatrales • Parranderas • Juegos
- Canciones y Rondas • Penitencias y castigos

TOMO

I

NIÑOS Y
ADOLESCENTES



ÍNDICE

TEORÍA DE LAS DINÁMICAS GRUPALES	2
Teorías modernas de aprendizaje y dinámicas de grupo	3
El método de dinámicas para grupos	14
Como manejar las dinámicas para grupos	21
Capacitación con dinámicas para grupos	29
Crear dinámicas para grupos.	43
Cuidados al manejar una dinámica	49
Clínica del rumor	52
La clínica del rumor	52
Técnicas de dinámicas grupales	52
Sociodrama	56
Tormenta de ideas (brainstorming)	57
Role – playing (desempeño de papeles)	60
Psicocomunidad	65
Proceso incidente	67
Promoción de ideas	70
Técnica phillips 66	72
Técnica del riesgo	76
Examen por una comisión	80
Cuchicheo (diálogos simultáneos)	84
DINÁMICAS Y JUEGOS PARA TRABAJAR CON NIÑOS	86
DINÁMICAS	87
DE PRESENTACIÓN	89
El bingo de presentación	90
La pelota preguntona	91
La palabra clave:	92
La palabra clave	92
Partes del cuerpo	93
Pedro llama a pablo	94
Conozcámonos	95
La canasta de frutas	96
El naufrago	97
Barberos	98
La noticia	99
Confidencias	100
Los curiosos	101
Diferentes comportamientos	102
Temores y esperanzas	103
Por cualidades	104
El amigo secreto	105
Voluntarios para formar un grupo	106
DE CONOCIMIENTO	107
El escudo	108
Quién soy	109
La línea de la vida	110



La palabra clave	111
Biografía	112
La autobiografía	113
Respuesta triple	115
Reconozco tu animal	116
La gallinita ciega	117
Gallinita ciega	117
Diario de los sueños	118
El detective	120
Ardilla a su cueva	122
Sí/no	123
El orden de las edades	124
Lo que nunca he hecho	125
Rumbo a lo desconocido	126
DE MEMORIZACIÓN Y FLUIDEZ VERBAL	127
Se ha perdido el nene	128
La vitrina (objetos perdidos)	129
La palmada... Uy, uy ...	130
Solitario	131
El monosabio	132
Llevar el ritmo	133
Los personajes y sus oficios	134
Los apartamentos y los inquilinos	135
Contar hasta 70	136
El alfabeto al revés	137
El comprador de calabazas	138
Las vacas vuelan	139
Estira y encoge	140
Los oficios	141
El reloj da la hora	142
Señor o señora	143
La caja de música	144
El reloj despertador	145
Sin quemarse los dedos	146
Las frutas	147
Despiste	148
Concurso de canciones	149
Amo a mi amada con	150
Amo a mi amada con	150
Ensalada de refranes	151
Entrevista de refranes	152
AFIRMACIÓN	153
Splash	154
Cortahilos	155
Las gafas	156
Cuanto te queremos	157
Las lanchas	158



CONFIANZA	159
Equilibrio	160
El nudo	161
Voleyvoz	162
Ponle la cola al burro	163
Lazarillo	164
Túnel oscuro	166
COOPERACIÓN	167
Orden en el banco	168
Azúcar	169
Salvarse por parejas	170
Cazar con el balón	171
Rió de pirañas	172
Sillas cooperativas	175
Formar palabras	176
Todos encima del banco o colchoneta.	177
Zapatos viajeros	178
A volar con el paraguas gigante	180
El paraguas	180
Encestar en la rueda	182
La vara de la comunicación	183
Cruzar el pantano	184
Pasar el tesoro	185
Laberinth	186
El lazo	189
El equilibrio de fuerzas	190
El salto al lazo cooperativo	192
La botella	194
Ordenamos zapatillas	195
Formemos un puente	196
Gincana cooperativa	197
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	199
Telaraña	200
Robar la bandera	201
El escuadrón	203
Motivación	205
De reflexión	206
Pensamiento y acción	207
Diálogo al oído	208
Ver una tarjeta o cuadro	209
Cuadro más o menos proyectivo	210
Dictado de un dibujo	211
Verdaderamente libre	213
Conocimiento propio y de los otros	214
Prejuicios sociales	217
Machismo y feminismo	220
ANIMACIÓN	226



Agáchate	227
La rana	228
Camarón con chévere	229
Don chucho	230
Y si no hay oposición	231
La fiesta	232
Pichirilo	233
El inquilino	234
Ensalada de frutas	235
Michelines	237
Caza abrazadores	238
Conejos y conejeras	239
FORMATIVAS	240
Foto - lenguaje	241
Clasificar	242
Rompecabezas	243
La risa del chagualo	244
Botar sonrisas	245
Los regalos y sus usos	246
Regalos	246
La tempestad	247
Números	249
Las frutas están en la canasta	250
Frutas o pomos	251
El mensaje	252
Teléfono malogrado (el mensaje)	252
Reportaje relámpago	253
Bingo de nombre	254
Representaciones	255
Hallar la mitad	256
Entrevista risible	257
Lluvia (por parejas)	259
La argolla	260
El baile de la escoba	261
La bruja y el rey	262
La palabrota	263
El regalo va pasando	264
El rey manda	265
Calzar las sillas	266
Las sillas	266
El naufragio	267
El viudo	268
El semáforo	269
Las sillas	270
El cigarrillo	271
El correo llega...	272
Tijeras encantadas	273



Espalda con espalda	274
Alfombras mágicas	275
Encontrar su pareja	276
Brazos musicales	277
Zoológico de pastillas	278
Pelota caliente	279
Quien calla paga	280
El espejo	281
Me pica	282
Tierra	283
El protocolo	285
Las iniciales	286
Telaraña	287
El nombre kilométrico	288
Centrifugadora	289
Algo de ti	290
Gesto paranoico	291
El abogado	292
Buscando pareja	293
El bolígrafo loco	294
Parejas	295
TEATRALES	296
Amar el teatro	297
Los títeres	298
Animales en el teatro	300
Cómo hacer un teatro	302
Taller de maquillaje	304
El enano parlanchín	306
Las coplas del pregonero	308
Montar un circo	310
Una orquesta guay	317
El grupo	319
Espectáculo de sombras	326
PARRANDERAS	328
Un desfile con marcha	329
Gusano callejero	332
Manos a la obra	332
Fiesta de disfraces	334
El gran baile	336
El baile de la escoba	338
Gran fiesta	340
La gran fiesta	340
Comida para una fiesta	342
INFANTILES VARIADAS	344
Dibuja tu historia	345
Origami	346
La terrebola / el terredado	354



Tu tiempo	355
Tu valor	357
Tus cosas	359
La pérdida	361
Tu dolor	362
Tu consuelo	364
Tu confusión	365
Sigo a mi tambor.	367
Manos habladoras.	368
JUEGOS	369
JUEGOS PARA NIÑOS HASTA LOS OCHO AÑOS	370
Tocar el oso	371
Ardilla, sal de la cueva	372
Corre, corre trenecito	373
Corriente	375
Mi carnero es así	376
Síganme los valientes	377
Los peces	378
El ciempiés	378
Enrevesamiento	379
Atravesar el arroyo	380
El lobo y los pollitos	381
Ardilla dormilona	383
El rabo del burro	384
Sombra fugitiva	385
Pájaros en la jaula	386
El ciempiés en acción	387
Cuadro salvador	388
Comprador de aves	389
La red	390
Puja - puja	391
Carrera de encostalados	392
Objeto peligroso	393
Carneritos fugitivos	394
El trenecito experto	395
Ordenes contrarias	396
El guarda	397
Cangrejos habladores	398
Triángulo caprichoso	399
JUEGOS PARA NIÑOS DE 8 A 11 AÑOS	400
Trinchera	401
Paren	402
Salta uno	403
Evitar la bola	404
Derecho con derecho	405
No toque la silla	406
Empujar la lata	407



Nunca dos	408
Gatos y ratones por pares	409
La piedrita oculta	410
Conejito a tu madriguera	411
Blanco por negro	412
Carrera por pares	413
El cazador	414
Fórmula 1	415
Quita y pon	416
Saltos en línea	418
Saltar la vara	419
Pisar en el círculo	420
Fortaleza	421
Colores	422
La otra parte	423
Los glotones	425
Come caramelos	426
Destreza	427
El huevo en la cuchara	428
Manzanas flotantes	429
El automóvil	430
La red	431
La orquesta	432
Zig zag	433
Vasos de agua	434
Carrera en un solo pie	435
Una casa	436
Saludos	437
Verde - amarillo	438
Laberinto	439
Juego chino	440
Hora señalada	441
Socorro - amigo	442
Salvar a la bruja	443
Regalo difícil	444
Dos cieguitos	445
Tapetes	446
Carrera del bastón	447
Cazando la liebre	448
Muerto - vivo	449
Quién será el primero	450
El desafío	451
Vara mágica	452
Bola a lo alto	453
Lienzo cazador	454
Naranjas peladas	455
Tres piernas	456



Carrera en círculo	457
La carrera del preso	458
Capitán solitario	459
Solitario	459
El mejor par	460
Amigo íntimo	461
Tracción	462
Arco salvador	463
Locomotora que va y viene	464
Cargar la bola	465
Arreglar maleta a oscuras	466
Laberinto	467
Bola al túnel	469
Bola en círculo	470
JUEGOS PARA NIÑOS DE 11 AÑOS EN ADELANTE	471
Toque-toque	472
Campos alternos	473
De círculo en círculo	474
Bola al aire	476
Bola voladora	478
Cada centro un punto	480
Pega puntero	482
Mímica	484
Alerta - pares!	485
Perseguir	486
Recoger el pañuelo	487
Apretón de mano	488
Los trofeos	489
Carreras	492
Empujar la corriente	493
Música mágica	494
El guardia y el ladrón	495
Buenos días, ¿cómo está?	496
Manos arriba	497
Algo cambió	498
Delicadezas	500
Danza de las sillas	501
Contrarios	502
Correo	503
Habilidad	504
Coleccionando nombres	505
Los más listos	506
La risa de la tela	507
El sancocho	508
Prohibido decir sí y no	509
Teatro de palabras	510
Risotada seria	511



Lotería de nombres	512
Enhebrar la aguja	513
Soplado balones	514
Campeón de soplo	515
Frijoles en el espejo	516
Pintoras	517
Damas y caballeros	518
Atención	519
Encender las velas	520
Suma rápida	521
Confusión de zapatos	522
Conocimiento	523
Imitación	524
Pesca	525
Profesionales	526
Memoria	527
Cualidades del vecino	528
Capacidad auditiva	529
Espejo maluco	530
Anillo mágico	531
Frijoles ambulantes	532
Cuerda de ropas	533
Sedientos	534
Saltos certeros	535
Caza la bola	536
Bola americana	537
Círculo cruzado	539
Cacería	540
Corrida en laberinto	541
Buena mira	542
Sembrar papas	544
Pañuelos amarrados	546
Atención a la llamada	547
Bola en círculo	548
Bola alternada	549
La bola cambia de círculo	550
Buenos colaboradores	552
Cuidado ¡zona peligrosa!	553
Bola peligrosa	554
Bola rápida	556
Limpieza de la calle	558
Tocar la campana	560
Gallina valiente	562
Carrera del agua y la arena	564
Apuntar al arco	566
Contrabandistas	568
El sapo goloso	570



Mercancía dispersa	571
Amigo o amiga	572
Transformación	573
Pasa - pasa	575
El guiño del ojo	576
Tarea	577
Nudo en la corbata	578
Mímica	579
Pelando papas	580
La historia	581
Paseo ciego	582
Choque eléctrico	583
Candados trabados	584
JUEGOS PARA EDAD INFANTIL	585
Soy otro	586
Vaciar mi campo	587
Juego de velocidad reacción	588
Los pasos	590
La rueda de la alcachofa	591
Imitemos a los animales	592
El tren que se estropea	593
El corrélineas	594
El cazador ciego	596
El mono negro	597
Las colas de los caballos	598
Cocodrilo dormilón	600
La cesta de caperucita	601
Revientaglobos	602
Estos son mis zapatos	603
Buscar a ciegas	605
El desnudo	606
Cinco ratoncitos	607
Marionetas	608
El cuadrado	609
El pastor y las ovejas	610
Juego de los ruidos	611
El payaso	612
Arranca cebollas	613
La bomba	614
La rata	615
El anillo	616
Pio, pio	617
Dentro y fuera	618
JUEGOS DE PARACAÍDAS	619
Pelota rodante	620
Tiburones y salvavidas	621
Iglú	623



El gato y el ratón	624
Tenis	625
Ovni	626
JUEGOS DE INTERIOR	627
El dibujo ciego	628
Prohibido pronunciar	629
Los disparates	630
La rata y el gato	631
Pelotazo	632
El radar	633
Lanzamiento de globo	634
El splatch	635
Hazte visible dibujo invisible	636
Mira un pato	637
La madre responde	638
La madre responde.	638
Calzar la silla	639
Los asesinos	640
El silbato	641
El rey del silencio	642
El marcianito	643
JUEGOS POPULARES	644
El bote	645
Peleas de caballos	646
El látigo	647
Tula	648
La olla	649
Mosca	650
1 x 2	651
El bulldog	652
Peleas de caballos	653
Carreras de carretilla	654
El triángulo	655
Triángulo	655
Gallinita ciega	656
Agua al pez	658
El Triángulo	659
Corco	660
Peonza	661
El caño.	662
A la cólica del abadejo.	663
Chapas	664
Pi	665
Cazar traseros	666
El baile de las picas	667
El cielo y la tierra	668
Cara y cruz	670



La rana	671
El agua	672
El gusano	673
Las piedrecitas	674
El laberinto	675
Laberinto	675
El vigía ciego	676
Ven o vete	677
El poste	678
Cuerda veloz	679
Los botijos	680
El picor	681
GRANDES JUEGOS	682
Los indios	683
La búsqueda	684
La conquista del tesoro	685
Cross de orientación	686
El tesoro	687
El nudo humano	688
Cambio de planeta	689
Sigue el camino...	690
Las 7 maravillas.	691
Banderas	692
Las banderas	692
Los bomberos	693
Beisbol racket	694
Los amigos trepadores...	695
Fútbol con escobas	696
Pichi-cacher	697
La numeración	698
JUEGOS VARIADOS	699
Agrupaciones por números	700
Agrupaciones por números	700
Espalda contra espalda	701
Espalda contra espalda	701
La pescadilla	702
La ronda comunitaria	703
El cazador ciego	704
Gira la rueda loca	705
Pita, pita que te escucho	706
Canguritos	707
La conquista del castillo	708
La red	710
La cadena	711
Lucha de cangrejos	712
Lucha lateral	713
Corre niño	714



Balón quemado	715
Lucha grecorromana	716
Las rebajas	717
Relevo continuo	718
Pilla - pilla por parejas	719
Transporte en grupo	720
Los camioneros	721
El corta hilos	722
El molesto	723
El lobo y las ovejas	724
Zombis	725
La epidemia	726
El cohete	727
Trenecito ciego	728
Seguir la numeración	729
Achicar balones	730
Debajo la piedra.	731
Liliput	732
La caza del zorro	734
Cara y cruz	735
Las ranas peligrosas	736
La aduana	737
Bandos contrarios (cara o cruz)	738
Ciempies venenoso	739
A que no me sacas	740
Florencio y sus hijos van en busca de los demás	741
Atrapa al elegido	742
Paso-caña	743
Fuerza	744
Conejo, conejito y coneja	745
Rodeo	746
El burladero	747
El bocadillo	748
El reloj	749
Gol de piernas	750
El gato y el ratón	751
Robar la botella	752
Pelota venenosa	753
Voltear los palos	754
Robar la cuerda	755
Fútbol de botellas	756
Parejas bien	757
Parejas bien	757
Sígueme	758
Suela con suela	759
Bombardeo	760
Carrera de basquetbol	761



Saltar el palo	762
Carrera del madero	763
Cara a cara	764
La prueba de los pitillos	765
Pelota envenenada (variante de la venenosa)	766
Bolos a ciegas	767
Variante de trenes ciegos	768
A correr mientras pasa la bola	769
Carrera del abanico	770
Que no se caiga el palo	771
Cinchada	772
Relevo del canguro (doble canguro)	773
Carrera del marques	774
Relevo del pañuelo	775
Carrera de la silla	776
El túnel de relevo	777
Esconder la correa	779
Mientras rebota la pelota	780
Carrera con tres piernas	781
Riña de gallos	782
Carreras difíciles	783
El recogedor	784
Blanco y negro	785
Dos objetos circulantes	786
Vigilar el vecino	787
Cortar la masa	788
Lavarse la cara	789
El canguro saltarán	790
Trenes ciegos	791
Carrera del huevo por equipos	792
La conquista de la bandera	793
El encuentro	794
La carrera de globos	795
Encender la vela	796
Despertó la fiera	797
Luchas indias	798
Saltos	799
El sombrero	800
Amarillo, azul y rojo	801
CANCIONES Y RONDAS	802
La bruja loca	803
La iguana y el perezoso	804
A la oca loca	805
La ronda de las vocales	806
La serpiente de tierra caliente	807
Negro cirilo	808
El avión mínimo	809



El pirata feroz	810
Ronda del paraguay	811
Cuento alemán	812
Con la boca	813
Las cosas de animales	814
Los pollos de mi cazuela	815
Juguemos en el bosque	816
Arroz con leche	817
Materilerilelo	818
PENITENCIAS Y CASTIGOS	819
El maniquí	820
El cargamontes	821
Sí o no	822
La confesión pública	823
El gancho	824
El arca de noé	825
Frente al papel	826
El abogado	827
Adivina quién es	828
El zoológico	829
A qué se parece	830
Coloquen bien el lápiz	831
Los espejos	832
Los tres retratos	833
El espejo	834
Varias carreras con equilibrio	835
La electricidad	836
Quítame el pañuelo	837
Dominio de la risa	838
Pobre gatico	839
La orquesta	840
Regalo y penitencia	841



TOMO I

NIÑOS Y



ADOLESCENTES



TEORÍA DE LAS DINÁMICAS GRUPALES





TEORÍAS MODERNAS DE APRENDIZAJE Y DINÁMICAS DE GRUPO

Existen dos caminos fundamentales para la adquisición de conocimientos: El aprendizaje teórico y el aprendizaje por medio de la experiencia vivencial. Estos dos caminos no se rechazan, por el contrario, su complementación es necesaria para lograr un aprendizaje completo e integral sobre cualquier tipo de conocimiento humano.

Como muchas áreas, la capacitación se encuentra en una situación difícil, pues debe afrontar el creciente desafío de justificar su eficacia antes los grandes cambios que se están produciendo en las organizaciones y en los adelantos tecnológicos.

Es increíble la cantidad de personas que no saben cómo hacer su trabajo apropiadamente. Día con día, vivimos en carne propia el alto número de equivocaciones de las personas en tiendas comerciales, restaurantes, oficinas de gobierno, etc. Las organizaciones están llenas de personas que no están realizando bien su trabajo.

El resultado de todo esto es que no pasa un día sin que existan clientes molestos, se les proporcione información inexacta, las fechas límite no se cumplan o que alguien oprima la tecla equivocada en una Terminal de computadora y provoque problemas en un sistema crítico. Y éstos son sólo algunos de los problemas visibles.

La incompetencia está dañando la productividad, calidad y rentabilidad de las organizaciones en forma alarmante. Los altos niveles de incompetencia afectan todo, desde la moral hasta la productividad, pasando por el trabajo en equipo.

Teóricamente, la capacitación debería resolver los problemas mencionados en párrafos anteriores; sin embargo, la forma en que actualmente se intenta lograr



que el personal adquiera conocimientos y habilidades no tiene absolutamente nada que ver con la forma en que realmente las personas aprenden. Los instructores se apoyan en conferencias, memorización y manuales. Capacitan a las personas de la misma forma en que muchas escuelas enseñan a los estudiantes: ambos se apoyan en el aprendizaje teórico tradicional, y nadie recuerda mucho de lo que se enseñó y lo poco que se aprende no se traduce en habilidades útiles.

El modelo tradicional está basado en la creencia de que la gente aprende escuchando y memorizando: Memoricen la fórmula; memoricen las políticas y los procedimientos del manual de capacitación, etc.

En realidad este modelo no tiene nada que ver con el aprendizaje, tienen que ver con la memorización a corto plazo de información sin sentido que jamás tendrá una aplicación práctica en la vida. Este modelo no tiene la intención de ayudar a las personas a adquirir habilidades prácticas sino a satisfacer la creencia de que se está adquiriendo conocimientos.

Debido a que las personas se esforzaron diligentemente en la escuela durante muchos años, se convencieron a sí mismos de que debe haber habido mucho aprendizaje de por medio. Como resultado de esto, lo repiten en las situaciones de trabajo.

Por todo lo citado, nuestra realidad es que a muchas personas no les agrada la capacitación, la odian apasionadamente. Es vista como un mal necesario por los directivos y con desdén por los empleados.

Idealmente, la capacitación debe conducir a un mejor rendimiento en los planos del individuo, el trabajo y la organización, y esto debería traducirse en una ventaja competitiva para la organización.

Sin importar lo mala que haya sido la capacitación, la oportunidad se encuentra ahí para las organizaciones que desean revertir esta situación. El reto inicia con



un cambio en nuestras creencias en relación al aprendizaje. Debemos desechar la creencia de que "La letra con sangre entra", por un pensamiento que se atribuye a Wald Disney:

"Prefiero entretener a la gente con la esperanza que aprenda que enseñar a la gente con la esperanza de que se entretenga"

Es posible mejorar las técnicas de enseñanza- aprendizaje utilizadas en capacitación, porque existen técnicas más efectivas para lograr el aprendizaje en los adultos.

A medida que las personas van adquiriendo madurez, aumenta su necesidad y capacidad de dirigir el aprendizaje por ellos mismos, así como la capacidad de utilizar su experiencia personal como recurso para el aprendizaje y organizar el aprendizaje en función de los problemas de su vida. El proceso de aprendizaje tradicional es una experiencia pasiva que los adultos no suelen tolerar.

La nueva tecnología didáctica ha encontrado caminos para facilitar el aprendizaje a través de medios que no se contemplaban en el enfoque tradicional. Las técnicas modernas para facilitar el aprendizaje comparten un enfoque común: Ver al individuo como un todo. Estas técnicas, ya sea que se quisiera dar un curso de contabilidad, idiomas, deportes o liderazgo, se basan en el principio de que el individuo posee mente lógica y mente creadora, posee un CI (Coeficiente Intelectual) pero también un CE (Coeficiente Emocional), posee consciencia e inconsciencia, pero también posee un cuerpo físico.

Las complejas investigaciones llevadas a cabo en la última década sobre el mecanismo del pensamiento han originado la conocida teoría "hemisferio izquierdo/ hemisferio derecho" del cerebro. Esta teoría dice que el hemisferio izquierdo de nuestro cerebro es responsable del pensamiento analítico, racional y lógico, al hemisferio derecho le corresponden la intuición, la capacidad creadora y la imaginación.



Sea cual sea la materia, las técnicas modernas para facilitar el aprendizaje buscan impedir que el hemisferio izquierdo, el hemisferio derecho, la consciencia, la inconsciencia, las emociones y el cuerpo físico trabajen enfrentados y no desplieguen su máxima capacidad. Pretenden que todos actúen de modo coordinado para que el individuo despliegue toda su potencialidad.

Se ha descubierto que, gran parte de nuestro aprendizaje es inconsciente, de lo que se trata es de crear un entorno abierto que maximice las oportunidades de aprendizaje, un entorno abierto que permita explotar y experimentar sin peligro, en el que las personas puedan mostrarse como son; un entorno en el que los capacitandos asuman la responsabilidad de su propio aprendizaje, al tiempo que se hacen cada vez más responsables de su desarrollo personal y profesional.

El aprendizaje se da conjuntamente en la relación cuerpo/mente, es decir integralmente. Estos descubrimientos han debilitado la creencia tradicional de que el cerebro es el único almacén del aprendizaje. Para estas teorías, el aprendizaje es experiencia, una experiencia a través de nuestros sentidos, mediante los cuales entendemos al mundo que nos rodea.

Por consiguiente, es primordial crear ambientes donde la experiencia sensorial sea rica y libre, donde exista la posibilidad de formar patrones de aprendizaje complejos, donde estén involucrados los sentidos y las emociones, comprometiendo totalmente a quien aprende.

La Programación Neurolingüística dice que nuestro mundo de experiencia interior se compone de sensaciones, sonidos e imágenes, al igual que el exterior. Del mismo modo que diferimos unos de otros en nuestra manera de utilizar los sentidos exteriormente, también diferimos en nuestra manera de pensar. Hay personas que se hablan mucho a sí mismas, mientras que otras piensan más en imágenes, y otras en forma de sensaciones o sonidos. Cada persona es distinta. Por lo que, es muy importante crear ambientes de aprendizaje donde se utilicen técnicas variables de modo que se incluyan distintas maneras de decir la misma



cosa, para que los visualizadores puedan ver que esta diciendo, los auditivos puedan oírlo con plena claridad y los que piensan mediante sensaciones puedan captar bien el sentido.

Otro principio de las técnicas modernas para facilitar el aprendizaje se basa en la idea de que la mente puede aprender con mayor rapidez y facilidad si el cuerpo funciona a ritmo más eficiente. Los fisiólogos descubrieron, hace años que sí una persona relaja su tensión muscular puede recordar mejor lo que había estudiado. Así mismo, descubrieron que con un ritmo cardiaco más lento, aumenta la capacidad mental en forma notable.

Un último descubrimiento es que existe una unión poderosa entre el ejercicio y el cerebro. Los movimientos musculares coordinados activan la producción de neurotrofinas, que son sustancias naturales que estimulan el crecimiento de células nerviosas e incrementan el número de conexiones neuronales en el cerebro. Por lo anterior, para facilitar el aprendizaje es necesario crear ambientes en donde se logre que el cuerpo de los capacitandos tenga un estado de relajamiento, un ritmo sincronizado y el suficiente ejercicio para facilitar el aprendizaje.

Por último, el cuerpo, el pensamiento y la emoción están íntimamente ligados a través de impresionantes redes neuronales que funcionan en conjunto. Las emociones son energías en movimiento que pueden controlarse, manejarse y expresarse, estimulan grandes áreas del cerebro logrando conexiones poderosas entre el pensamiento. Por tanto, dicen las técnicas modernas de facilitación del aprendizaje, a mayor emoción en el aprendizaje, mayor integración de éste.



¿QUÉ SON LAS DINÁMICAS PARA GRUPOS?

La Dinámica de grupo como disciplina, estudia las fuerzas que afectan la conducta de los grupos, comenzando por analizar la situación grupal como un todo con forma propia. Del conocimiento y comprensión de ese todo y de su estructura, surge el conocimiento y la comprensión de cada uno de los aspectos particulares de la vida de un grupo y de sus componentes.

Características del grupo:

Las características del grupo, tal como la concibe la Dinámica de Grupo, son las siguientes:

1. Una asociación de dos o más personas identificables por nombre o tipo
2. Los miembros se consideran como grupo, tienen una "percepción colectiva de unidad", una identificación consciente de unos con otros.
3. Existe un sentido de propósitos compartidos. Los miembros tienen el mismo objetivo, interés o ideal.
4. Existe un sentido de dependencia recíproca en la satisfacción de necesidades. Los miembros necesitan ayudarse mutuamente para lograr los propósitos para cuyo cumplimiento se reunieron en grupo.
5. Los miembros se pueden comunican unos con otros.

Las investigaciones realizadas en el campo de la Dinámica de grupo han permitido establecer un cuerpo normal de prácticas o "conocimientos aplicados", útiles para facilitar y perfeccionar la acción de los grupos. Algunos llaman a esta tecnología "Dinámica de grupo aplicada".



Dinámica de grupo aplicada

Las técnicas de la Dinámica de grupo aplicada son procedimientos o medios sistematizados de organizar y desarrollar la actividad de grupo, fundamentados en la teoría de la Dinámica de grupo.

Son medios, métodos o herramientas, empleados al trabajar con grupos para lograr la acción del grupo. Tienen el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y de estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo.

Como se le concibe de manera corriente, son técnicas que pretenden lograr que los integrantes de un grupo adquieran (gracias a los procesos observados y experimentados en él) conceptos, conocimientos y en particular, nuevos comportamientos.

Las experiencias grupales son consideradas como un modelo reducido de la sociedad y un laboratorio donde los individuos realizan una investigación sobre ellos mismos, pero al mismo tiempo sobre los grupos sociales en general. Las técnicas grupales no deben ser consideradas como fines en sí mismas, sino como instrumentos o medios para el logro de la verdadera finalidad grupal.

Las diversas Dinámicas para grupos, como técnicas grupales, poseen características variables que las hacen aptas para determinados grupos en distintas circunstancias, entre las áreas más importantes de aplicación destacan:

1. **Formativa:** Todo grupo tiende a mejorar a sus integrantes, es decir, a brindarles la posibilidad de desarrollar capacidades o potencialidades diferentes al simple conocimiento, y de superar problemas personales, por el mero hecho de compartir una situación con otros, cuando las condiciones del grupo se presentan positivas.
2. **Psicoterapéutica:** Los grupos pueden curar. En esto trabajan los psicoanalistas de grupo.



3. Educativa: Los grupos pueden ser empleados con el fin expreso de aprender.
4. Sociabilización: Los grupos provocan que sus integrantes aprendan a comunicarse y aprendan a convivir.
5. Trabajo en equipo: Los grupos generan formas de trabajo en conjunto. La aplicación concreta de estas técnicas grupales en el mundo real se realiza principalmente en:
 - Organizaciones laborales.
 - Educación
 - Psicoterapia de Grupo
 - Integración familiar
 - Organizaciones religiosas
 - Trabajo en Comunidades
 - Grupos Scouts
 - Grupos Multinivel, etc.

Las técnicas Dinámicas tienen la gran ventaja, a diferencia de otras técnicas, que proporcionan un contexto para que al mismo tiempo se facilite el aprendizaje en tres terrenos específicos:

- Conocimientos y cómo aplicarlos
- Habilidades
- Valores y actitudes.

La técnica de: Dinámica para grupos

Una de las técnicas más conocidas de la Dinámica de grupo aplicada son los ejercicios y casos problema, los cuales han recibido diversos nombres como: Juegos experienciales, Ejercicios vivenciales, Experiencias estructuradas o el más común: Dinámicas para grupos.

A las Dinámicas para grupos se les ha denominado como "juegos", porque son divertidos y atractivos para las personas y porque son ficticios.

Las Dinámicas para grupos adquieren un valor específico de diversión que no sólo estimula emotividad y la creatividad, sino que también introduce dinamismo y tensión positiva en los grupos. El carácter de juego encierra, además, un doble aspecto: Por una parte, implica el hecho de desligarse de la seria situación del momento y, por otra, logra una identificación profunda con los problemas con los



cuales se trabaja. Identificación imposible de obtener de otro modo. Por otro lado, la proposición de un juego suele ir unida a un cambio en el medio de interacción. Lo más importante es que el carácter de juego integra los seis componentes esenciales del ser humano: Corporal, afectivo, cognitivo, social, estético y espiritual.

A las Dinámicas para grupos también se les ha llamado "vivenciales", porque hacen vivir o sentir una situación real. Lo cual es muy importante porque hoy más que nunca la educación se vuelve formativa y deja de ser informativa para convertirse en conocimiento vivencial. Las Dinámicas para grupos proporcionan vivencias bajo la forma de juegos o ejercicios con una estructura mínima para que las personas puedan sacar el mayor partido de la experiencia.

A las Dinámicas para grupos se les denominan también "experiencias estructuradas", porque son diseñadas con base a experiencias del mundo real que se estructuran para fines de aprendizaje. Lo que se busca es que las personas experimenten el hecho como si éste en realidad estuviera sucediendo.

A las Dinámicas para grupos se les llama comúnmente Dinámicas para grupos, por costumbre y tradición. Las Dinámicas para grupos como técnica son el planteamiento de situaciones colectivas estructuradas que pueden ser desde un problema, un modelo de conducta o conflictos simulados que el facilitador utiliza para provocar que los integrantes de un grupo puedan observarse a sí mismos y puedan identificar las conductas de los demás con fines de aprendizaje no tanto como asimilación de conocimientos, sino como un cambio de comportamiento y en ocasiones de actitud. Es una técnica en el cual existe una participación activa del grupo y del facilitador. Guiado por el segundo, el grupo basa su aprendizaje en experiencias propias dentro de una sesión. Dichas experiencias son comunes a todos los integrantes del grupo, mediante vivencias prácticas provocadas por juegos o casos. La tarea central de la Dinámica para grupos es llevar a la superficie los modelos mentales (imágenes, supuestos e historias que llevan en la mente acerca de sí mismos, los demás, las instituciones y todos los aspectos del mundo) de las personas para explorarlos y hablar de ellos sin defensas, para que sean conscientes de cómo influyen en su vida y encuentren maneras de



modificarlos mediante la creación de nuevos modelos mentales que les sirvan mejor en su mundo real.

En la Dinámica para Grupos los puntos específicos que trabaja el facilitador con el grupo, son los siguientes:

- Percibir el propio comportamiento y el de los demás
- Indagar el pensamiento y razonamiento de los demás
- Hacer los pensamientos y razonamientos propios más visibles para los demás
- Adquirir mayor conciencia de los propios pensamientos y razonamientos.

El proceso general que se sigue en esta técnica, es facilitar que el Grupo:

1. Genere datos y experiencias observables por medio la realización de diversas actividades fijadas en un Dinámica para grupos.
2. Seleccione y analice los datos de lo que se observe
3. Identifiquen los supuestos, creencias, emociones y sentidos personales que provocan las conductas observadas.
4. Obtengan conclusiones y desarrollen nuevas creencias y modelos mentales
5. Generalicen el aprendizaje a su vida real.

En general, las Dinámicas para grupos pueden ser utilizadas en distintos sentidos:

1. Estimular y/o reforzar la temática perseguida en un proceso de aprendizaje.
2. Hacer transferibles o traducibles a situaciones reales, los conceptos teóricos.
3. Diagnosticar y desarrollar habilidades y actitudes específicas.
4. Evaluar el conocimiento



5. Identificar las expectativas del grupo
6. Fijar reglas en un grupo
7. Superar el estancamiento de la dinámica de un grupo.
8. Energetizar o preparar a un grupo para el aprendizaje
9. Diagnosticar y analizar procesos de dinámica de grupos
10. Integrar a grupos de trabajo, etc.

Criticas a la Dinámica para Grupos

Las más fuertes criticas que se hacen a las Dinámicas para grupos son las siguientes:

Requieren de mucho tiempo. Lo cual es cierto si se compara con los métodos tradicionales en los cuales en cinco minutos se puede presentar la teoría de la comunicación.

No puede medirse. Muchos instructores y maestros tradicionales quisieran que las Dinámicas para grupos existieran pruebas estandarizadas que midan cuanto conocimiento han memorizado las personas, aunque esto no signifique nada en realidad, ya que los hechos que se memorizan son hechos que se olvidan fácilmente. La única forma de medir el resultado en las Dinámicas para grupos es el seguimiento de conductas observables.



EL MÉTODO DE DINÁMICAS PARA GRUPOS

Las Dinámicas para Grupos son una respuesta a la demanda social del uso más adecuado de los conocimientos sobre la conducta humana para fines didácticos. Las Dinámicas para Grupos son un buen medio para encadenar los conocimientos a la práctica.

El cambio de conducta en el trabajo de una persona no se logra casi nunca por el sólo aumento de conocimientos. No se puede enseñar ninguna habilidad hablando de ella solamente. Se pueden definir las Dinámicas para Grupos como el intento de lograr una experiencia de aprendizaje total en el que el saber y la teoría están conjuntados con la experiencia y la práctica. La actividad medular de las Dinámicas para Grupos es la grupal, aunque también se utilizan otros métodos, como la discusión, el análisis de casos, el intercambio de experiencias, el autoanálisis, la retroalimentación, y otros. No se utilizan como fines en sí mismos, sino como herramientas en un proceso más complejo.

ORÍGENES Y DESARROLLO

Los orígenes de las Dinámicas para Grupos se remontan al trabajo experimental de Kurt Lewin en especial al realizado en una asamblea de dirigentes de la comunidad de Connecticut, convocada en 1946 por la comisión interracial. La asamblea tenía como objetivo encontrar modos más efectivos de enseñanza de habilidades individuales y colectivas requeridas para una vida armoniosa y productiva en la sociedad moderna. En parte debido al azar y en parte por la planeación, los participantes descubrieron el potencial de entrenamiento de un grupo en el cual el contexto en el que se da el aprendizaje es el mismo proceso por el que los miembros aprenden a trabajar juntos. Muchas de las directrices que las Dinámicas para Grupos han seguido fueron planteadas en esta Asamblea: "Un interés vital en la construcción de puentes que unen al mundo de las ciencias humanas con el mundo de los asuntos prácticos; la convicción de que el aprendizaje es esencialmente un problema inductivo, centrado en la experiencia,



que brota del examen de los datos de "aquí y ahora", y la capacidad continua de inventar con ingenio y desarrollar métodos experimentales de enseñanza".

Otro patrón constante en el desarrollo de las Dinámicas para Grupos ha sido la naturaleza interdisciplinaria, interuniversitaria e interprofesional. Este patrón proviene de la asamblea de 1946. Kurt Lewin que murió en 1947, era por entonces director del Research Center for Group Dynamics del Massachusetts Institute of Technology (ahora Universidad de Michigan).

El experimento de Connecticut se repitió en 1947 cuando la National Training Laboratory for Group Development, realizó su primera sesión en Bethel, Maine. Desde 1947 las Dinámicas para Grupos se han extendido a todo el mundo.

Ha habido muchos cambios desde 1947. Primero, el concepto de cambio personal mediante la experiencia de grupo ha llegado a tener dimensiones terapéuticas mucho más hondas que lo que los fundadores pudieron sospechar, gracias a la introducción de siquiátras y psicólogos dentro de la red de entrenadores que utilizan esta técnica.

Otro cambio ha sido el incremento en la conciencia de la importancia de este tipo de técnicas didácticas como factor decisivo para lograr un aprendizaje significativo. Este cambio ha sido estimulado por las nuevas Teorías de aprendizaje (Constructivismo, Aprendizaje acelerado, Superaprendizaje, Programación Neurolingüística, Ingeniería del pensamiento, Inteligencia emocional, etc.).

El tercer cambio es la utilización de Dinámicas para Grupos como preparación o refuerzo de procesos de cambio.

PROPÓSITO DE LAS DINÁMICAS PARA GRUPOS

El propósito de las Dinámicas para Grupos es apoyar a los Capacitadores e instructores para que mejoren la calidad de sus procesos dirigidos a lograr un



aprendizaje significativo. Su meta básica va más allá de los conocimientos técnicos que se requieren enseñar, además de facilitar su proceso de aprendizaje, provoca estados emocionales positivos y un dinamismo que ayuda a desarrollar en el capacitando un estado físico y mental más adecuado para el aprendizaje. Por otro lado, estimula la sociabilización y creatividad.

Estas metas demandan el crecimiento, la mejora y el cambio del modo como el individuo se ve a sí mismo, comprende y respeta a los otros, e interactúa con otros en el trabajo.

Si tomamos como ejemplo un curso de Liderazgo o Atención a clientes, el conocimiento teórico puede llegar a cambiar la actitud, pero no la conducta. Para mejorar su efectividad primero tenemos que mejorar la conducta interna de la persona. Esto significa mejorar su capacidad de escuchar y de ver para que mejore su aptitud de decidir, de actuar y de ayudar a los otros a decidir y actuar más efectivamente.

Lo anterior no niega que los conocimientos teóricos sean necesarios. Son la base para que el cambio de actitud o creencias logren mejorar la manera de ser y de actuar del capacitando. El conocimiento teórico también es la base de cierto tipo de aprendizaje que permite que las personas puedan entender mejor la realidad y cómo manejarla.

Sin embargo, para que el conocimiento teórico sea útil debe pasar de información a saber. Para lograrlo es necesario que la persona tenga el deseo de aprender y este es el reto más fuerte que enfrenta la capacitación, es que las personas hablan de su deseo de aprender y, sin embargo, son renuentes.

El cambio de esta conducta es desafiante. Es desafiante porque pone en tela de juicio la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. El entrenamiento es algo que no se puede administrar por la fuerza.



El reto del cambio de conducta de los capacitandos hacia una apertura al aprendizaje presenta un aspecto mucho más complicado para la enseñanza que el reto de como impartir la información. Ésta es la razón por la que los métodos educativos tradicionales que se utilizan generalmente para transmitir conocimientos no son muy adecuados. La falta de credibilidad, las creencias actuales hacia la capacitación, la ansiedad personal y la coraza con que todos nos protegemos, crean resistencia al aprendizaje. La Dinámica para Grupos, desde 1947, han sido fundamentalmente un proceso de experimento, investigación y evaluación que pretende descubrir las condiciones necesarias para que tenga lugar el aprendizaje de un nuevo concepto o conducta.

La Dinámica para Grupos parte de la base de que para que exista aprendizaje es necesario:

1. QUE LA CONDUCTA SEA EXPUESTA. La primera condición es que el capacitando necesita estar implicado en una situación experimental de manera que su conducta sea manifiesta. Mientras no analicemos el modo como hacemos las cosas, no obtendremos un cuadro claro de lo que hacemos y de los resultados de nuestra conducta. En el método de casos los capacitandos aprenden a reflexionar para saber qué es lo que el personaje debiera haber hecho, pero esto lo logran sin examinar su propia conducta. Cuando el individuo es capaz de exponer ante los demás su propia conducta, cuando se presenta a sí mismo, crea la oportunidad de recibir ayuda de los otros. Puede ver a través de los ojos de las otras personas, su propia conducta y las consecuencias. Entonces es probable que quede motivado a hacer algo por su conducta.

2. RETROALIMENTACIÓN. No es suficiente exponer nuestra conducta. La conducta expuesta debe ser seguida de un análisis de la discrepancia entre lo que hemos logrado y lo que creíamos haber logrado. El capacitando necesita tener retroalimentación que sea como un espejo que le permita que se vea así mismo como la ven las otras y obtener información sobre las causas específicas de su conducta.



3. ENTORNO POSITIVO. Se necesita un entorno emocional y físico que facilite el proceso de aprendizaje de los capacitandos.
4. LOS CONOCIMIENTOS COMO UN MAPA. Los conocimientos que provienen de la experiencia o el caudal acumulado en un individuo, son necesarios para lograr un aprendizaje significativo, el reto es encontrar la forma de utilizarlos y ligarlos al nuevo aprendizaje.
5. EXPERIMENTACIÓN Y PRÁCTICA. El aprendizaje pide oportunidades de experimentación y practica. Todo individuo necesita experimentar las diversas formas como los nuevos patrones de pensamiento y conducta pueden llegar a ser parte de sí mismo. Es común que los programas de entrenamiento sean inefectivos, no porque el capacitando no haya aprendido, sino porque no logró hacerlo parte de sí mismo hasta el punto que tuviera tanta confianza y eficiencia como para aplicarlo en su trabajo.
6. APRENDER A APRENDER. La condición final es la oportunidad que se debe dar al capacitando de aprender cómo hacer que las diarias experiencias le enseñen algo.

MOMENTOS CLAVE EN EL MANEJO DE LAS DINÁMICAS PARA GRUPOS

Existen dos momentos principales en el adecuado manejo de las Dinámicas para Grupos:

1. EL MOMENTO "AQUÍ Y AHORA". Las experiencias vividas en la Dinámicas proveen los ingredientes básicos para el aprendizaje. Los esfuerzos por organizarse, las luchas para tener éxito, etc. Todas las experiencias vividas en el desarrollo de la actividad de la Dinámica producen un contenido vívido y personal de aprendizaje. Tal aprendizaje se logrará plenamente si se ayuda a los capacitandos a reunir datos sobre sus comportamientos personales y colectivos y analizarlos comunitariamente. Objetivo principal en toda Dinámica es obtener que



los capacitandos expresen sus experiencias significativas de "aquí y ahora", para que haya análisis, conceptualización, práctica y generalización.

2. EL MOMENTO "ALLÁ Y ENTONCES". En algunos momentos es necesario dirigir la atención hacia situaciones que están fuera del salón de clases, en particular a aquellas en que los capacitandos han vivido y vivirán después de que el curso termine. El aprendizaje logrado debe ser trasplantado del "invernadero" que representa el curso al campo de la realidad; por tanto, se necesita enfocar la atención de los capacitandos a las situaciones de la realidad misma.

EL FACILITADOR

Probablemente, más que en ningún otro método didáctico, es necesario que en este método el Instructor sea perfectamente competente. Las relaciones Instructor-capacitando son más complejas que en la situación tradicional. El instructor utiliza una variedad de "personajes" en este método: es al mismo tiempo instructor, observador, animador, consultor y en ocasiones hasta participante.

Desgraciadamente la expansión del interés en utilizar las Dinámicas para Grupos ha provocado un alto número de instructores sin los conocimientos profesionales, experiencia y personalidad adecuados para manejar con eficacia la Dinámicas para Grupos.

El perfil de un Instructor para manejar la técnica de Dinámicas para Grupos es el siguiente:

1. Tener experiencia en entrenamiento, ya sea académico o en capacitación
2. Comprensión y dominio de la conducta humana
3. Capacidad para manejar problemas humanos.
4. Comprometido con el deseo de lograr un aprendizaje significativo
5. Haber observado y, de ser posible, haber participado en la Dinámica que pretende utilizar.



SELECCIÓN DE UNA DINÁMICA ADECUADA A MIS NECESIDADES

De todas las Dinámicas que están a nuestro alcance, el primer criterio para seleccionar una acorde a nuestras necesidades es el objetivo de aprendizaje. Para después seguir con el tiempo de duración, tipo de instalaciones y materiales requeridos.

Puede ser que menos de media docena de las Dinámicas que están a nuestro alcance parezcan apropiadas para llenar los objetivos de aprendizaje y concordar con las condiciones ambientales y características de nuestro curso. Para tomar la decisión de cual de ellas es útil, es necesario observar las Dinámicas cuando se están desarrollando y, de ser posible, vivenciarlas. De no ser posible, entonces hay que imaginar su desarrollo con todo detalle. Un buen consejo es que nunca selecciones una Dinámica con la cual usted no se sienta cómodo, no la comprenda totalmente, no tenga claro su procedimiento y sobre todo no tenga identificado el resultado que obtendrá.

Pero también puede suceder que ninguna Dinámica satisfaga sus necesidades, en cuyo caso tiene dos alternativas: Puede modificar una Dinámica que ya exista o diseñar una nueva. La primera alternativa tiene posibilidades muy interesantes y relativamente inexploradas. Muchas de las Dinámicas que existen están diseñadas de manera que la modificación sea fácil. Generalmente es posible modificar las características de una Dinámica para dar más importancia a ciertas áreas.

Además de qué la adaptación de una Dinámica puede hacer que se acople mejor al curso, tiene la ventaja de que el instructor lo puede manejar mejor, pues la conoce profundamente.

Por otro lado, son muchas las ventajas que tiene para una organización el diseñar sus propias Dinámicas. Si tiene el presupuesto y cuenta con el talento, diseñar sus propias dinámicas es el mejor modo de asegurar que llenen los objetivos de un programa específico. Además, le da la oportunidad de una magnífica experiencia de aprendizaje..



COMO MANEJAR LAS DINÁMICAS PARA GRUPOS

Una Dinámica para grupos puede, en teoría no requerir de un instructor, todo puede ser preparado para que la dinámica pueda conducirse "sola".

Tal vez esto sería muy utópico en nuestro mundo, que es un poco imperfecto para permitir éstas circunstancias, es más, nosotros creemos que la gente aprende mejor en colaboración con otros y con quien los puede guiar en el proceso de aprendizaje.

Esta es la esencia del rol del instructor, es importante que el instructor conserve siempre en mente que la Dinámica no es una actividad por sí misma, ya que el proceso de análisis y reflexión que le sigue inmediatamente es lo verdaderamente importante.

El instructor debe aceptar la responsabilidad cuando surjan todos los datos generados por la Dinámica y hacer que los capacitandos puedan hablar libremente, con seguridad y en forma integradora, la habilidad en el manejo del proceso de la Dinámica, es la capacidad más importante que el instructor debe tener para el éxito en el manejo de la misma.

Esta capacidad es muy importante para poder ayudar a los participantes a lograr la generalización y el aprendizaje producto de la Dinámica, el instructor debe estar preparado para insertar aspectos teóricos y aplicaciones prácticas.

EL CICLO DE APRENDIZAJE

El aprendizaje por medio de las Dinámicas para grupos ocurre cuando una persona:

- Participa en alguna actividad
- Analiza los resultados de la actividad críticamente



- Pone los resultados a trabajar

Si éste proceso se da en una experiencia espontánea de la vida cotidiana de algunas personas le llamamos "Proceso Inductivo" es bueno, sin embargo da mucho mejores resultados realizar el proceso a priori (Proceso Deductivo).

El aprendizaje puede ser definido como un cambio estable y relativo en el comportamiento, y esto es lo que se busca como propósito común en el entrenamiento. Las Dinámicas para grupos nos provee de una estructura para que el proceso inductivo pueda ser facilitado.

FASE EXPERIENCIA O VIVENCIA

El primer paso está constituido por el desarrollo de las actividades indicadas en la Dinámica, y la información generada por su realización, este es el paso que frecuentemente es asociado con "juegos" o "diversión". Obviamente que si el proceso se detiene o se limita a este paso, toda la enseñanza se puede perder y no se dará el aprendizaje.

Las siguientes actividades (individuales o de grupo) son las más comunes en las Dinámicas para grupos:

- Haciendo productos
- Creando Objetos de Arte
- Escribiendo una parodia
- Caracterizaciones
- Transacciones
- Resolviendo Problemas
- Retroalimentación



- Auto - Descubrimiento

- Fantaseando

- Seleccionando

- Comunicación No verbal

- Escribiendo

- Análisis de Casos

- Negociación

- Planeación

- Competencia

- Confrontación

Estas actividades pueden ser conducidas de manera individual, por parejas, triadas, pequeños grupos, grupos arreglados estratégicamente o grandes grupos, el objetivo del grupo está determinado por la actividad y la forma en que se estructuran los grupos.

Es importante hacer notar que los objetivos de las Dinámicas son necesariamente generales, y están establecidos en términos como "explorar...", "estudiar...", "identificar..." etc. el aprendizaje se da a través del descubrimiento, y las cosas exactas que pueden ser aprendidas, no pueden ser especificadas de antemano, todo lo que se desea en esta etapa del círculo de aprendizaje es desarrollar datos comunes que sean la base de futuras discusiones.

Esto significa que cualquier cosa que ocurra en la Dinámica, ya sea esperado o no, dará las bases para un análisis crítico; los participantes pueden aprender serena y profundamente. Algunas veces el instructor invierte gran cantidad de



energía planeando la Dinámica pero permite un desarrollo y evaluación de ella fuera de lo planeado. Como consecuencia, el aprendizaje no es facilitado.

Es axiomático decir que las siguientes 4 etapas del círculo de aprendizaje son más importantes que la fase de experiencia, por lo anterior, el instructor necesita ser cuidadoso en generar actividades y datos en exceso o en crear una atmósfera que provoque una discusión que resulte penosa, esto puede ocasionar una gran cantidad de excitación o "clima de burla" como también conflicto en la interacción personal, pero esto no es sinónimo de aprendizaje; esto provoca que el grupo se convierta en una vulgar forma de indagar.

FASE PUBLICACIÓN.

Después de "vivir" la Dinámica, los participantes se encuentran listos para participar con lo que vieron y percibieron durante el desarrollo de la misma. La intención de ésta fase es hacer que el grupo aproveche la experiencia de cada individuo.

Esta etapa involucra el descubrimiento ocurrido dentro del individuo en los dos niveles: cognoscitivo y/o afectivo, mientras la Dinámica iba desarrollándose.

Un gran número de métodos puede ayudar al instructor para reafirmar las reacciones y observaciones individuales de los participantes.

- Registrar los datos durante las etapas de la Dinámica (Anotando los datos para una discusión futura)
- Llevando un registro de aspectos como productividad, satisfacción, confianza, liderazgo, comunicación
- Realizar asociaciones libres, alrededor o sobre varios aspectos concernientes a la actividad
- Participación de subgrupos



- Generando listas de doble entrada como "Como lo vimos/Como lo sentimos"
- Empleando una lista de eliminación
- Desarrollo de grados de dimensiones relevantes de la actividad, ajustando y cotejando estas medidas
- "Entrevistando" a los individuos sistemáticamente acerca de sus experiencias durante la actividad.

FASE PROCESO.

Esta etapa comprende la forma sistemática de examinar la experiencia por las personas involucradas.

El proceso es la fase en la cuál esencialmente los participantes reconstruyen los patrones e interacciones de la actividad generada en la fase de "publicación", esta fase es parte crítica del círculo, y no puede ser ignorada o manejada espontáneamente si se quieren lograr beneficios de aprendizaje. El instructor necesita planear cuidadosamente como será llevado el proceso.

Algunas de las técnicas que pueden ser usadas en el proceso son las siguientes:

- Proceso de Observación
- Reportes panel de discusión (los observadores están con frecuencia, indebidamente negativos y necesitan un entrenamiento para desempeñar sus funciones)
- Temática de Discusión
- Buscando recurrir a temas acerca de los reportes de los individuos
- Oraciones de Complemento



- Escribiendo individualmente acerca de "Liderazgo fue..." "La participación con esta actividad fue conducida..."
- Cuestionarios
- Escribir respuestas individuales sobre desarrollo particular de la actividad de la Experiencia Estructurada (por ejemplo, ver "Motivación, retroalimentación, opiniones").
- Análisis de Datos
- Estudiando la dirección y correlación en grado y adjetivos extraídos durante las etapas de publicidad de discusión
- Retroalimentación Interpersonal
- Enfocar la atención sobre el efecto de las caracterizaciones y conductas que representan los miembros en la actividad.

Esta etapa debe ser enteramente trabajada antes de seguir con la próxima. Los participantes deben ser conducidos a mirar que sucede en términos de dinámica y no en términos de "significado"; ya que lo ocurrido fue real, pero fue algo que artificialmente fue ideado por la estructura de la actividad.

Es importante tener presente que un consenso de la dinámica de la actividad es vital para el aprendizaje. Frecuentemente los participantes se anticipan a la siguiente etapa del círculo de aprendizaje y realizan declaraciones generales prematuras. El instructor necesita lograr que el proceso haya sido completado antes de continuar.

GENERALIZACIÓN

Un problema de llegar de prisa a este paso es el creer que una Dinámica para grupos es la realidad, en lugar de una actividad extraída de la realidad de cada



día y aprovechada para fines del entrenamiento. La clave de la cuestión está en que los participantes estén conscientes de que son conducidos por un enfoque que provee una situación personal o de su vida de trabajo que es similar a esa, y que únicamente sirve y es real como parte del proceso de aprendizaje. Su tarea es abstraer del proceso algo importante que ellos puedan aplicar "afuera". Este paso hace prácticas las Dinámicas para grupos, y sí esto se omite o se evita en el proceso de aprendizaje, la Dinámica se vuelve débil o superficial, aquí hay algunas estrategias generales para el desarrollo de esta etapa del proceso:

- Fantasías. Guiar a los participantes a imaginar situaciones reales y los "regresa de la fantasía" para mostrarles que han aprendido en la discusión y que puede ser aplicado a su vida.
- "Lo verdadero" .Escribiendo declaraciones del proceso de discusión acerca de que es lo "verdadero" sobre "el mundo real".
- Análisis Individual. Escribiendo "Que he aprendido", "Que estoy comenzando a aprender", "Que he de aprender".
- Términos Clave. Apostando temas para generalizaciones potenciales, como liderazgo, comunicación, sentimientos, etc.
- Complejión de la Oración. Escribiendo complejiones de temas, como "La efectividad de un buen líder depende de ..." · Generalizaciones que son presentadas no solamente oralmente sino visualmente.

Esta estrategia ayuda a facilitar el aprendizaje entre los participantes. El instructor requiere dirigir para evaluar acerca de lo que se aprendió, orientar y complementar las reacciones de otras generalizaciones que aparecieron incompletas; y separar las controversias. En la etapa de generalización es posible que el instructor presente teorías y recursos para argumentar el aprendizaje. Esta práctica provee de una estructura para que el aprendizaje se produzca inductivamente y encaje con una orientación real del proceso.



El instructor debe tener cuidado porque esta práctica puede alentar dependencia del instructor, como dar origen a defensas para adquirir el conocimiento y puede minar la seguridad de la etapa final del círculo.

ETAPA APLICACIÓN

La etapa final del círculo de aprendizaje es el propósito para el cual fueron elaboradas las Dinámicas para grupos. La cuestión central es ¿Ahora Qué? el instructor ayuda a los participantes a aplicar generalizaciones a la situación real en la cual ellos están involucrados. Ignorar esta fase disminuye la probabilidad de que el aprendizaje sea útil. Se debe dar especial atención para que los participantes apliquen a su realidad el aprendizaje generado durante la Dinámica, planeando una forma más efectiva de conducta.

Las técnicas que pueden ser incorporadas dentro de esta etapa son:

- Consultado parejas o triadas
- Platicando por turnos ayudándose unos a otros con la situación del problema al "regresar de la fantasía"

Aplicando generalizaciones.

Escribiendo aplicaciones de acuerdo a los criterios de los objetivos como especificaciones, ejecución, implicación, realismo, y observabilidad.

Contratos y compromisos.

Haciendo promesas explícitas unos a otros acerca de sus aplicaciones.



CAPACITACIÓN CON DINÁMICAS PARA GRUPOS

A muchas personas, producto de su visión del juego como derroche de tiempo, puede ser que no les agraden las Dinámicas para Grupos, pero con un mayor conocimiento sobre aprendizaje y las características de esta técnica didáctica, es muy seguro que ellos mismos serán los futuros defensores de esta forma de educación. Este es el objetivo del presente artículo.

En todo proceso de capacitación o docente existe una interrelación entre dos factores: el contenido temático de la enseñanza y las técnicas didácticas a utilizar. Existen dos áreas básicas para englobar las diferentes técnicas para la transmisión de conocimientos: las técnicas dirigidas al aprendizaje teórico y las técnicas dirigidas al aprendizaje por medio de la experiencia vivencial. Estas dos tipos de técnicas no se rechazan, por el contrario, su coordinación y complementación es necesaria para lograr una formación completa e integral sobre cualquiera de las ramas del conocimiento humano.

Tanto en las ciencias exactas como en las sociales se ha cuestionado la concordancia del aprendizaje teórico con aquel basado en la experiencia vivencial. Evidentemente ninguna de estas dos formas puede ser considerada autónomamente para lograr un aprendizaje significativo, por lo que debe existir coordinación entre los dos tipos mencionados.

Todas las teorías modernas de aprendizaje están de acuerdo en que la mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz, que éste no puede diferenciar el juego con el aprendizaje. Es decir la considera como actividad integrada: juego-aprendizaje.

Las dinámicas para grupos son un método de enseñanza basado en actividades estructuradas, con propósito y forma variables, en las que los alumnos aprenden



en un ambiente de alegría y diversión. Se fundamenta en la formación por la experiencia vivencial.

Si dos personas juegan a las vencidas frente a un grupo será simplemente un juego; sin embargo, en cuanto se solicita del grupo información y toma de conciencia sobre lo que se "siente y vive" el vencedor y el perdedor, qué emociones tuvieron los observadores, etc., se transforma en una Dinámica para grupos que puede arrojar enseñanzas útiles para analizar el logro, la competencia, la motivación, etc.

Existen un campo interminable de Dinámicas para Grupos que van desde un extremo de juegos infantiles escasamente estructurados hasta los juegos de negocios con estructura, materiales y protocolos perfectamente definidos para vivir problemas de alta dirección y de conductas y comportamientos trascendentes en la empresa.

Las Dinámicas para grupos son fruto de la Psicología social experimental, el psicodrama, la sociometría, la psicoterapia, el Trabajo social, la teoría del juego, las ciencias administrativas y organizacionales y otras disciplinas especializadas.

Las Dinámicas para Grupos no son juegos en sentido estricto, pero, gracias al sentido didáctico de juego, se genera un ambiente de alegría y juego, que permite establecer una Dinámica rica en sentimientos, actitudes y comportamientos.

La diferencia entre un juego y una Dinámica para Grupos es que en el primero se busca como fin último la diversión y en las Dinámicas para Grupos se busca el aprendizaje a través del juego.

Las Dinámicas para grupos adquieren un valor específico de diversión que no solo estimula la creatividad y la sociabilización, sino también introducen diversos estados emocionales y dinamismo que facilitan el aprendizaje significativo de los alumnos.



La educación por medio de Dinámicas para grupos permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia de las personas, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación y que en lo grupal, recupera la cooperación y el equilibrio afectivo de la persona en el grupo.

Las Dinámicas para grupos suponen un propósito, pues no se puede intentar alguna actividad de aprendizaje efectiva si antes no se propuso un objetivo, y por consiguiente ciertas reglas. Para alcanzar la meta en cualquier Dinámica es necesario que se establezcan, se acepten y respeten algunas normas.

Pero también creemos que "No existe algo tan práctico como una buena teoría". Sin una base teórica firme, una Dinámica puede acabar por confundir a los capacitandos con actividades incongruentes o conceptos contradictorios, o simplemente exhibir delante de ellos una serie de actividades novedosas pero inútiles.

Para que la educación interactiva tenga éxito, los capacitandos necesitan conocer las teorías fundamentales sobre las que se basa.

LAS DINÁMICAS DE GRUPO Y SUS CAMPOS DE UTILIZACIÓN

En general, las Dinámicas para Grupos pueden ser utilizadas para diversos fines; sin embargo, generalmente proporcionan un contexto adecuado para el aprendizaje en tres terrenos principales:

El conocimiento y cómo aplicarlo

El aprendizaje de habilidades y

· El aprendizaje en el plano de los valores y actitudes

Algunas de las aplicaciones más comunes, son las siguientes:



1. **REFORZAMIENTO DE CONCEPTOS TEÓRICOS-MEMORÍSTICOS.** Pueden usarse para estimular el aprendizaje teórico-memorístico de los conceptos más importantes de un determinado tema o curso. Esta utilización como reforzamiento, facilita el aprendizaje al trabajar el capacitando en un clima de reto, alegría y diversión.
2. **ESTIMULACIÓN DE LA TEMÁTICA PERSEGUIDA.** Esta utilización conduce a que los participantes observen con más detalle o experimenten los conceptos aprendidos durante la fase teórica.
3. **EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.** Las Dinámicas para Grupos pueden ser utilizadas para el control de la eficiencia del aprendizaje, a través de su demostración en una situación práctica vivencial.
4. **CONCIENTIZACIÓN DE PROBLEMAS.** Las Dinámicas para Grupos pueden ser utilizadas para que los participantes concienticen y verbalicen "Problemas palpables", haciéndolos así accesibles a una aclaración tanto racional como emocional.
5. **GENERALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE.** Otra utilización esta relacionada con lograr que los participantes transfieran y traduzcan los conceptos aprendidos en la sesión teórica a situaciones reales.
6. **SOLUCIÓN DE CONFLICTOS.** Pueden servir para resolver conflictos existentes. A través de crear un clima más favorable para su solución.
7. **DINÁMICA DE GRUPO.** Pueden servir para demostrar procesos de dinámicas de grupo y técnicas de intervención.
8. **ENERGETIZACIÓN.** Pueden aplicarse para superar el "cansancio" o "estancamiento" de un grupo en procesos de aprendizaje largos y fatigosos.
9. **ANÁLISIS Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS.** Mediante la utilización de Dinámicas para Grupos puede hacerse más conciso y efectivo el análisis de problemas que, en trabajo individual, durarían mucho tiempo.
10. **MODELAJE.** Pueden aplicarse para dar a conocer, mediante un modelo, pautas de comportamiento.



Existe un amplísimo ámbito de aplicación de las Dinámicas para Grupos. En ellas existe un alto potencial; sin embargo, es importante citar que no obstante lo amplio de la gama de posibilidades de utilización, no se debe caer en el error de creer que son apropiadas para todos los problemas. La aplicación de una Dinámica para Grupos depende siempre de las aptitudes del instructor, de los objetivos de aprendizaje y de las características del grupo.

Una misma Dinámica puede permitir diferente manejo de información aún con un objetivo idéntico de aprendizaje dependiendo del enfoque y actitudes del Instructor. Así algún instructor puede provocar más el autoanálisis y la empatía para que la catarsis de grupo se desarrolle en un clima de confianza y ayuda. En cambio otro instructor buscará el aprendizaje más en la confrontación orientada de los conflictos y un tercero quizás siga la técnica de no intervenir y dejar que el grupo haga lo que considere adecuado.

EL CICLO DE APRENDIZAJE POR MEDIO DE DINÁMICAS PARA GRUPOS.

Una Dinámica para grupos puede, en teoría no requerir de un instructor. Todo puede ser preparado para que la dinámica pueda conducirse "sola". Tal vez esto sería muy utópico en nuestro mundo, que es un poco imperfecto para permitir éstas circunstancias. Es más, nosotros creemos que la gente aprende mejor en colaboración con otros y con quien los puede guiar en el proceso de aprendizaje. Esta es la esencia del rol del instructor.

Es importante que el instructor conserve siempre en mente que la Dinámica no es una actividad por sí misma, ya que el proceso de análisis y reflexión que le sigue inmediatamente es lo verdaderamente importante. El instructor debe aceptar la responsabilidad cuando surjan todos los datos generados por la Dinámica y el hacer que los capacitandos puedan hablar libremente, con seguridad y en forma integradora.

La habilidad en el manejo del proceso de la Dinámica, es la capacidad más importante que el instructor debe tener para el éxito en el manejo de la misma.



Esta capacidad es muy importante para poder ayudar a los participantes a lograr la generalización y el aprendizaje producto de la Dinámica. El instructor debe estar preparado para insertar aspectos teóricos y aplicaciones prácticas.

Existe un ciclo de aprendizaje que puede aplicarse a las Dinámicas para Grupos. Para identificarlo con mayor facilidad es conveniente partir del ciclo que formalizó David Kolb:

1. El aprendizaje empieza con una experiencia concreta.
2. El individuo piensa sobre esa experiencia y recopila información.
3. El individuo que aprende empieza a hacer generalizaciones y a internalizar lo ocurrido en la experiencia.

En el caso de las Dinámicas para grupos, este modelo se complementa con unos pasos más:

1. Experiencia o vivencia
2. Publicación
3. Proceso
4. Generalización
5. Aplicación

FASE EXPERIENCIA O VIVENCIA:

El primer paso esta constituido por el desarrollo de las actividades indicadas en la Dinámica, y la información generada por su realización.

Este es el paso que frecuentemente es asociado con "juegos" o "diversión".



Obviamente que si el proceso se detiene o se limita a este paso, toda la enseñanza se puede perder y no se dará el aprendizaje.

Estas actividades pueden ser conducidas de manera individual, por parejas, triadas, pequeños grupos, grupos arreglados estratégicamente o grandes grupos.

El aprendizaje se da a través del descubrimiento, y las cosas exactas que pueden ser aprendidas, no pueden ser especificadas de antemano. Todo lo que se desea en esta etapa del círculo de aprendizaje es desarrollar datos comunes que sean la base de futuras discusiones.

Esto significa que cualquier cosa que ocurra en la Dinámica, ya sea esperado o no, dará las bases para un análisis crítico; los participantes pueden aprender serena y profundamente.

Algunas veces el instructor invierte gran cantidad de energía planeando la Dinámica pero permite un desarrollo y evaluación de ella fuera de lo planeado. Como consecuencia, el aprendizaje no es facilitado. Es axiomático decir que las siguientes 4 etapas del círculo de aprendizaje son más importantes que la fase de experiencia.

FASE PUBLICACIÓN:

Después de "vivir" la Dinámica, los participantes se encuentran listos para participar con lo que vieron y percibieron durante el desarrollo de la misma.

La intención de ésta fase es hacer que el grupo aproveche la experiencia de cada individuo. Esta etapa involucra el descubrimiento ocurrido dentro del individuo en los dos niveles: cognoscitivo y/o afectivo, mientras la Dinámica iba desarrollándose.

Un gran número de métodos puede ayudar al instructor para reafirmar las reacciones y observaciones individuales de los participantes



- Registrar los datos durante las etapas de la Dinámica (Anotando los datos para una discusión futura)
- Llevando un registro de aspectos como productividad, satisfacción, confianza, liderazgo, comunicación
- Realizar asociaciones libres, alrededor o sobre varios aspectos concernientes a la actividad
- Participación de subgrupos
- Generando listas de doble entrada como "Como lo vimos/Como lo sentimos" · Empleando una lista de eliminación
- Desarrollo de grados de dimensiones relevantes de la actividad, ajustando y cotejando estas medidas
- "Entrevistando" a los individuos sistemáticamente acerca de sus experiencias durante la actividad

FASE PROCESO:

Esta etapa comprende la forma sistemática de examinar la experiencia por las personas involucradas.

El proceso es la fase en la cuál esencialmente los participantes reconstruyen los patrones e interacciones de la actividad generada en la fase de "publicación". Esta fase es parte crítica del círculo, y no puede ser ignorada o manejada espontáneamente si se quieren lograr beneficios de aprendizaje.

El instructor necesita planear cuidadosamente como será llevado el proceso.

Algunas de las técnicas que pueden ser usadas en el proceso son las siguientes:

- Proceso de Observación



- Reportes panel de discusión (los observadores están con frecuencia, indebidamente negativos y necesitan un entrenamiento para desempeñar sus funciones)
- Temática de Discusión
- Buscando recurrir a temas acerca de los reportes de los individuos
- Oraciones de Complemento
- Escribiendo individualmente acerca de "Liderazgo fue..." "La participación con esta actividad fue conducida..."
- Cuestionarios
- Escribir respuestas individuales sobre desarrollo particular de la actividad de la Experiencia

Estructurada (por ejemplo, ver "Motivación, retroalimentación, opiniones").

- Análisis de Datos
- Estudiando la dirección y correlación en grado y adjetivos extraídos durante las etapas de publicidad de discusión
- Retroalimentación Interpersonal
- Enfocar la atención sobre el efecto de las caracterizaciones y conductas que representan los miembros en la actividad.

Esta etapa debe ser enteramente trabajada antes de seguir con la próxima. Los participantes deben ser conducidos a mirar que sucede en términos de dinámica y no en términos de "significado". Ya que lo ocurrido fue real, pero fue algo que artificialmente fue ideado por la estructura de la actividad. Es importante tener



presente que un consenso de la dinámica de la actividad es vital para el aprendizaje.

Frecuentemente los participantes se anticipan a la siguiente etapa del círculo de aprendizaje y realizan declaraciones generales prematuras. El instructor necesita lograr que el proceso haya sido completado antes de continuar.

FASE GENERALIZACIÓN:

Un problema de llegar de prisa a este paso es el creer que una Dinámica para grupos es la realidad, en lugar de una actividad extraída de la realidad de cada día y aprovechada para fines del entrenamiento.

La clave de la cuestión está en que los participantes estén conscientes de que son conducidos por un enfoque que provee una situación personal o de su vida de trabajo que es similar a esa, y que únicamente sirve y es real como parte del proceso de aprendizaje. Su tarea es abstraer del proceso algo importante que ellos puedan aplicar "afuera".

Este paso hace prácticas las Dinámicas para grupos, y sí esto se omite o se evita en el proceso de aprendizaje, la Dinámica se vuelve débil o superficial, aquí hay algunas estrategias generales para el desarrollo de esta etapa del proceso:

- Fantasías. Guiar a los participantes a imaginar situaciones reales y los "regresa de la fantasía" para mostrarles que han aprendido en la discusión y que puede ser aplicado a su vida.
- "Lo verdadero". Escribiendo declaraciones del proceso de discusión acerca de que es lo "verdadero" sobre "el mundo real".
- Análisis Individual. Escribiendo "Que he aprendido", "Que estoy comenzando a aprender", "Que he de aprender".



- Términos Clave. Apostando temas para generalizaciones potenciales, como liderazgo, comunicación, sentimientos, etc.
- Complejión de la Oración. Escribiendo complejiones de temas, como "La efectividad de un buen líder depende de..."
- Generalizaciones que son presentadas no solamente oralmente sino visualmente. Esta estrategia ayuda a facilitar el aprendizaje entre los participantes.

El instructor requiere dirigir para evaluar acerca de lo que se aprendió, orientar y complementar las reacciones de otras generalizaciones que aparecieron incompletas; y separar las controversias. En la etapa de generalización es posible que el instructor presente teorías y recursos para argumentar el aprendizaje. Esta práctica provee de una estructura para que el aprendizaje se produzca inductivamente y encaje con una orientación real del proceso.

El instructor debe tener cuidado porque esta práctica puede alentar dependencia del instructor, como dar origen a defensas para adquirir el conocimiento y puede minar la seguridad de la etapa final del círculo.

ETAPA APLICACIÓN:

La etapa final del círculo de aprendizaje es el propósito para el cual fueron elaboradas las Dinámicas para grupos. La cuestión central es ¿Ahora Qué? el instructor ayuda a los participantes a aplicar generalizaciones a la situación real en la cual ellos están involucrados. Ignorar esta fase disminuye la probabilidad de que el aprendizaje sea útil. Se debe dar especial atención para que los participantes apliquen a su realidad el aprendizaje generado durante la Dinámica, planeando una forma más efectiva de conducta. Las técnicas que pueden ser incorporadas dentro de esta etapa son:

- Consultado parejas o triadas



- Platicando por turnos ayudándose unos a otros con la situación del problema al "regresar de la fantasía"
- Aplicando generalizaciones. Escribiendo aplicaciones de acuerdo a los criterios de los objetivos como especificaciones, ejecución, implicación, realismo, y observabilidad.
- Contratos y compromisos. Haciendo promesas explícitas unos a otros acerca de sus aplicaciones

SUGERENCIAS PARA EL USO DE DINÁMICAS PARA GRUPOS:

Como se ha citado las Dinámicas para Grupos no son el tipo usual de estrategia de enseñanza en el cual el Instructor ocupa el centro del escenario y domina la acción.

Antes que nada, ninguna Dinámica debe emplearse nunca sin que el Instructor esté completamente familiarizado con la estructura, los procedimientos, los papeles y la organización de la Dinámica

. Una vez decidido a emplear una Dinámica, no debe titubear en adecuarla a su realidad. ¡Use su creatividad e imaginación!. Sí desea adaptar la Dinámica para satisfacer objetivos educativos concretos, debe hacerlo.

Repase sus notas físicas o mentales antes de iniciar la Dinámica y ensáyela mentalmente para asegurarse de que podrá realizarla de la manera que usted quiere. Compruebe que estén dispuestos los materiales o ayudas visuales que hagan falta. Quizá deba preparar de antemano un acetato u hoja de rotafolio para proyectar las Instrucciones de la Dinámica, ya que nuestra experiencia nos dice que uno de los errores más graves es dar instrucciones poco precisas o claras. Se sugiere también que no prepare demasiado a los capacitandos para la acción planteada en la Dinámica. Tan malo es dar poca información como excederse.



El siguiente paso es que proporcione la información previa para iniciar la actividad; así como, las reglas o información adicional cuando se requiera.

El papel del Instructor en muchas Dinámicas está muy bien definido. Si este es el caso, desempeñe su papel pero no interfiera con los capacitandos más de lo necesario, y sí no tiene un papel claramente definido, observe y hágase notar lo menos posible.

Después de realizar la actividad de una Dinámica, resulta esencial para cumplir con el ciclo de aprendizaje que los capacitandos puedan intercambiar observaciones y opiniones de lo realizado.

Los pasos a seguir son los siguientes:

Primero, en los momentos posteriores a las actividades de la Dinámica, guíe a los capacitandos para que hablen y expresen sus opiniones sobre su vivencia. Es necesario crear un clima de libertad, confianza y respeto, que permita generar el libre debate. Las discusiones han de enfocarse sobre la manera cómo los capacitandos actuaron o representaron sus papeles, sobre las conductas y actitudes, sobre cómo se sintieron. Se debe evitar las largas discusiones sobre los modos ingeniosos para ganar en la Dinámica, pero las discusiones en cuando a la razón por las que ciertas estrategias fueron más efectivas es legítima.

Segundo, guíe y oriente de las discusiones u opiniones, sin imposición, de tal forma que el grupo decida su tratamiento.

Tercero, aliente a los capacitandos tímidos o introvertidos para que participen; tratando siempre de no hacer evidente su comportamiento.

Cuarto, no actúe autocráticamente, corrigiendo errores temáticos, conceptuales o de cualquier tipo, sino por el contrario póngalo a consideración del grupo y oriente su participación.



Quinto, guíe al grupo para que identifiquen los puntos clave de aprendizaje. Lo que piensan haber aprendido y la manera como se sienten.

Sexto, guíe al grupo para lograr que generalicen al aprendizaje adquirido.

Otros aspectos que deben cuidarse durante la aplicación de las Dinámicas para grupos son los siguientes:

1. Tener bien definido el objetivo. Se requiere tener siempre presente la necesidad de aprendizaje y lograr satisfacerla en la mejor medida.
2. Tener un marco teórico y una experiencia práctica de la Dinámica, ya que una equivocación la hará fracasar.
3. Enfatizar las reglas y limitaciones que deben respetarse en el desarrollo de la Dinámica.



CREAR DINÁMICAS PARA GRUPOS.

Las dinámicas para Grupos pueden concentrarse en cuatro niveles distintos, y la mayoría opera en más de uno al mismo tiempo. Tenga presente en qué nivel desea concentrarse primordialmente en cada dinámica.

Todo el grupo:

El grupo funciona como un todo, en el tratamiento, el debate o la visualización. Un ejemplo podría ser cualquier invitación abierta a que el grupo plantee cualquier duda o pregunta. Las dinámicas para todo el grupo suelen encajar bien al principio y al final de la formación, para crear o restablecer la sintonía de grupo.

Entre grupos:

Los grupos pueden ser grandes o pequeños. Un ejemplo de Dinámica entre grupos sería aquella en que un grupo diseña y dirige una actividad para otro grupo; otro ejemplo son las dinámicas de modelos competencia, en las que distintos grupos resuelven problemas compitiendo entre sí o bien se encargan de llevar una parte distinta del proceso. Tanto los diseños para todo el grupo como los de entre grupos se concentran en la competencia, cooperación y el trabajo en equipo.

Interpersonales dentro de un grupo:

Ésta es la estructura más utilizada para practicar habilidades interpersonales, y es a la que prestaremos mayor atención. Característicamente, habrá una persona que practica la habilidad. Habrá también un cliente o un sujeto que plantea un problema o una cuestión, o bien que proporciona un problema real para que un participante trabaje con él. Además puede haber un observador. Este observador controlará el tiempo y al final proporcionará información útil. El tamaño de cada grupo puede oscilar entre dos y cinco personas.



Intrapersonal:

Aquí el centro de atención está en lo que ocurre en el interior de la persona. El individuo incrementa su conciencia de sí mismo sin trabajar con otra persona. Como ejemplo de este tipo se podría citar el trance, las meditaciones, la fantasía guiada o el trabajo escrito.

Diseño de Dinámicas para grupos:

El diseño de Dinámicas se parte del fundamento que para la adquisición de conocimientos es indispensable una vivencia o experiencia. En las dinámicas, el grupo aprende mediante la práctica en un entorno seguro. Las buenas dinámicas proporcionan a los alumnos el máximo aprendizaje en el mayor número posible de niveles.

Para diseñar Dinámicas puede usted utilizar la estrategia Disney: Busque ideas y posibilidades, organícelas en una secuencia de acciones y, a continuación, critique el diseño y trate de descubrir posibles problemas. Al crear una Dinámica deberá estructurar un contexto para aprender o descubrir habilidades, conocimientos y valores. Por otro lado, debe tener presente que por muy bueno que sea la dinámica, los alumnos no aprenderán mucho si les provoca cansancio o aburrimiento.

También debe tener presente que es poco probable que los alumnos se vuelvan expertos tras realizar un solo ejercicio, pero deberían marcharse con una semilla de habilidad para practicarla y desarrollarla.

En el diseño de una dinámica pueden distinguirse la siguiente serie de pasos:

Establecer objetivos:

Todas las dinámicas deben tener un objetivo de aprendizaje. Si no tiene usted claros los objetivos del ejercicio, el resultado será aleatorio en el mejor de los



casos, y no tendrá usted manera de juzgar su éxito. Así pues, debe saber con claridad qué objetivos quiere alcanzar con la dinámica, tanto los descubiertos o explícitos como los encubiertos o no formulados. Una buena dinámica los tendrá de ambas clases. ¿Quiere que los participantes sean consecuentes de los objetivos encubiertos? En caso contrario, estará usted enseñando a la mente inconsciente de los miembros del grupo. En la formación, se comunica tanto con la mente consciente de los alumnos como con la inconsciente. Las nuevas metodologías de aprendizaje añaden una nueva faceta a las habilidades tradicionales de formación al concentrarse particularmente en los objetivos encubiertos y la enseñanza a los niveles inconscientes. Así, los alumnos terminarán la formación habiendo aprendido habilidades de las que no eran conscientes en el momento de adquirirlas.

Establecer la evidencia del éxito:

¿Cómo sabrá que ha alcanzado los objetivos planteados en la dinámica? Necesita usted tener claro qué verá, oír y sentirá durante su desarrollo y cuando haya terminado. La evidencia puede derivarse de sus propias observaciones mientras supervisa el grupo durante la dinámica, y de las reacciones y el tratamiento del grupo al terminar.

Establecer pasos y actividades específicos:

¿Qué pasos y actividades utilizará para alcanzar el objetivo? ¿Qué marco de tiempo utilizará? ¿Cuánta gente formará el grupo? ¿Cuáles serán sus papeles? ¿Qué estará haciendo cada persona?

Puede usted crear situaciones especiales para llevar al límite a los participantes. Por ejemplo, en una dinámica «fantasma», el observador le entrega al cliente una «tarjeta fantasma» con instrucciones escritas. El mensaje puede ser algo así como: «Póngase a llorar», «Limítese a hacer preguntas» o «Pierda constantemente la sintonía». La persona no sabe qué dice la tarjeta, y tiene que



esforzarse por alcanzar el objetivo del ejercicio a pesar de esas continuas instrucciones «fantasmas» al cliente.

El proceso de diseño de ejercicios

He aquí un ejemplo de diseño de ejercicio:

Objetivo principal: Aumentar la percepción del impacto profundo que ejerce sobre la comunicación el mero hecho de mantener o no una correspondencia en el lenguaje corporal como ejercicio preliminar para aprender la utilización del lenguaje corporal con objeto de establecer sintonía y mejorar la comunicación.

Idea básica: Hacer que las personas igualen y desigualen su lenguaje corporal y adviertan qué diferencia representa.

Igualar el lenguaje corporal implicará sentarse en una postura semejante, dar y recibir la misma cantidad de contacto visual y mover el cuerpo en la misma medida. El conjunto de estos factores equivale a lo que denominamos «prestar atención».

La no correspondencia en el lenguaje corporal implicará romper el contacto visual, volverse y adoptar una postura distinta que la persona con la que hablamos.

Esboce aproximadamente los papeles: Tres personas en el grupo de ejercicio. Tres tandas de tres minutos cada una más dos minutos de discusión por cada tanda: 15 minutos de duración total. El cliente habla de lo que quiera. La persona que atiende al cliente no habla, pero iguala el lenguaje corporal del cliente de la manera más natural posible hasta que el monitor le da la señal estipulada para que empiece a desigualar. Sigue desigualando durante 30 segundos hasta que vuelve a oír la señal, y entonces empieza a igualar de nuevo. El observador controla atentamente el lenguaje corporal de cliente y opera en la comunicación cuando el lenguaje corporal está igualado o desigualado. Después, en el tratamiento, les pregunta qué diferencia han advertido.



Examen de problemas: Ahora que ya tiene un diseño básico, interprételo mentalmente en cada uno de los tres papeles y fíjese en lo que puede salir mal. Lance al crítico sobre el ejercicio. Suponga que los alumnos son ingenuos. Cuando haya identificado los puntos débiles del ejercicio, vuelva atrás y vea qué instrucciones debe dar al principio para evitar el problema. Por ejemplo, puede ser que algunos alumnos se muestren reacios a desigular porque les incomoda mostrarse groseros. El formador puede abordar el problema por adelantado diciendo algo así como: «Puede que se sientan ustedes incómodos al desigular porque se considera grosero. Recuerden que lo hacen en el marco de este ejercicio para que ambos puedan aprender qué efecto produce». Si esto no es suficiente, ¿qué cambios puede introducir en el diseño para esquivar esta dificultad? Vuelva a repasar de principio a fin el proceso de diseño hasta que se sienta satisfecho de su estructura básica. Por ejemplo, puede usted suponer que algunas personas protestarán que el ejercicio es antinatural. ¿Cómo se podría afrontar esta objeción por adelantado? ¿Quizá con una metáfora acerca de cómo los profesores de tenis descomponen artificialmente el servicio en sus partes componentes para facilitar el aprendizaje...?

Cargue el diseño: Ahora que tiene un diseño básico, ¿qué más puede añadirles? ¿Cómo puede mejorarlo? ¿Qué matices adicionales puede introducir para que los participantes aprendan en tantos niveles distintos como sea posible? Con una dinámica de un solo objetivo, alcanzará usted ese objetivo...quizá. Con un diseño cargado, es imposible que nadie haga la dinámica sin aprender algo. Advierta los objetivos encubiertos de familiarizarse con las tres posiciones perceptivas: la primera, la segunda y la meta.

Ahora, vuelva atrás y examine el diseño cargado en busca de posibles problemas. Llegará un momento en que cualquier nuevo cambio sólo conseguirá hacer la dinámica más difícil de manejar, en lugar de mejorarla. También llega un momento en que la única manera de averiguar si la dinámica funciona en la práctica consiste en ponerlo realmente en práctica.



Identifique la evidencia de aprendizaje: ¿Cómo sabrá que la dinámica ha alcanzado su objetivo? En este caso, puede observar las diferencias que los alumnos declaran haber percibido al terminar la dinámica. Con frecuencia advertirá cambios en las habilidades o el comportamiento mientras se desarrolla la dinámica.

Evaluación posterior: Estrictamente considerada, no forma parte del proceso de diseño, pero si quiere usted repetir la dinámica en otra ocasión, necesitará datos para saber si funcionó bien y si tiene que introducir algún cambio. Los problemas que inevitablemente se presenten pese a todos sus esfuerzos previos le permitirán depurar su modelo mental para el examen de problemas. En física teórica hay un principio: todo lo que tenga la posibilidad de ocurrir, ocurrirá. En el campo de la formación, dé por supuesto que cualquier cosa que pueda ir mal, irá mal (sí le da el tiempo suficiente). Esté atento a las reacciones. El único consuelo, por pequeño que sea, es que nadie es infalible.

Criterios para el éxito en el diseño de una Dinámica para grupos:

- Que sea posible (adecuadamente dividida en fragmentos y etapas y con un lapso de tiempo realista)
- Que los alumnos experimenten cierta medida de éxito.
- Que los alumnos aprendan algo.
- Que tenga al menos un objetivo descubierto u ostensible.
- Que tenga al menos un objetivo encubierto.
- Que lleve a los participantes más allá de sus niveles de habilidad habituales (su zona de comodidad).
- Que sea fácil generalizarlo a otras situaciones fuera de la sala de formación.
- Que todos los papeles y actividades de la dinámica se utilicen para aprender.



CUIDADOS AL MANEJAR UNA DINÁMICA

Es un hecho que vemos lo que necesitamos ver. Una mancha de tinta o una película revela una amplia gama de respuestas provenientes de diferentes individuos. Cada percepción y su interpretación se basan en una combinación de experiencias históricas, necesidades del momento y propiedades inherentes a la escena que se percibe. Debido a que lo que se ve es siempre producto de la combinación de lo que se mira y lo que nos sucede en ese instante, es imposible que dos personas perciban siempre la misma cosa de la misma manera.

Al hablar de congruencia en la comunicación hay que partir de la suposición de que distorsionamos y luego construimos con base en estas distorsiones. Incluso ante la actividad más objetiva, es casi imposible evitar nuestras visiones subjetivas alteren lo que en realidad existe.

Nuestros sentidos reciben la influencia de miles de estímulos del mundo exterior, los cuales intentamos comprender. Lo que finalmente percibimos es resultado de un complejo proceso de clasificación que dispone los estímulos de tal manera que sean más sencillos de asimilar, proceso que nos ayuda a mantener nuestro sentimiento de seguridad. Los colores, tamaños, formas texturas, olores, sonidos, ritmos y gestos, así como la esencia del tiempo, el lugar y la historia inciden sobre nosotros y se entrelazan en un patrón de conducta de respuesta. Éste llega aún a ser más complejo cuando añadimos lo que creemos que piensan o sienten los demás respecto de nuestra conducta. No sorprende el hecho de que lo que comunicamos y, a la vez, nos comunican a menudo se revista de incongruencias y se oscurezca por sombras que nosotros mismos proyectamos. Con frecuencia, las distorsiones se filtran en el presente y se mezclan de tal forma lo real y lo imaginario, el pasado y el presente, se entrelazan para formar la realidad actual.

A menudo no estamos conscientes de las influencias más poderosas que actúan sobre nuestra percepción. Las personas representan diversos grados de aceptación y de rechazo, de gustos y desagradados, de recuerdos placenteros y



molestos. A partir de esta compleja colección de estímulos, producimos un cuadro de nuestra "realidad" y construimos lo que parecen ser respuestas adecuadas, todo esto para mantener la posición e integridad dentro de un grupo social.

Nuestra propensión a organizar los estímulos de la manera que sea más cómoda para nosotros, puede ser percibida como un riesgo para la comunicación efectiva.

Solamente los hombres y no las palabras, son los que poseen significados en los intentos por comunicarse entre sí. Con demasiada frecuencia es el gesto, el tono, la inflexión, la postura o el contacto visual, los que contienen la clave del mensaje real, mientras que las palabras claras, aparentemente, sólo proporcionan falsos puntos de partida y puntos muertos para el escucha incauto. Incluso cuando creemos que comprendemos el significado de una palabra, hay generalmente tres o cuatro variaciones posibles de significado que se ajustarían perfectamente a una oración. Abundan las insinuaciones sutiles que saturan el lenguaje y requieren de una definición personal. A menudo, con lo que terminamos no es más que un arreglo provisional de palabras, condimentado con definiciones a medias y con toda una variedad de sentimientos.

Las personas desean agradar y ser aceptadas. En cierta forma, ése es nuestro talón de Aquiles, ya que nos hace vulnerables a la influencia y al control sutil de aquellos en quienes buscamos la aprobación. A menudo, las presiones nos empujan a ajustarnos, a obedecer, a ser incongruentes con la finalidad de recibir la aceptación final a los ojos del otro. Nuestros esfuerzos por ser aceptados nos vuelven sensibles ante los mínimos indicios conductuales, indicadores del grado de aceptación de parte de las otras personas.

Gastamos mucho tiempo y energía en evaluar personas y acontecimientos, pero si hay una coda que nos ponga en guardia es la sensación de que nosotros seamos evaluados o etiquetados por otros. Estamos tan habituados a juzgar a las personas que tendemos a ser hipersensibles ante el mismo tratamiento. En un grupo donde se incrementa nuestra necesidad de aceptación, la sensación de que



estamos siendo juzgados en la forma más segura de crear incongruencias. La comunicación efectiva también se daña cuando los individuos no confían lo suficiente en una persona o grupo para compartir con éste lo que realmente sienten o piensan. Por supuesto, el problema es que cuando dejamos de expresar nuestros sentimientos, los demás tienden a leer en esta falta de expresión lo que creen que sentimos y pensamos y probablemente nos califiquen como incongruentes.

La retroalimentación es el proceso por el cual descubrimos si el mensaje que se intentó transmitir es el que realmente se percibió. En un sentido más simple, la retroalimentación es de las pocas herramientas con que contamos para luchar contra la incongruencia.

En virtud de que el mensaje más simple se puede malentender, lo que rápidamente ocasiona calificativos de incongruencia, es útil verificar el mensaje cuando sea necesario con la otra persona.

Pero así como la retroalimentación puede incrementar la exactitud, incluso la sensación de ser entendido, y promueve la cercanía y un sentido de confianza. Asimismo, puede aumentar la comunicación defensiva y la posición de estar en guardia.



TÉCNICAS DE DINÁMICAS GRUPALES

LA CLÍNICA DEL RUMOR

Se trata de una experiencia de gabinete más que de una tarea o proceso grupal, pero interesa directamente al grupo ya que el rumor se produce en las relaciones interpersonales. Por ello suele ser una de las actividades de los grupos de aprendizaje.

La experiencia consiste en demostrar vivencialmente algunos de los aspectos de la creación del rumor; concretamente, cómo a través de sucesivas versiones sobre un hecho, se va modificando la realidad en los testimonios de los transmisores.

Es una experiencia muy útil para enseñar a la gente a prevenirse de informaciones distorsionadas o erróneas, de inexactitudes a veces intencionales, y a veces inconscientes, de prejuicios y prevenciones que perjudican las buenas relaciones humanas. En los ambientes institucionales es particularmente útil y efectiva. Los rumores son un problema de carácter psico - social que bien vale la pena considerar en un grupo.

La "Clínica del Rumor" nació en los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial, con apoyo periodístico, como una de las formas de enfrentar a los múltiples rumores surgidos como consecuencia de la crisis bélica.

La experiencia grupal llamada "Clínica del Rumor" suele hacerse con dos tipos de estímulos: uno gráfico y otro verbal. Los "actores" de la prueba deben transmitirse lo que han visto u oído, de uno a otro, lo cual da finalmente un testimonio bastante desfigurado.

Cómo se realiza:

Preparación con base a un estímulo gráfico:



El facilitador de un grupo que desee realizar esta prueba debe comenzar por proveerse de una lámina grande o acetato que represente una escena en la cual figuren alrededor de veinte detalles significativos (personas, animales, cosas, etc.). Dispondrá también de un aparato grabador para registrar textualmente los sucesivos testimonios. Suelen usarse láminas en que los objetos y situaciones son dibujadas con cierta ambigüedad, con el objeto de poder observar la capacidad de percepción de los sujetos que viven la experiencia. También resulta interesante utilizar dos láminas a la vez.

Desarrollo con base a un estímulo gráfico:

1. El facilitador invita a que seis o siete personas se presten para actuar como protagonistas de una experiencia interesante. Solicita a estas personas que se retiren del local por un momento, diciéndoles que cuando se les llame, una por vez, deberán escuchar atentamente lo que se les diga y repetirlo "lo más exactamente posible". (No se les informa sobre el objetivo de la prueba, aunque es poco importante que lo conozcan o no, pues esto no varía mayormente el resultado).
2. Se coloca ante el grupo la lámina grande o se proyecta el acetato, pero de modo tal que no sea visible para las personas que van entrando.
3. El facilitador llama a una de las personas que han salido y pide a un espectador previamente designado que describa la lámina en voz alta mientras el primer sujeto de la experiencia presta atención al relato sin ver la lámina.
4. Antes de comenzar la descripción de la lámina se hace funcionar la grabadora, la cual registrará todo el proceso hasta el final de la experiencia. (Algo que impacta mucho al grupo es que no se den cuenta de que se está grabando).
5. A través de esta primera descripción directa de la lámina el grupo podrá ya advertir "cuán eliminadora de detalles e imperfecta puede ser una percepción aun cuando sea descriptiva por un testigo que esté en ese momento observando directamente la escena".



6. Terminada la descripción de la lámina al primer sujeto, se llama al recinto a un segundo sujeto de experiencia, el cual se coloca junto al primero, sin que ninguno de los dos vea la lámina. El primer sujeto describe entonces al segundo lo que acaba de escuchar, haciéndolo con la mayor fidelidad posible. Luego puede sentarse entre los espectadores pues su tarea ha terminado.
7. Se hace entrar al tercer sujeto y se procede del mismo modo que en el paso anterior; el segundo relata al tercero lo que acaba de escuchar. Así sucesivamente con todas las personas que habían salido del recinto, hasta que el último de ellos repite ante el público lo que el penúltimo le ha relatado. Aquí termina la experiencia propiamente dicha. (se apaga la grabadora).
8. Tras la última descripción se podrá advertir hasta qué punto el testimonio se ha ido apartando de la realidad a través de las sucesivas versiones. Es corriente que esto cause hilaridad; y es frecuente también que se desee escuchar la grabación realizada.
9. El grupo discute finalmente la experiencia y extrae las conclusiones de la misma en cuanto puede ser útil para demostrar el mecanismo del rumor.

Preparación con base a un estímulo verbal:

En lugar de la lámina, el facilitador debe proveerse de un relato imaginario y anecdótico que contenga unos veinte detalles significativos memorizables.

Desarrollo con base a un estímulo verbal:

El mecanismo de la prueba es igual al anterior. Sólo que en lugar de describir la lámina, se lee el relato al primer sujeto, éste lo repite con la mayor fidelidad posible al segundo, éste al tercero, y así sucesivamente hasta que el último lo repite al público. Entonces se relea el texto original para comparar.

Sugerencias prácticas:



La experiencia puede repetirse cuantas veces se desee, con distintos grupos.

El propio facilitador puede elaborar o diseñar las láminas para la prueba, o seleccionarlas eligiendo escenas de cierta complejidad en las cuales figuren muchos detalles memorizables.

La prueba del rumor suele utilizarse como introducción o iniciación de un debate, conferencia o reunión de grupo en la que se trate el tema del rumor, de las relaciones humanas, del testimonio, etc.

La duración de la experiencia es de aproximadamente 30 minutos.



SOCIODRAMA

El sociodrama puede definirse como la representación dramatizada de un problema concerniente a los miembros del grupo, con el fin de obtener una vivencia más exacta de la situación y encontrar una solución adecuada.

Esta técnica se usa para presentar situaciones problemáticas, ideas contrapuestas, actuaciones contradictorias, para luego suscitar la discusión y la profundización del tema. Es de gran utilidad como estímulo, para dar comienzo a la discusión de un problema, caso en el cual es preferible preparar el sociodrama con anticipación y con la ayuda de un grupo previamente seleccionado.

Otro uso del sociodrama se refiere a la profundización de temas previamente tratados, con el fin de concretar en situaciones reales las ideas, las motivaciones, y los principales temas de la discusión. La representación teatral deja la inquietud para profundizar más en nuevos aspectos.

Al utilizar esta técnica el grupo debe tener presente que el sociodrama no es una comedia para hacer reír, ni una obra teatral perfecta, asimismo no debe presentar la solución al problema expuesto. Las representaciones deben ser breves y evitar digresiones en diálogos que desvían la atención del público.

Cómo se realiza:

1. El grupo elige el tema del sociodrama.
2. Se selecciona a un grupo de personas encargadas de la dramatización. Cada participante es libre de elegir su papel de acuerdo a sus intereses.
3. Una vez terminada la representación, se alienta un debate con la participación de todos los miembros del grupo, con el objetivo de encontrar resultados a los problemas presentados.



TORMENTA DE IDEAS (BRAINSTORMING)

"Brainstorming" significa en inglés "tormenta cerebral", y a esta técnica se le denomina en español "Tormenta de ideas" o "Torbellino de ideas" Su objetivo consiste en desarrollar y ejercitar la imaginación creadora, la innovación para encontrar nuevas soluciones a un problema.

Se entiende por imaginación creadora, la capacidad de establecer nuevas relaciones entre hechos o integrarlos en una manera distinta. Alex Osborn considera que, desde el punto de vista funcional, nuestras capacidades mentales podrían ser:

1. Observación
2. Retención
3. Razonamiento
4. Crear: Intuir y generar ideas.

Si no se hace un uso constante y apropiado del poder de creación del hombre, dicho poder puede verse limitado y constreñido. Por otra parte, el proceso creador requiere un "período de incubación" que puede durar algunos segundos o meses.

La "Tormenta de Ideas" es una técnica de grupo que parte del supuesto básico de que si se deja a las personas actuar en un clima totalmente informal y con absoluta libertad para expresar lo que se les ocurra (sea razonable o extravagante, real o imaginario) existe la posibilidad de que, entre las cosas imposibles o descabelladas, aparezca una idea brillante que justifique todo lo demás.

La suposición dicha en el párrafo anterior no es tan absurda como pudiera parecer. El estricto razonamiento lógico ordena, encuadra, endurece y hasta cierto punto constriñe el pensamiento en los moldes de la "recta razón". Poco espacio queda en él para el vuelo de la imaginación, para el despliegue de los



impulsos creadores, para la fantasía de la cual surgen a veces las más "fantásticas" realidades. El "eureka" de grandes descubrimientos se ha debido, según parece, a esos felices momentos de divagación e "informalidad mental". Así, pues, también puede ocurrírseos alguna buena idea si creamos el clima propicio para que aparezca.

La "Tormenta de Ideas" tiene como objetivo, precisamente, crear ese clima informal, permisivo al máximo, despreocupado, sin críticas, libre de tensiones, sin exigencias metódicas, estimulante del libre vuelo de la imaginación, hasta cierto punto "irracional", donde existe mayor posibilidad de que se den las ideas novedosas. Esta Técnica tiende a desarrollar la capacidad para la elaboración de ideas originales, estimula el ingenio y promueve la búsqueda de soluciones distintas quizá más eficaces que las tradicionales; ayuda a superar el conformismo, la rutina, la indiferencia. Permite hallar nuevas posibilidades en cualquier campo, enseña que los problemas y las situaciones en general tienen no una solución (generalmente conocida) sino quizá otras posibilidades o mejores. Impulsa a actuar con autonomía, con originalidad, con personalidad.

Cómo se realiza:

Preparación:

El grupo debe conocer el problema, tema o área de interés sobre el cual se va a trabajar, con cierta anticipación con el fin de informarse y pensar sobre él.

Desarrollo:

1. El facilitador del grupo precisa el problema por tratarse, explica el procedimiento y las normas mínimas que han de seguirse dentro del clima informal básico. Puede designarse un secretario (exterior al grupo) para registrar las ideas que se expongan. Es aconsejable la utilización de una grabadora.



2. Las ideas que se expongan no deben ser censuradas ni criticadas directa o indirectamente; no se discute la factibilidad de las sugerencias; debe evitarse todo tipo de manifestaciones que coarten o puedan inhibir la espontaneidad; los participantes deben centrar su atención en el problema y no en las personas.
3. Los participantes exponen sus puntos de vista sin restricciones y el facilitador sólo interviene si hay que distribuir la palabra entre varios que desean hablar a la vez, o bien si las intervenciones se apartan demasiado del tema central. A veces estimula a los tímidos y siempre se esfuerza por mantener una atmósfera propicia para la participación espontánea.
4. Terminado el plazo previsto para la "creación" de ideas, se pasa a considerar (ahora con sentido crítico y en un plano de realidad) la viabilidad o practicidad de las propuestas más valiosas. Se analizan las ideas en un plano de posibilidades prácticas, de eficiencia, de acción concreta.
5. El facilitador del grupo hace un resumen y junto con los participantes extrae las conclusiones.

Sugerencias prácticas:

- El ambiente físico debe ser propicio para el trabajo informal: asientos cómodos, lugar tranquilo sin interferencias ni espectadores, sin apuros de horario, etc.
- No deben buscarse soluciones "de urgencia" con esta técnica. La presión de tiempo causa una preocupación más o menos latente que atenta contra la serenidad necesaria.



ROLE – PLAYING (Desempeño de papeles)

Corrientemente, cuando se desea que alguien comprenda lo más íntimamente posible una conducta o situación, se le pide que "se ponga en el lugar" de quien la vivió en la realidad. Si en lugar de evocarla mentalmente se asume el rol y se revive dramáticamente la situación, la comprensión íntima (insight) resulta mucho más profunda y esclarecedora. En esto consiste el Role - Playing o Desempeño de roles: representar (teatralizar) una situación típica (un caso concreto) con el objeto de que se tome real, visible, vívido, de modo que se comprenda mejor la actuación de quien o quienes deben intervenir en ella en la vida real. El objetivo citado se logra no sólo en quienes representan los roles, sino en todo el grupo que actúa como observador participante por su compenetración en el proceso. Los actores transmiten al grupo la sensación de estar viviendo el hecho como si fuera en la realidad.

Este tipo de actuación despierta el interés, motiva la participación espontánea de los espectadores, y por su propia informalidad mantiene la expectativa del grupo centrada en el problema que se desarrolla. La representación escénica provoca una vivencia común a todos los presentes, y después de ella es posible discutir el problema con cierto conocimiento directo generalizado, puesto que todos han participado ya sea como actores o como observadores.

La representación es libre y espontánea, sin uso de libretos ni de ensayos. Los actores representan posesionándose del rol descrito previamente, como si la situación fuera verdadera. Esto requiere por cierto alguna habilidad y madurez grupal.

Cómo se realiza

Preparación:

El problema o situación puede ser previsto de antemano o surgir en un momento dado de una reunión de grupo. En todos los casos debe ser bien delimitado y



expuesto con toda precisión. Los miembros aportan todos los datos posibles para describir y enriquecer la escena por representar, imaginando la situación, el momento, la conducta de los personajes, etc. Esto ayudará al encuadre de la escena y servirá como "material" para que los intérpretes improvisen un contexto significativo y lo más aproximado posible a la realidad. El grupo decidirá si desea dar una estructura bien definida a la escenificación, o prefiere dejarla librada en mayor medida a la improvisación de los "actores".

Es muy importante definir claramente el objetivo de la representación, el "momento" que ha de representarse, la situación concreta que interesa "ver" para aclarar o comprender el problema del caso. De acuerdo con ello se decidirá qué personajes se necesitan y el rol que jugará cada uno.

Entre los miembros del grupo se eligen los "actores" que se harán cargo de los papeles. Cada personaje recibirá un nombre ficticio, lo cual ayuda a posesionarse del papel y reduce la implicancia personal del intérprete.

De acuerdo con las necesidades se prepara el escenario" de la acción, utilizando sólo los elementos indispensables, por lo común una mesa y sillas. Todo lo demás puede ser imaginado con una breve descripción.

El grupo puede designar observadores especiales para determinados aspectos: actuación de cada personaje, ilación del tema, contradicciones, fidelidad a la situación, etc.

Conviene dar a los intérpretes unos minutos para colocarse en la situación mental, ponerse en "su papel", lograr clima, y si lo desean explicar someramente cómo proyectan actuar. El grupo puede colaborar positivamente en la creación de una atmósfera emocional alentando a los "actores", participando en sus ideas y evitando toda actitud enervante o intimidatoria.

En todo el desarrollo de esta técnica será necesaria la colaboración de un director que posea experiencia, coordine la acción y estimule al grupo.



Desarrollo:

Primer Paso: Representación escénica

1. Los intérpretes dan comienzo y desarrollan la escena con la mayor naturalidad posible. Tomarán posesión de su personaje con espontaneidad, pero sin perder de vista la objetividad indispensable para reproducir la situación tal como se la ha definido.
2. Si se ha optado previamente por planificar la escena dándole una estructura determinada, definiendo a los personajes con cierto detalle (edad, profesión, rasgos de carácter, hábitos, etc.), los intérpretes se ajustarán a estas características y por lo tanto la representación resultará más objetiva. En cambio, si se ha preferido establecer sólo la situación básica y el rol - tipo de los personajes, es decir, una escena librada con mayor libertad a la improvisación de los intérpretes, éstos deberán hacer un mayor esfuerzo para "crear" a sus personajes y dar estructura a la situación, la cual resultará así más subjetiva por la inevitable proyección individual. Entre ambos extremos de estructuración de la escena existen, evidentemente, muchas posibilidades intermedias.
3. El desarrollo de la acción no debe ser interferido, salvo por motivos de fuerza mayor. El grupo mantendrá una atmósfera propicia siguiendo la acción con, interés Y participando en ella emocionalmente. La actitud de los espectadores suele ser de algún modo "captada" por los intérpretes.
4. El director corta la acción cuando considera que se ha logrado suficiente información o material ilustrativo para proceder a la discusión del problema. Este es el objetivo de la representación, y para lograrlo no es preciso llegar casi nunca a un "final" como en las obras teatrales. Bastará con que lo escenificado sea significativo para facilitar la comprensión de la situación propuesta. La representación escénica suele durar de cinco a quince minutos.



Segundo paso: Comentarios y discusión

5. De inmediato se procede al comentario y discusión de la representación, dirigido por el director o coordinador. En primer término se permite a los intérpretes dar sus impresiones, explicar su desempeño, describir su estado de ánimo en la acción, decir qué sintieron al interpretar su rol. De esta manera, aparte de lograrse una información valiosa, se da oportunidad a los "actores" para justificar su desempeño y prevenir posibles críticas de los espectadores. Luego, todo el grupo expone sus impresiones, interroga a los intérpretes, discute el desarrollo, propone otras formas de jugar la escena, sugiere distintas reacciones, etc. El problema básico es analizado así a través de una "realidad" concreta en la cual todos han participado. En ciertos casos convendrá repetir la escenificación de acuerdo con las críticas, sugerencias o nuevos enfoques propuestos. Los intérpretes pueden invertir sus papeles (quien hizo de padre hace de hijo y viceversa), o nuevos "actores" pueden hacerse cargo de los personajes. Finalmente se extraen las conclusiones sobre el problema en discusión.
6. Esta etapa de discusión es la más importante del Role - Playing, pues la primera, la escenificación, con ser la más "atractiva", sólo tiene por objeto motivar al grupo, proporcionarle datos concretos, situaciones "visibles" significativas, para introducirlo espiritualmente en el meollo del problema en discusión. Debe darse a esta etapa todo el tiempo necesario, que no será menor de media hora.

Sugerencias prácticas:

- Esta técnica requiere ciertas habilidades y se aconseja utilizarla en grupos que posean alguna madurez. Debe comenzarse con situaciones muy simples y eligiendo bien a los intérpretes entre aquellos más seguros y habilidosos, comunicativos y espontáneos. Como generalmente al principio la teatralización provoca hilaridad, puede comenzarse con situaciones que den lugar precisamente a la expresión humorística. También conviene



comenzar con escenas bien estructuradas en las cuales los intérpretes deban improvisar menos.

- Los Papeles impopulares o inferiorizantes deben darse a personas seguras de sí, apreciadas, que no puedan verse eventualmente afectadas por el rol. Tampoco deben darse papeles semejantes a lo que el individuo es en la realidad (no debe elegirse a un tímido para hacer el papel de tímido).
- En ciertos casos pueden hacerse representaciones con enfoques alternativos, es decir, una escena puede jugarse de dos maneras diferentes para decidir una duda o hallar la solución más adecuada.
- La escenificación se realizará en un lugar apropiado para que los espectadores la observen sin dificultad.



PSICOCOMUNIDAD

Psicocomunidad es un método de investigación, influencia y exploración de la comunidad que toma como marco conceptual los modelos psicoanalíticos de Rappaport. Este método se planteó para ser utilizado dentro de un contexto de comunidades marginadas (Cueli, J. Biro, C.), utilizando la presencia y el tiempo del investigador como instrumento modificador. Es un modelo psicoanalítico a corto plazo, que ha mostrado ser útil para estudiar y modificar comunidades.

Cómo se realiza:

1. Se selecciona una comunidad marginada para ser investigada, explorada, estudiada y, si es necesario, modificada.
2. Se conjunta un grupo de exploradores e investigadores que acuden a la comunidad a cumplir sus propósitos.
3. Dicho grupo de investigadores revisa, antes de asistir a la comunidad, las fantasías que tiene acerca de ella, como un supervisor.
4. La distribución de la comunidad se realiza por calles o manzanas. Cada investigador visita entre 10 y 15 familias, durante 10 a 15 semanas. La visita tiene un tiempo estable y fijo de 15 a 30 minutos. Los investigadores visitan esas casas aunque no sean aceptados por la familia visitada, permaneciendo en el lugar o cerca del lugar el tiempo establecido, ya que lo que ofrecen es una relación emocional o sea, su persona, su tiempo y la comprensión de sus problemas.
5. Después de visitar la comunidad, los investigadores se reúnen con un "tutor" quien resuelve los problemas técnicos y prácticos que se presentan durante las visitas que se hagan a la comunidad.
6. Posteriormente, se reúnen con un "supervisor" previamente entrenado, quien trabaja fundamentalmente los problemas emocionales que enfrentan los investigadores como resultado de su visita a la comunidad.



7. La función de los visitantes (investigadores) es de dar, y sólo en la tutoría y supervisión de recibir.

En resumen, el proceso es el siguiente:

- a) Elección de una comunidad.
- b) Elección de investigadores.
- c) Elección de un tutor.
- d) Elección *de* un supervisor.
- e) Reunión del grupo con el tutor para recibir indicaciones técnicas.
- f) Reunión del grupo explorador con el supervisor para revisar las fantasías previas a la visita a la comunidad. El tutor pasa a ser observador silencioso en las reuniones con el supervisor.
- g) El supervisor y el tutor comentan acerca del grupo de investigadores en un tiempo fijado para ello.

Después de cada visita a la comunidad, el grupo se reúne primero con el tutor y después con el supervisor, por el número de semanas fijadas.



PROCESO INCIDENTE

El Proceso Incidente es una técnica de grupo desarrollada por el doctor Paul Pigors, del Massachusetts Institute of Technology, con la colaboración de su esposa. Se define como un proceso continuo de aprendizaje a partir de casos que involucran a personas reales en situaciones reales, proporcionando a los participantes en el ejercicio la posibilidad de desarrollar sus habilidades por medio de la práctica de decisiones simuladas.

Por lo general, esta técnica se aplica con estudiantes de nivel universitario; y ha sido ampliamente probada en cursos de Administración de Empresas. El profesor Pigors trabajó intensivamente con elementos provenientes de casos o sentencias judiciales referidas al fuero laboral.

En líneas generales puede decirse que consiste en el análisis detallado de un hecho o incidente expuesto en forma muy escueta y objetiva. Esta técnica es adecuada para un grupo de 15 a 20 personas, y en ningún caso menos de 10. El desarrollo se hará aproximadamente en dos horas, con los tiempos parciales que se señalan para cada uno de los pasos.

Cómo se realiza:

Preparación:

El facilitador del grupo ha de elegir el "incidente" o problema que se va a estudiar; reunirá toda la información concerniente al mismo para poder responder a las preguntas que se le hagan; preparará el enunciado del incidente por escrito para repartirlo luego entre los miembros del grupo.

Desarrollo:

1. *Presentar el problema o "Incidente"* (2 a 3 minutos). Luego de explicar al grupo el objetivo y el mecanismo de la tarea que se va a desarrollar, el



- facilitador distribuye los papeles que ha preparado con el enunciado del incidente que se va a tratar, acerca de una situación sobre la cual es necesario tomar una decisión. El enunciado debe ser sumamente breve, de modo tal que pueda ser leído rápidamente, y sugiera una serie de preguntas en la mente de cada uno de los participantes. (Ejemplo: "Un alumno expresa en clase que no participara en los honores a la Bandera porque para él no tiene ningún significado. ¿Qué debe hacer el profesor?").
2. *Buscar las causas del hecho* (30 a 35 minutos). Como el enunciado resultará insuficiente para comprender el caso, los miembros pueden realizar todas las preguntas que deseen para obtener mayor información de parte del facilitador. Éste dispondrá de antemano de dicha información en la medida necesaria para resolver el problema. (Siguiendo con el ejemplo dado: "¿En qué situación el alumno dijo tal cosa? ¿A quién lo dijo? ¿De qué año era? ¿De qué se estaba hablando? Etc.). Las preguntas deben ser oportunas y correctas, ya que el conductor no hará observaciones sobre el valor de las preguntas, limitándose a contestarlas. Pedirá, además, que no se expresen opiniones, críticas, o manifestaciones que puedan influir sobre los demás.
 3. *Síntesis* (5 minutos) . Uno de los participantes sintetiza para todo el grupo la información recogida durante el paso anterior.
 4. *Determinación del problema* (10 a 15 minutos). El grupo debe ahora establecer cuál es el problema fundamental, lo cual no siempre resulta fácil. En función de la información sintetizada, el facilitador ayudará al grupo a lograr una visión amplia del problema y de los aspectos, que han de ser tenidos en cuenta antes de tomar una resolución.
 5. *Decisión individual* (5 minutos). Cada uno de los miembros del grupo escribe en un papel su propia decisión acerca del incidente en estudio.
 6. *División en sub-grupos* (10 a 15 minutos). Cada uno de los miembros lee su propia decisión. Luego de conocidas todas las decisiones individuales, se procede a votar cuál es la mejor de las decisiones propuestas. Probablemente la votación se centrará en dos o tres de las proposiciones.



Entonces el conductor dividirá al grupo total en sub-grupos de acuerdo con las preferencias expresadas en la votación pública. Pedirá a cada sub-grupo que considere a fondo las razones que sostienen la decisión elegida, y que designen un miembro relator para que exponga luego la resolución final adoptada por el subgrupo. (En el caso de que la votación sea unánime hacia una de las decisiones propuestas, el facilitador seguirá directamente con el paso 8.

7. *Debate* (10 a 15 minutos). Se reúne nuevamente el grupo total, y los relatores exponen sus conclusiones. Hecho esto, el facilitador promoverá el debate general sobre las conclusiones expuestas, orientándolo en lo posible hacia el logro de un consenso, probablemente sobre la base de una integración de puntos de vista.
8. *Evaluación* (10 a 15 minutos). El grupo cambiará ideas sobre las enseñanzas que ha dejado el caso estudiado; los miembros podrán exponer cómo resolverían el caso en la vida real, de qué modo podría prevenirse, y cómo encararían situaciones semejantes que pudieran presentárseles.
9. *Discusión final* (5 minutos). Por lo general, ésta se desenvuelve no sobre el incidente en sí, sino principalmente sobre la técnica o procedimiento empleado y sus ventajas para lograr los objetivos deseados.

Sugerencias prácticas:

- El facilitador del grupo tendrá a la vista la nómina de pasos y un reloj, con el objeto de facilitar el buen desarrollo del proceso.
- Debe preverse un lugar adecuado para el trabajo de los subgrupos, así como papel y lápices, pizarrón o rotafolio para escribir las decisiones



PROMOCIÓN DE IDEAS

Esta técnica se refiere a un tipo de interacción en un grupo pequeño, concebido para alentar la libre presentación de ideas sin restricciones ni limitaciones en cuanto a su factibilidad.

Se trata de un método completamente informal que permite la discusión de un problema sin consideración sobre cualquiera de las restricciones o inhibiciones usuales. Brinda al grupo oportunidad para considerar muchas alternativas, incluyendo nuevas oportunidades que estimulan las facultades creadoras de los integrantes.

Esta técnica tiene un gran valor en la formación de la moral y del espíritu del cuerpo del grupo, debido al fácil intercambio de ideas y opiniones. Además, puede servir en la búsqueda de nuevas posibilidades creativas y nuevos campos de acción. Permite conocer el problema a fondo y cerciorarse que ningún aspecto del mismo ha sido pasado por alto, logrando establecer una atmósfera de ideas y de comunicación que abre paso a la consideración de cambios principales en los planes existentes en el grupo.

La promoción de ideas es útil para encontrar nuevos caminos creativos; sin embargo, esta constante búsqueda retarda el proceso de reducir el campo de elecciones afirmativas. Tratándose de un grupo heterogéneo, esta técnica no produce un buen efecto, y es preferible emplearla cuando los integrantes del grupo son relativamente maduros, creadores y que poseen la facilidad de liberarse de restricciones comunes. Esta técnica se presta a que algunos integrantes del grupo intenten emplear la sesión para ganar en status mediante el aprovechamiento de los aspectos ridículos o jocosos del tema que se está discutiendo.



Cómo se realiza:

1. Se reúne un grupo pequeño de gentes que deseen trabajar un tema determinado.
2. Cada participante tiene la libertad de presentar cualquier idea relacionada con el tema, por lógica que parezca.
3. Las conclusiones son elaboradas en conjunto, por todo el grupo, de acuerdo al material obtenido.



TÉCNICA PHILLIPS 66

El nombre de esta técnica deriva de su creador J. Donald Phillips. Del Michigan State College, y del hecho de que 6 personas discuten un tema durante 6 minutos. Es particularmente útil en grupos grandes de más de 20 personas tiene como objetivos los siguientes:

- Permitir y promover la participación activa de todos los miembros de un grupo, por grande que éste sea.
- Obtener las opiniones de todos los miembros en un tiempo muy breve.
- Llegar a la toma de decisiones, obtener información o puntos de vista de gran número de personas acerca de un problema o cuestión.

Además, esta técnica desarrolla la capacidad de síntesis y de concentración; ayuda a superar las inhibiciones para hablar ante otros; estimula el sentido de responsabilidad, dinamiza y distribuye la actividad en grandes grupos. El objetivo principal, consiste en lograr una participación democrática en los grupos muy numerosos. Tal como lo ha expresado su creador:

" En vez de una discusión controlada por una minoría que ofrece contribuciones voluntarias mientras el tiempo lo permite, la discusión 66 proporciona tiempo para que participen todos, provee el blanco para la discusión por medio de una pregunta específica cuidadosamente preparada, y permite una síntesis del pensamiento de cada pequeño grupo para que sea difundida en beneficio de todos".

El "Phillips 66" puede ser aplicada en muy diversas circunstancias y con distintos propósitos, siendo un procedimiento flexible.



Como se realiza:

Preparación:

Esta técnica requiere de muy poca preparación. Bastará con que quien la aplique conozca el procedimiento y posea condiciones para ponerlo en práctica. El tema o problema por discutirse puede ser previsto, o bien surgir dentro del desarrollo de la reunión del grupo. No es común que un grupo se reúna para realizar un "Phillips 66", sino que éste se utilice en un momento dado de la reunión de un grupo, cuando se lo considere apropiado por sus características.

Desarrollo:

1. Cuando el facilitador de un grupo considera oportuna la realización de un "Phillips 66", formula con precisión la pregunta o tema del caso, y explica cómo los miembros han de formar subgrupos de 6, ya sea desplazando los asientos, o volviéndose tres personas de una fila de adelante hacia los tres de la fila de atrás cuando los asientos son fijos.
2. El facilitador informa a los participantes sobre la manera como han de trabajar cada subgrupo e invita a formar los subgrupos.
3. Una vez que los subgrupos han designado un coordinador y un secretario, el Facilitador toma el tiempo para contar los seis minutos que ha de durar la tarea. Un minuto antes de expirar el plazo, advierte a los subgrupos para que puedan hacer el resumen.
4. Terminado el tiempo de discusión de los subgrupos, el facilitador reúne al grupo en sesión plenaria y solicita a los secretarios la lectura de sus breves informes.
5. El facilitador u otra persona anotan en un rotafolio una síntesis fiel de los informes leídos por los secretarios. De tal modo que todo el grupo tenga conocimiento de los diversos puntos de vista que se han obtenido, extrae las conclusiones sobre ellos, y se hace un resumen final cuya naturaleza dependerá del tema, pregunta o problema que se haya expuesto.



Sugerencias prácticas:

Cuando el grupo no es muy numeroso, pueden formarse subgrupos de 3 o 4 miembros. En cambio no es conveniente formar grupos de más de 6 personas, porque la participación se vería afectada.

Si los miembros no se conocen, la interacción será favorecida con una breve auto - presentación antes de comenzar la tarea del subgrupo.

El facilitador podrá ampliar el tiempo de discusión de los subgrupos si observa que éstos se hallan muy interesados en el tema, o no han llegado al resumen.

Es conveniente que la pregunta o tema en discusión sea escrita en un rotafolio y quede a la vista de todos.

En las primeras experiencias se propondrán temas sencillos, formulados con la mayor claridad y precisión.

El facilitador debe actuar con sencillez y naturalidad, estimulando el interés por la actividad. No debe hacer ninguna evaluación de las ideas o respuestas aportadas por los subgrupos; es el grupo quien debe juzgarlas.

En una etapa de mayor experiencia, se pueden asignar disntintos temas a cada subgrupo o a varios de ellos.

En lo posible, la pregunta ha de ser de las que exigen respuestas de tipo "sumatorio" (Y no de oposición); ejemplo: mencione causas....; qué consecuencia tiene.....; cuántos factores....; qué características...., etc.

Posibles aplicaciones:

El "Phillips 66" puede usarse tanto en clases comunes como en eventos especiales de grupo. No es de por sí una técnica de aprendizaje, no enseña conocimientos ni da información (salvo la eventual que aparezca en la interacción). Facilita en



cambio la confrontación de ideas o puntos de vista, el esclarecimiento y enriquecimiento mutuo, la actividad y participación de todos los alumnos estimulando a los tímidos o indiferentes. En un grupo de discusión, que bien puede ser la clase, el "Phillips 66" es útil para obtener rápidamente opiniones elaboradas por subgrupos, acuerdos parciales, decisiones de procedimiento, sugerencias de actividades, tareas de repaso y de comprobación inicial de la información, antes de tratar un nuevo tema.

También puede utilizarse esta técnica en el aula para indagar el nivel general de información que poseen los alumnos sobre un tema; para elaborar y hallar aplicaciones a un tema aprendido teóricamente.

Después de cualquier actividad realizada colectivamente (Clase, conferencia, película, experimento, etc.) la misma puede ser evaluada o apreciada en pocos minutos por medio de esta técnica.

En fin, una vez que el profesor y los propios alumnos hayan experimentado este recurso grupal, hallarán sin duda innumerables ocasiones para utilizarlo con verdadero provecho.



TÉCNICA DEL RIESGO

La Técnica del Riesgo (expuesta por Norman R. F. Maier) consiste en un procedimiento grupal que tiene por objeto reducir o eliminar ciertos riesgos o temores por medio de la libre manifestación de los mismos. Se trata, ante todo, de los temores inherentes a situaciones nuevas en el ámbito de las relaciones humanas, tales como podrían ser la perspectiva de solicitar un empleo, de enfrentar por primera vez la conducción de una clase, de ingresar a un grupo donde no se conoce a nadie, etc. En general, toda situación de cambio produce algunos temores, pero entre estos temores cabe diferenciar los que responden solamente a la imaginación, a los sentimientos, a la subjetividad del implicado. La Teoría del Riesgo tiende a poner en claro esta diferencia y eliminar los temores carentes de realidad objetiva. Actúa sobre los sentimientos que despierta una determinada situación, tratando de que los sentimientos inhibitorios o negativos carentes de fundamento real puedan ser eliminados.

"Para reducir los temores, dice Maier, hay que liberar la expresión", y en esta "liberación de la expresión del miedo" se basa la técnica del riesgo. "Si todos los componentes de un grupo tienen temores, unos netamente determinados y otros vagos, cada uno de ellos puede ayudar al otro manifestando en voz alta los temores que puede localizar y comunicar. De este modo, la expresión colectiva del grupo sirve para clarificar los temores y al mismo tiempo crea una situación en la cual resulta aceptable dicha expresión pública. Cuando todos los miembros de un grupo manifiestan algún temor, ello facilita la expresión abierta de los temores más fútiles". Sobre esta base, es decir, aceptando que el ambiente del grupo favorece la manifestación de los temores, la clarificación y la posterior eliminación de muchos de ellos, se ha estructurado la Técnica del Riesgo como procedimiento grupal.



Cómo se realiza:

Preparación:

Esta técnica no requiere preparativos. Bastará con que exista un pizarrón o rotafolio y un ambiente físico favorable para un intercambio de tipo informal. La situación estimulante de temores puede surgir del propio grupo en cualquier momento o bien ser propuesta por el facilitador del grupo.

Desarrollo:

1. El facilitador del grupo formula con precisión la situación real o hipotética productora de temores o sensación de riesgo. Explica que en la situación hay, seguramente, aspectos agradables, positivos, gratificantes, y quizá también algunos aspectos más o menos negativos, desagradables, inhibitorios, que podrían causar eventualmente cierta tensión o preocupación. Sobre estos últimos aspectos solicita que se fije la atención, que se reflexione y que se manifiesten puntos de vista con absoluta libertad.
2. El facilitador estimula, incita al grupo para que se expresen las opiniones, tratando de descubrir los sentimientos y actitudes que se mueven detrás de las ideas, es decir, los temores que despiertan muchos aspectos "dificultosos" de la situación planteada. La situación se estructura de tal modo que los miembros del grupo hablan de los peligros o riesgos que implica cualquier cambio en proyecto y dejan de lado, por el momento, toda discusión sobre posibles ventajas. Debe crearse en el grupo un clima netamente permisivo que favorezca la libre expresión.
3. En esta primera fase se buscan los riesgos, se expresan los temores, se facilita la manifestación activa tomando en cuenta todas las opiniones sin discutir o cuestionarlas. A medida que los miembros del grupo van expresando los posibles riesgos, el facilitador los anota en el pizarrón en forma sintética.



4. Una vez agotada la expresión de los riesgos, el conductor invita a discutir los que han sido anotados en el pizarrón, uno por uno. En esta segunda fase se analiza cada riesgo, se entabla una libre discusión, se dan opiniones y puntos de vista sobre su realidad y fundamento. EL facilitador debe mantener una posición equilibrada, y si el grupo rechaza de plano uno de los riesgos expuestos por uno de sus miembros, tratará de "mantenerlo" para que se analice y discuta de modo que quien lo manifestó obtenga el esclarecimiento necesario para posibilitar su cambio de actitud.
5. Durante el análisis se observará la aceptación o rechazo del grupo hacia un determinado riesgo. El facilitador guiará la discusión pero dejando que sean los propios interesados quienes argumenten y hallen las soluciones del caso; lo cual se logra si se provee una situación en la que se sientan alentados a expresar con libertad sus sentimientos. Dar consejos concretos o manifestar opiniones propias, ahoga todo el proceso.
6. Colocados en la situación libre de análisis de la realidad, lo corriente es que los miembros del grupo se sientan motivados para demostrar que los riesgos anotados, o cuando menos muchos de ellos, son irreales, carentes de fundamento. Los miembros se influyen mutuamente (presión social), y de tal modo van cambiando las actitudes y los temores antes expuestos pueden llegar a parecer ridículos.
7. Cuando se ha logrado modificar de tal mofo las actitudes frente a un riesgo, se borra de la lista o se tacha. La actitud del facilitador ha de ser reticente más que favorable a la eliminación de un riesgo, con el objeto de que sea bien aclarado y no queden resabios sobre el mismo.
8. Es probable que en una sola sesión no puedan eliminarse todos los temores infundados. Por lo tanto, en próximas oportunidades se vuelve a considerar la lista y en sucesivas discusiones es probable que los riesgos vayan desapareciendo gradualmente. En una sola sesión o en sesiones posteriores podrán observarse cambios de actitud ante los riesgos manifestados, los cuales parecerán menos reales. El cambio de uno influye sobre todos los



demás, siempre que la atmósfera sea permisiva, cooperativa y no autoritaria.

Sugerencias prácticas:

- Conviene que el grupo no sea muy numeroso para facilitar la participación de todos. En una clase de treinta a cuarenta alumnos la Técnica del Riesgo da buenos resultados, pero se advierte una participación parcial debido a que siendo muchos, los menos comunicativos dejan "que hablen otros".
- La anotación de la lista en el pizarrón favorece mucho el proceso, aclara el pensamiento y las actitudes, estimula la atención e introduce un pequeño formalismo que favorece la participación.
- En el medio escolar no habrá dificultades para tratar la lista de riesgos en sucesivas oportunidades.



EXAMEN POR UNA COMISIÓN

El interrogatorio de un individuo por varias personas constituye la técnica grupal conocida como examen por una comisión. Puede emplearse con mucho menor formalidad como método grupal, estableciendo una comisión integrada por miembros del grupo para obtener información de un asesor en beneficio de todo el grupo. Tal comisión constituye un nexo entre el grupo y el experto.

Características Dinámicas.

1. Esencialmente es un método formal.
2. Permite un control bastante flexible de la situación por medio de la comisión.
3. El interés es por lo general grande a causa del intercambio verbal entre los que preguntan y el experto. Puede aumentarse hasta cierto punto de lograr una profunda participación psicológica si se establece una atmósfera competitiva.
4. En comparación con la entrevista, a la que se asemeja, el examen por una comisión utiliza mucho más la variedad de conocimientos, aptitudes y habilidades de los que interrogan.
5. A menudo se logra un buen interrogatorio debido al mutuo respaldo y a la división de responsabilidad que esta técnica proporciona a los integrantes de la comisión.
6. Alienta a pensar e interrogar en cooperación.
7. Cada interrogador tiene tiempo para considerar sus preguntas mientras otro hace uso de la palabra.

Para que elegirlo.

1. Para estimular el interés u obtener información, hechos, opiniones o pronunciamientos respecto a las líneas de conducta en un ambiente total de grupo y en un contexto significativo para el grupo. Especialmente cuando hay un deseo de indagar profundamente en determinados campos esta técnica puede emplearse para muchos propósitos, que varían desde la recolección informal de información de experiencia hasta el interrogatorio de un "testigo hostil" respecto a la política administrativa o posiciones relativas a temas políticos.
2. Para crear un nexo psicológico entre el expositor o asesor y el grupo: la comisión interrogadora, salida del grupo, puede a menudo realizar esta función. Se puede



crear una atmósfera de “intimidación” o de representación grupal entre el grupo y los interrogantes.

3. Para utilizar mejor a un expositor o asesor que:
 - a. Tenga dificultad en expresarse ante un grupo a la manera de un disertante formal.
 - b. Tienda a ser verboso y divagador y tenga dificultad en organizar su exposición.
 - c. Tenga dificultad en hablar al nivel del grupo.
 - d. Tienda a ser evasivo, desarrolle sus ideas demasiado rápido para el grupo o sea superficial sobre determinados puntos críticos de información o de opinión.
 - e. Tenga dificultad en juzgar los campos que interesan al grupo.
 - f. Sea tan habilidoso con las palabras o los argumentos que sería difícil para un solo integrante del grupo manejar una entrevista con él.
4. Para interrogar de una manera lógica y organizada. Una comisión interrogadora probablemente se aproximará más a satisfacer este criterio que todo el grupo.
5. Para ganar tiempo en la reunión.
6. Para ganar tiempo para la preparación; la comisión interrogadora puede reunirse y luego incorporar al asesor para organizar la presentación.

Para que es útil.

1. Cuando los objetivos del grupo o de la reunión en particular son difíciles de explicar a un expositor o asesor extraños al grupo.
2. Cuando los métodos más convencionales del expositor, del orador, o de la discusión general no parecen ser los medios más adecuados.
3. Cuando se necesita un nexo psicológico entre el expositor o el asesor y el grupo.
4. Cuando las normas y el control social grupales no están e un nivel que permitan que el grupo en conjunto obtenga la información deseada del expositor o del asesor.
5. Cuando ningún integrante del grupo o el grupo en conjunto tiene aptitudes para las relaciones humanas y la comunicación necesaria para obtener la información deseada de un expositor o de un asesor, es posible que un grupo pequeño de integrantes (la comisión integradora) tenga dichas aptitudes.



6. Cuando es deseable establecer una atmósfera permisiva y un esquema de comunicación con el expositor o el asesor que conduzca a una mayor participación de los integrantes del grupo en un interrogatorio y discusión subsiguientes.
7. Cuando el tamaño del grupo es demasiado grande para un interrogatorio eficaz al expositor o asesor por parte del grupo en conjunto pero existe el deseo de incluir directamente a varias personas en un papel de participación directa (comisión integradora).
8. Cuando se cree que cada individuo, o la comisión integradora como grupo, tiene mayores aptitudes que el grupo en conjunto para desempeñar papeles de acción-unidad que conduzcan a un empleo más eficaz del expositor o asesor.
9. Cuando hay cierto grado de heterogeneidad de intereses o de puntos de vista en el grupo y hay deseo de representar a varios de ellos en el interrogatorio.
10. Cuando las normas del grupo son tales que los integrantes del mismo no quieren asumir en conjunto la responsabilidad de convenir una línea de preguntas a formular al expositor o asesor. Esta responsabilidad puede ser dada a la comisión interrogativa.
11. Cuando los integrantes del grupo se sienten inseguros para interrogar a un experto. Puede haber determinados interrogantes del grupo que se sientan inseguros y no realizar la función integradora si el grupo como un todo ha de formular las preguntas, pero, si el grupo les asigna la tarea, intentarán realizar la función de interrogador.
12. Cuando se deseen evitar sentimientos de agresión y de proyección contra el experto. Para mantener éstos en un mínimo, se puede decidir elegir una comisión integradora que probablemente sea racional en su interrogatorio.

Advertencias.

1. Elegir al experto con cuidado. Un experto renuente o inseguro puede contribuir poco a la reunión.
2. La comisión integradora deberá planear con sumo cuidado sus preguntas. Una interrogación desorganizada no producirá probablemente mucha información significativa. Esto no significa que la comisión deba carecer de flexibilidad para seguir pistas significativas.



3. Tener cuidado sobre la posición dominante que la comisión interrogadora pueda tener sobre el experto, Se debe tener presente el grado en que se emplea este dominio potencial de acuerdo con el objetivo por el cual se utiliza la técnica del examen por una comisión.
4. La comisión interrogadora siempre debe recordar que está representando al grupo total. Así, la interrogación debe estar de acuerdo con los intereses y las inquietudes del grupo, y en un nivel y con una rapidez de desarrollo de la idea que sea comprensible para el grupo.



CUCHICHEO (DIÁLOGOS SIMULTÁNEOS)

En un grupo, los miembros dialogan simultáneamente para discutir un tema o problema del momento.

Cuchichear significa hablar en voz baja a una persona de modo que otros no se enteren. La técnica del cuchicheo consiste en dividir a un grupo en parejas que tratan en voz baja (para no molestar a los demás) un tema o cuestión del momento. De este modo todo el grupo trabaja simultáneamente sobre un mismo asunto, en grupos mínimos de dos y en pocos minutos puede obtenerse una opinión compartida sobre una pregunta formulada al conjunto. Esta técnica se asemeja al Phillips 66, podría decirse que es una forma reducida de el, con la diferencia de que en lugar de 6 son dos los miembros que dialogan, y el tiempo se reduce a dos o tres minutos.

Como se realiza.

Esta técnica no requiere preparación. Cuando sea preciso conocer la opinión del grupo sobre un tema, problema o cuestión prevista o del momento, el director o coordinador del grupo invita a discutir sobre el mismo, en lo posible reducido a una pregunta muy concisa, en parejas. Cada miembro puede dialogar con su compañero mas cercano, el que este a su lado, sin necesidad de levantarse. El dialogo simultáneo, de dos o tres minutos, se hará en voz baja intercambiando ideas para llegar a una respuesta o proposición que será luego informada al coordinador por uno de los miembros de cada pareja. De las respuestas u opiniones dadas por todos los subgrupos se extraerá luego la conclusión general o se tomaran las decisiones del caso.

Sugerencias prácticas.

- el dialogo simultaneo puede utilizarse en grupos grandes o pequeños. Cuando el grupo sea numeroso habrá que insistir quizá en la necesidad de hablar en voz baja para no interferir sobre los demás.



- Para evitar que uno de los miembros domine excesivamente en el dialogo, debe recomendarse la activa participación de ambos.
- Uno de los miembros puede tomar nota de la respuesta u opinión final, para leerla luego cuando el coordinador la solicite.

Posibles aplicaciones en la escuela.

La técnica del cuchicheo puede ser usada tanto en el aula como en reuniones especiales de grupo en actividades periescolares. El profesor obtendrá rápidamente, por ejemplo, el nivel de comprensión de un tema de estudio o de una explicación mediante este procedimiento; el cual, además, hará reflexionar a los alumnos, compartir información, informarse recíprocamente, y desarrollar su capacidad de síntesis.

En grupos de discusión, por ejemplo, el cuchicheo puede servir para fundamentar infinidad de decisiones: qué temas interesan más al grupo para discutir, normas y procedimientos por seguir, horarios, etc. El cuchicheo se realiza también con éxito después de una actividad presenciada por el grupo – conferencia, clase, película – con el fin de conocer opiniones, puntos de vista, aprovechamiento.

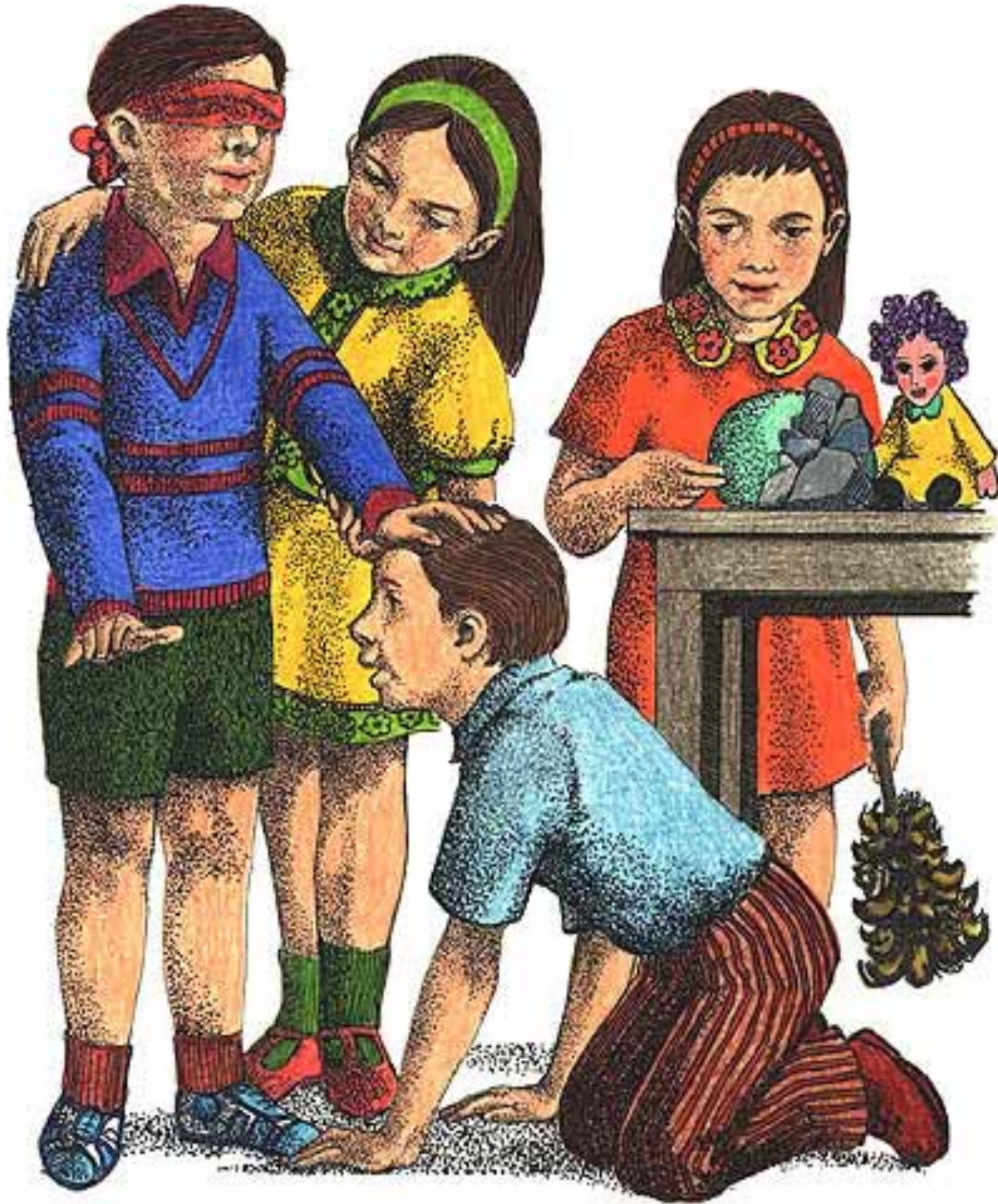


DINÁMICAS Y JUEGOS PARA TRABAJAR CON NIÑOS





DINÁMICAS





Las dinámicas son parte muy importante en las reuniones de niños, ya que los niños buscan el dinamismo, son activos y los momentos de pasividad prolongada les molestan. Las dinámicas facilitan la participación y el diálogo y dan variedad a los encuentros. Las técnicas grupales son un gran apoyo para la enseñanza y son instrumentos para lograr los objetivos del grupo.

“Hay dinámicas para cada necesidad con objetivos claros y definidos”.

PRESENTACIÓN





EL BINGO DE PRESENTACIÓN

El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador. Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.

Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos.

El ejercicio se puede realizar varias veces.



LA PELOTA PREGUNTONA

El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.

La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.



LA PALABRA CLAVE

Realizar ocho tarjetas por equipo; cada una tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre.

El animador forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una de las tarjetas del sobre; cada uno comenta el significado que, le atribuye.

Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo.

En plenario cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y el grito.



PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.



PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María",

María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.



CONOZCÁMONOS

Estas dinámicas son una ayuda para la realización de las reuniones de los equipos de Infancia Misionera. Somos conscientes de la necesidad de creatividad en las formas de transmitir e incrementar el espíritu misionero, especialmente cuando se trata de niños.

PRESENTACIÓN Y CONOCIMIENTO

Puede hacerse esta dinámica en una reunión general de los equipos de Infancia Misionera.

Objetivo: Lograr un mayor acercamiento entre los miembros de Infancia Misionera y permitir que cada niño se dé a conocer.

Cada uno elegirá al compañero que menos conozca y ambos dialogarán: ¿Cómo se llama? ¿Qué le gusta hacer? ¿Por qué es miembro de Infancia Misionera? ¿Se sienten misioneros? (Durante 10 minutos) Cada dúo elegirá a otro dúo y dialogarán sobre las mismas preguntas; después cada cuarteto busca otro cuarteto y dialogan.

Se elige a uno que presente a sus compañeros. Puede ampliarse la presentación.



LA CANASTA DE FRUTAS

El animador invita a los presentes a sentarse formado un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; designa a cada uno con el nombre de la fruta. Estos nombres los repite varias veces, asignando a la misma fruta a varias personas.

Enseguida explica la forma de realizar el ejercicio: el animador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de un fruta, las personas que ha recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pié intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra "canasta", todos cambian de asiento. La persona que en cada cambio queda de pié se presenta. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos se hayan presentado.



EL NÁUFRAGO

El animador previamente busca qué condiciones poner: que no queden del mismo grupo o ciudad, tanto hombre y/o mujeres, tanto adultos y/o jóvenes, alguien con anteojos, etc.

Dice que en caso de un naufragio se deben formar botes salvavidas con tales condiciones expuestas anteriormente y que en los botes se deben: aprender los nombres de los naufragos, dónde nacieron, a qué grupo o institución pertenecen, qué nombre le ponen al bote, como se trata de un naufragio se pregunta qué salvaría cada naufrago y en grupo en general.

Simula un mar agitado logrando de que los participantes se muevan simulando un mar agitado y da la orden de formar botes.

se forman los botes y trabajan en aprender nombres. Presentación de los botes en plenario.



BARBEROS

Esta dinámica es para grupos grandes. Cada persona escribe en una hoja grande o papel oficio su nombre y algunos detalles de sí (edad, gustos, frases, etc... lo que quieran). Se le coloca delante del pecho.

Todos se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer lo escrito por el otro. Se coloca una música de fondo adecuada.

Breve resonancia acerca de cómo ven al grupo ahora, quienes concordaron en nombre, gustos, etc.



LA NOTICIA

El animador puede motivar el ejercicio diciendo: "A diario recibimos noticias, buenas o malas. Algunas de ellas han sido motivo de gran alegría, por eso las recordamos con mayor nitidez. Hoy vamos a recordar esas buenas noticias".

Explica la forma de realizar el ejercicio: los participantes deben anotar en la hoja las tres noticias más felices de su vida (quince minutos).

En plenario las personas comentan sus noticias: en primer lugar lo hace el Animador, lo sigue su vecino de la derecha y así sucesivamente hasta terminar. En cada ocasión, los demás pueden aportar opiniones y hacer preguntas.



CONFIDENCIAS

El animador entrega el material de trabajo y explica la forma de realizar el ejercicio. Se divide la hoja de papel. En el lado derecho se anota como título: el momento más feliz e en el lado izquierdo: el momento más triste.

Cada persona anota en su hoja el momento más feliz y el más triste de su vida.

Plenario: las personas dan a conocer sus respuestas. Primero comentan el momento más triste. Para seguir cierto orden, se participa de izquierda a derecha del animador.



LOS CURIOSOS

El animador forma los equipos de trabajo (cinco integrantes y un secretario). Luego explica la primera parte del ejercicio: los equipos deben confeccionar un cuestionario con aquellas preguntas que quisieran hacer al resto del grupo.

Los equipos preparan su cuestionario (veinte minutos).

Una vez que todos hayan terminado, los secretarios visitan a los otros equipos para dar a conocer su trabajo y agregar aquellas preguntas que les sugirieron.

En el siguiente paso cada equipo responde al cuestionario que su secretaria confeccionó (sesenta minutos).



DIFERENTES COMPORTAMIENTOS

El animador explica que se trata de buscar actitudes que unen y aquellas que desunen a un grupo. Se anotan en dos franjas de papel.

Se forman espontáneamente equipos e inician el trabajo. Cada equipo debe buscar cinco actitudes que unan y cinco que desunan.

En plenario los equipos presentan y comentan sus respuestas sobre las actitudes que desunen, luego hacen lo mismo con las actitudes que unen.

Evaluación de la experiencia. ¿Cuál de estas actitudes se da más en el grupo? (positiva y negativa). ¿Cuál de ellas se da menos? (positiva y negativa) ¿Qué podemos hacer para crecer en integración.



TEMORES Y ESPERANZAS

En una hoja de papel cada persona libremente escribe sus inquietudes, temores y esperanzas acerca de una situación que debe afrontar en su vida o en el grupo.

Luego el conductor de la dinámica solicita que cada persona le informe los 2 temores y esperanzas más importantes para anotarlas en el tablero.

Luego de anotadas las respuestas, en conjunto se toman en consideración las dos de mayor frecuencia, para discutir sobre ellas.



POR CUALIDADES

Oportunidad: para personas que se conocen poco.

Objetivo: romper el hielo. Decirse las cualidades.

Motivación: para una mayor integración grupal será provechoso el que cada miembro del grupo procure conocer y hacer resaltar las cualidades de sus compañeros.

En una papeleta cada uno escribe el nombre de una de las personas del grupo (lo ha sacado a la suerte). Al lado del nombre escribe una cualidad bien característica de la persona.

Se colocan en la pared estas papeletas y por turno van pasando de modo que cada persona debe añadir alguna cualidad a la escrita en cada uno, o si le encuentra la misma, subrayarla.

Resonancia: el coordinador hará resaltar si somos propensos a ver el lado bueno de los demás o no.



EL AMIGO SECRETO

El animador motiva el ejercicio haciendo notar que es importante actuar con sinceridad y evitar hacer bromas pesadas; de esta manera favorecerá la integración del grupo.

Luego explica la dinámica.

Cada persona debe sacar una ficha con el nombre de un compañero y guardarla en secreto. A esta persona debe brindarle su amistad durante el tiempo de la experiencia (un mes, si el grupo se reúne semanalmente) sin que éste lo descubra.

Estas muestras de amistad pueden ser: tarjetas con mensaje, regalos, algún servicio, etc. Al final del tiempo, cada persona descubre a su amigo secreto. Se puede hacer de esta manera: el grupo se sienta en círculo: el animador pide un voluntario para iniciar la identificación. Le cubre la vista y lo ubica a su lado el amigo secreto. El animador interroga al voluntario sobre la identidad de su amigo según las pistas que ha recibido. Después lo invita a descubrirse la vista y conocer a su amigo. Puede haber un intercambio de regalos.



VOLUNTARIOS PARA FORMAR UN GRUPO

Oportunidad: para cuando se va a explicar la formación de grupos. El mínimo de participantes puede ser pequeño o grande.

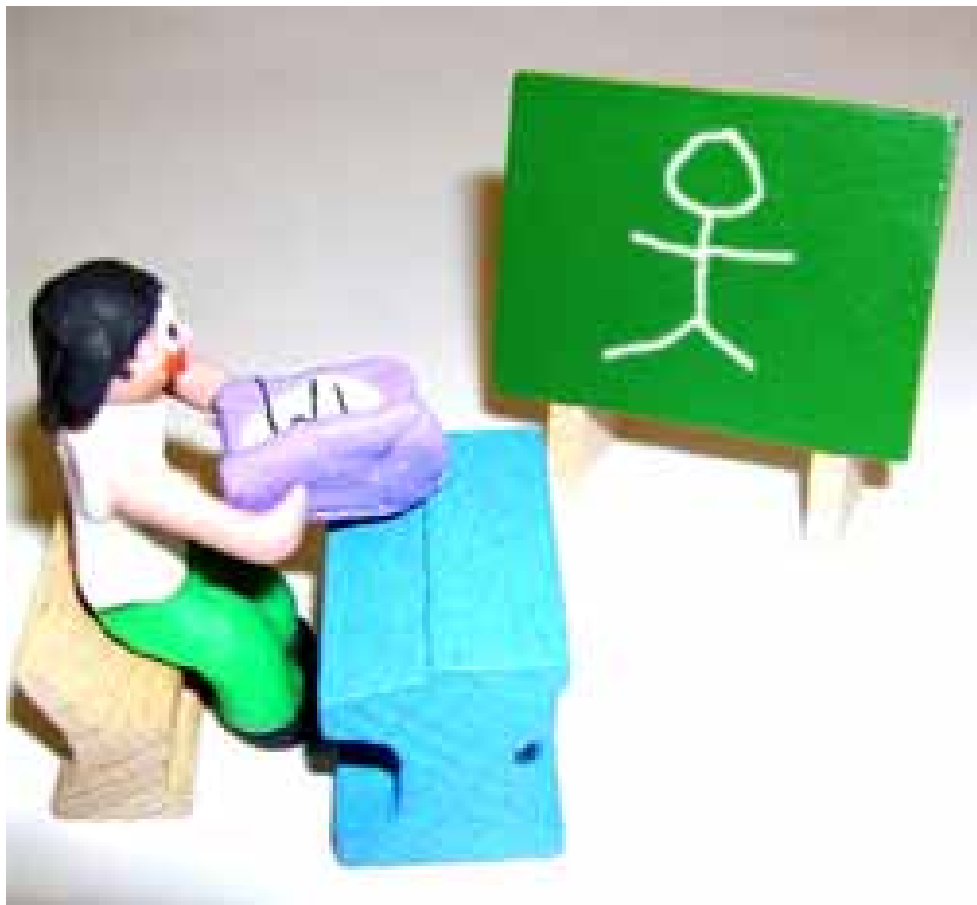
Objetivo: mostrar la importancia de preparar el terreno antes de formar grupos, despertando interés, motivando, creando inquietudes, etc.

Sin mayor motivación, pedir que salgan al frente (al escenario o al medio del círculo) 8 personas.

Preguntar a algunas personas del resto por qué no salieron. Preguntar a los voluntarios por qué salieron. (Las respuestas suelen ser: por colaborar, porque los empujaron los vecinos, por gustarles el riesgo, etc).

Mostrar la diversidad de objetivos, motivaciones y temores. Para formar un grupo es necesario preparar el terreno durante un buen tiempo (intereses, motivaciones, inquietudes, etc.) y luego hacer una invitación clara a participar en X grupo que busca tales objetivos. Entonces sí la gente viene sabiendo a qué y la seriedad del grupo se asegura mejor.

CONOCIMIENTO





EL ESCUDO

Se realiza una motivación que el lenguaje de signos y de símbolos es muy rico para comunicarnos y que vamos a hacerlo con nuestra vida.

Decir que separaremos nuestra vida en cuatro partes:

1. Del nacimiento a los 5 años
2. De los 6 a los 12 años
3. El presente
4. El porvenir

Reflexión personal:

- En un escudo, colocar en la parte superior el LEMA: frase o palabra que exprese el ideal.
- Dividir el resto del escudo en cuatro partes, colocando en cada una un dibujo que exprese su vivencia en la respectiva etapa.

Reflexión en grupos: en grupos de 6 u 8 personas tratar de poner en común la reflexión individual, con actitudes de sencillez y respeto hacia el otro. Debe motivarse a la reserva de cuanto en el grupo se comunique.

Resonancia: no pretende ver qué se ha dicho sino qué impresiones se han tenido, qué dificultades y valores se encuentran en esta forma de comunicación.



QUIÉN SOY

La vida merece vivirse, pero sólo viven los que luchan; los que saben quiénes son, lo que quieren ser. Te invitamos a que reflexiones con la mayor seriedad.

Se entrega para el trabajo personal esta hoja:

- **Quién soy yo:** escribe cómo crees que eres tú; enumera todos tus valores, cualidades y habilidades, y tus antivalores y defectos.
- **Qué quiero ser:** escribe qué pretendes en la vida, cuáles son tus metas, tus ilusiones, tus objetivos.
- **Cómo actúo para llegar a ser lo que quiero ser:** indica largamente cómo actúas y cómo te comportas en: a) tus estudios, b) tu trabajo, c) con tu familia, d) en las fiestas y tiempo libre.

Una vez concluida la reflexión personal, se juntarán con los más confidentes para comunicarse su radiografía, tratando de comprenderse y ayudarse.

Resonancia: cómo se sintieron descubriéndose y después comunicándose.



LA LÍNEA DE LA VIDA

El animador deberá motivar diciendo que antes de comunicar a otro lo que soy, debo reflexionar sobre ello. En la palabra, los signos, los gráficos que expresan la vida de la persona, está presente ella misma.

Reflexión personal: escribir en una hoja que puede llamarse con bastante propiedad la línea de mi vida, con un rayado de modo que horizontalmente presente las diferentes edades.

Verticalmente se colocará una escala de grados que puede empezar en la parte superior por la intensidad mayor: 100° hasta llegar a 0°. La línea de la vida cada cual la elaborará de acuerdo a su propia vida, problemas, éxitos, etc., considerando la edad de cada acontecimiento y la intensidad con que se cree haberlo vivido.

Trabajo en grupo: comentarios sobre las gráficas, en grupos de 5 a 8, motivado por un deseo de darse a conocer, de valorar al otro con su vida, respetando profundamente sus vivencias y conservándolas.

Resonancia: ¿la vida de los otros me cuestiona?



LA PALABRA CLAVE

Realiza ocho tarjetas por equipo; cada uno tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre:

El animador forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una de las tarjetas (del sobre); cada uno comenta el significado que le atribuye.

Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo.

En plenario cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y el grito.



BIOGRAFÍA

Se divide el grupo en dos partes. Unos serán los biógrafos y otros los entrevistados. Por sorteo los del grupo No. 1 quienes serán los biógrafos les tocará un integrante del grupo No. 2 (los biografiados).

Los biógrafos deberán, ya sea por escrito, ya sea por medio de una entrevista realizada en el momento, o una entrevista grabada, o por medio de otras técnicas realizar una biografía de la persona que le tocó.

Después el grupo No. 2 serán los biógrafos y el No. 1 los biografiados.

Al finalizar cada biógrafo presenta la Biografía que realizó.



LA AUTOBIOGRAFÍA

El animador invita a que cada quien relate su propia biografía.

Después todos colocan sus autobiografías en un mismo lugar.

Cada quien se acerca toma una biografía y la lee detenidamente.

En plenaria cada quien presenta a la persona que le tocó y los aspectos más relevantes de su biografía.



¿CUÁL ES PRIMERO Y CUÁL DESPUÉS?

El animador pide que cada uno describa cinco acontecimientos que piense han marcado su vida, y ordenarlos por orden de importancia.

Describir con 10 palabras los rasgos de su personalidad que más han resaltado en su vida. Ordenarlas también por orden de importancia.

Pedirles que escriban el epitafio que les gustaría tuviera su tumba.

Todo esto se practica primero personalmente en una actitud de reflexión seria y profunda. Puede colocarse una música instrumental de fondo. Luego se expone lo meditado al grupo con las debidas explicaciones y aclaraciones.



RESPUESTA TRIPLE

El animador entrega el material y explica la dinámica: Cada uno debe responder de tres maneras diferentes la afirmación "YO SOY...". La respuesta debe ser breve y sincera.

El grupo prepara sus respuestas.

Después en equipo los participantes comentan sus respuestas, lo hacen en forma espontánea. Los demás pueden intervenir con preguntas u observaciones.



RECONOZCO TU ANIMAL

DEFINICIÓN: Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal.

OBJETIVOS: Cohesión de grupo, concentración auditiva, percepción de los otros/as por otro canal, distensión.

PARTICIPANTES : Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

MATERIALES: Una silla menos que participantes. Pañuelos o vendas para tapar los ojos.

DESARROLLO

Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

NOTAS: Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos.

Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados



LA GALLINITA CIEGA

DEFINICIÓN: Se trata de reconocer a una persona del círculo por el tacto.

OBJETIVOS: Cohesión de grupo, atención táctil, percepción de los otros/as por otro canal, distensión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

MATERIALES: Pañuelo o venda para tapar los ojos.

DESARROLLO

Todos los participantes se colocan en círculo cogidos de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel

NOTAS: El grupo puede desplazarse para impedir que la gallinita lo atrape pero no vale soltarse de las manos.

Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados



DIARIO DE LOS SUEÑOS

DEFINICIÓN

Cada uno de los niños pondrá en una libreta todos los sueños que vaya teniendo, para darlos a conocer al resto de sus compañeros.

OBJETIVOS

- Desarrollo de la creatividad.
- Desarrollo de la expresión escrita.
- Desarrollo de la expresión oral.
- Divertirse.
- Trabajo en equipo.
- Potenciar y tomar conciencia de otras vivencias.
- Desarrollo de la memoria.

PARTICIPANTES: Esta dinámica está pensada para los niños de enseñanza primaria y secundaria. El número de participantes viene determinado por el número de alumnos existentes en la clase.

MATERIALES

- Libreta (donde anotarán los sueños que vayan teniendo).
- Lápiz o bolígrafo. Es aconsejable que se realice en el aula.

DESARROLLO

Cada niño o niña cuando se vaya a acostar pone una libreta en su mesita y cuando se levante pone en ella el sueño que ha tenido. Se lleva a clase su " diario " y allí cada uno lee sus respectivos sueños. Una vez que se han leído todos los sueños, se eligen los que más han gustado. Estos sueños que han sido elegidos serán escritos por el profesor o profesora en otra libreta que hará función de " diario de los sueños de clase".



EVALUACIÓN

En esta dinámica se evaluará:

- Creatividad.
- Constancia.
- Interés.
- Originalidad.
- Participación.
- Corrección de la expresión escrita.

NOTAS: Nos ayudará a conocer el grado de fantasía existente en los alumnos.



EL DETECTIVE

DEFINICIÓN: Cada uno escribe en una hoja sus datos personales y algún hobby. Luego se deja un rato para que todos lean las hojas de los demás, y a continuación se hacen preguntas como: ¿A quién le gusta ir al fútbol los sábados? (contestan todos menos el interesado).

OBJETIVOS: Como apoyo a otros juegos de conocimiento, para profundizar en el conocimiento de los demás, pero todavía a un nivel muy inicial.

PARTICIPANTES: Lo hemos probado para chavales entre 14 y 18 años, pero puede funcionar en un margen más amplio de edades. Número: no demasiados, porque puede resultar pesado. Hasta 20 va bien. Si son más, habrá que dividir el grupo.

DURACIÓN: 20 minutos.

MATERIAL: Una hoja para cada uno, y una silla, ya que nos sentaremos en círculo. Espacio mínimo: el necesario para que todos se puedan ver y relacionarse unos a otros con las hojas.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Silencio absoluto. Respeto por lo que los demás pongan en las hojas.

DESARROLLO

Se introduce el juego diciendo que vamos a recibir a un detective que va a buscar a alguien. Entonces, para que el detective pueda descubrir a la persona que busca, vamos a apuntar nuestro nombre, apellidos, edad, cumpleaños, lo que nos gusta, lo que no nos gusta y algún rasgo que nos defina en una hoja. A continuación se dejan unos 10-15 minutos para que todos puedan ver las hojas de los demás. Por último nos sentamos todos y el animador realiza preguntas como: El detective busca a alguien que nació en Enero. A lo que se debe



responder aquellos que recuerden. En principio es el animador el que va preguntando, pero se puede plantear como variante que quien responda el primero puede preguntar él.

EVALUACIÓN: Este juego no tiene planteada ninguna evaluación como tal, ya que su principal objetivo es el llegar a conocerse mejor. Sin embargo, se puede realizar un análisis de las reacciones del grupo al leer las hojas: qué ha hecho gracia, qué ha gustado, qué a resultado una sorpresa, etc.



ARDILLA A SU CUEVA

DEFINICIÓN: Conocimiento de los integrantes a través del juego.

OBJETIVOS: Lograr la integración de los participantes

PARTICIPANTES: A partir de los 14 años y un número par.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes deben formar parejas.

DESARROLLO

Todas las personas forman un círculo, luego, ya que cada persona tiene su pareja, entonces se asignan sus roles: uno hará de ardilla y el otro compañero de cueva. Todos los que tienen el rol de cueva realizan muy bien el círculo, cogiéndose de las manos. Luego la pareja correspondiente o sea la ardilla lo mira a los ojos y le hace preguntas tal como en que lugar vive, como se llama, que edad tiene. Cuando el monitor diga: ARDILLA, las personas que tienen el rol de ardilla se mueve a la derecha para conversar con el compañero que sigue y le realizará la misma serie de preguntas. El monitor de juego dirá varias veces ARDILLA con el fin de que todos roten y se conozcan los compañeros. Las cuevas nunca se deben mover. Cuando el monitor diga cueva, todas las ardillas deben buscar a la pareja que tenían al iniciar el juego y se ubican entre las piernas de la persona que hace de cueva. La última persona que encuentre su pareja debe salir al medio del círculo y presentarla. Esto se debe repetir varias veces.

EVALUACIÓN: Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.



SÍ/NO

DEFINICIÓN: Le hacen una pregunta a un compañero y según la terminación de su contestación los compañeros le responderán.

OBJETIVOS : El conocimiento de los compañeros. La pérdida de vergüenza entre ellos. Confianza, comunicación, distensión...

PARTICIPANTES : Indiferente.

DURACIÓN: Indefinido

MATERIAL : Ninguno.

CONSIGNAS DE PARTIDA : Coger a dos muy amigos y sacar al uno; se le dice al otro cuando entra "anda que lo que nos ha contado tu amigo de ti..."

Deben saber todos que cuando lo que diga acabe en vocal la respuesta es SÍ y cuando lo que acaba de decir sea una consonante la respuesta es NO.

DESARROLLO

Un compañero se sale del entorno en el que está el resto para no escuchar lo que dicen. Todos se ponen en un círculo y se ponen de acuerdo para contestar SÍ o NO. Consiste en que uno del grupo le hace una pregunta a un compañero que no ha escuchado de que va el juego y si en la contestación que da la última palabra acaba en vocal todos responderán SÍ y si es consonante todos responderán NO. Lo que se trata es que al que le pregunten se quede asombrado de lo que la gente sepa de él aunque en realidad no sabe nada.

EVALUACIÓN: El análisis lo hacen entre todos.



EL ORDEN DE LAS EDADES

DEFINICIÓN: Es un juego cooperativo y de conocimiento. Se trata de ordenarse por edades sin hablar

OBJETIVOS. El conocimiento de los miembros de un grupo, el desarrollo de la expresión corporal y el cooperación del grupo.

PARTICIPANTES: De 6 a 25 participantes, a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA: No hablar durante el juego.

DESARROLLO

Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente

EVALUACIÓN: Se realizan diversos comentarios finales sobre las dificultades que han tenido y sobre cómo se han sentido sin poder hablar.



LO QUE NUNCA HE HECHO

DEFINICIÓN: Uno por uno, va diciendo algo que nunca haya hecho en su vida, todo aquel que si lo ha hecho, pierde un punto, gana el que se quede con más puntos al final.

OBJETIVOS: Conocer más a los miembros del grupo y divertirse

PARTICIPANTES: Lo ideal sería más de 3 y menos de 20 personas. Mayores de 9 años.

MATERIAL: Piedritas, o algo para llevar la cuenta de los puntos. Se puede utilizar cualquier otra cosa en lugar de piedritas para llevar los puntos. Puede jugarse con más o menos puntos.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se requiere que los participantes sean honestos, se debe respetar el turno.

DESARROLLO

Todos los participantes hacen un círculo, se les entrega o se les pide que busquen 10 piedritas. Una persona dice algo que nunca en su vida ha hecho (ejemplo: "Yo nunca he patinado en hielo"). Todas las personas que sí lo hayan hecho, le dan una de sus piedras a esta persona (la que dijo que nunca ha...). A continuación, la persona de la derecha del que acaba de hablar tiene el turno de decir algo que nunca ha hecho, siguiéndose la misma dinámica. El juego se puede parar, después de unas cuantas vueltas por todos los participantes, y gana el jugador que tenga más piedras.

EVALUACIÓN: Si el juego permitió conocerse un poquito mejor, si hubo gente que se identificó con otra por sus experiencias vividas



RUMBO A LO DESCONOCIDO

DEFINICIÓN: Conocer a un grupo recién formado, sus gustos, aficiones, etc.

OBJETIVOS: El conocimiento del grupo y la presentación al mismo

PARTICIPANTES: Mayores de 8 años. Numero de 10 en adelante.

CONSIGNAS DE PARTIDA. Hay que cambiar de compañero a preguntar. No vale siempre al mismo.

DESARROLLO.

Se hace una batería de preguntas que deben tener todos los participantes. Por ejemplo: Buscar a una persona que tenga como color favorito el rojo; a una persona que haga determinado deporte; a una persona que su nombre empiece por "C"; etc

El juego consiste en encontrar para cada característica una persona entre la gente que juega. Si la encontramos le preguntamos como se llama y lo ponemos junto a esa frase. Seguidamente vamos a por otra persona. Así sucesivamente hasta terminar toda la lista, momento en el que finalizará el juego.

EVALUACIÓN: Comprobando que, efectivamente todos han completado la lista con un nombre por cada característica y que verdaderamente cumple la misma.

DE MEMORIZACIÓN Y



FLUIDEZ VERBAL



SE HA PERDIDO EL NENE

Indicaciones: Se divide el grupo en dos equipos. Se escoge a un jugador, el cuál, servirá de adivinador, y se le invita a salir del salón. En su ausencia se nombra un jugador que servirá de nené. Estos deben pertenecer a equipos diferentes. Los equipos deben tener igual número de jugadores. El adivinador, al entrar al salón, debe interrogar a todos los jugadores, de ambos equipos a fin de captar alguna "pista" que pueda orientarlo. Preguntará por ejemplo: "De qué color son sus ojos?". "Con qué letra comienza su nombre?", etc., hasta adivinar cuál es el "nené".

Los equipos se alternan para cambiar de "nené" y de "adivinator". Se nota puntaje al adivinador, según las personas reportadas (un punto por cada persona. Gana el equipo con el menor puntaje). Si el adivinador no acierta "paga" penitencia.



LA VITRINA (OBJETOS PERDIDOS)

Indicaciones: Se divide el grupo en subgrupos. El director(a) del juego invita a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va detallando en voz alta, resaltando las características de cada objeto; los coloca sobre un escritorio y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada sub-grupo, éstos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden. Después se escoge un objeto al azar; el dueño debe cumplir un juego de "penitencia".

Objetivo: Sirve este juego para desarrollar la capacidad de la memoria visual y adutiva; se puede hacer uso de la Nemotecnica.



LA PALMADA... UY, UY ...

Indicaciones: Los participantes se colocan en forma circular (de pie o sentados). Escogen un número, ejemplo 7 y sus múltiplos. La numeración puede ser progresiva y regresiva; ascendente y descendente.

Un jugador inicia así: Unos, dos, tres, cuatro, cinco, seis (en vez de siete se da una palmada y se dice Uy Uy). Después de unos minutos y cuando se llegue al múltiplo, ejemplo 35; se regresa 34, 33, 32, ... etc., dando también la palmada y diciendo Uy, Uy. Quién se equivoque, se elimina del juego.



SOLITARIO

Indicaciones: Es un juego de salón. Empieza una sola persona, con un naipe a sacar las cartas en orden, salga lo que salga; dice en voz alta: As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo, Rey. Cuando salga una carta (ejemplo 7) y coincide con lo que está cantando, pierde; continúa otro jugador. Cuando es naipe de poker se canta así: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J. K. Q. El español: Az, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo, Rey.



EL MONOSABIO

Indicaciones: Los jugadores están en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más; la tercera, 1, 2, 3 (en el orden en que se empezó, sin equivocarse) y así todas las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta. Los jugadores finalistas, tendrán mayor dificultad, pues les corresponde tocar y recordar mayor cantidad de objetos. Desarrolla, la observación, atención y memorización.



LLEVAR EL RITMO

Indicaciones: A cada participante se le asigna un número. El juego consiste en no perder el ritmo al dar las palmadas al mismo tiempo que pronuncia el número.

Las palmadas son: dos con las manos en el aire y 2 con las manos en las rodillas.

Ejemplo: quien dirige el juego comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces: "uno, uno", luego dando palmadas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero: "cinco, cinco"; todos los participantes llevan el ritmo con las palmadas, solo el aludido dice su número: "cinco, cinco" (palmadas en el aire); luego da las palmadas en las rodillas dice otro número: "siete, siete". Sólo el que pierda el ritmo, sale del juego. Al final se reúnen todos los eliminados del juego y con ellos se realiza un juego de penitencia.



LOS PERSONAJES Y SUS OFICIOS

Indicaciones: A varios participantes escogidos con anterioridad, se les reparten papeletas con el nombre de algún personaje célebre y su correspondiente oficio. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímica, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados, se reúnen y realizan un juego de "penitencia".



LOS APARTAMENTOS Y LOS INQUILINOS

Indicaciones: Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llamarán "inquilinos".

El que dirige el juego dice: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar su "apartamento" y corren en busca de otro.

Luego dice: "cambio de apartamentos", éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de "inquilinos" o entre los que hacían de "apartamentos", cada cual ocupará en adelante su oficio correspondiente.

Cuando se diga "cambio de inquilinos y apartamentos"; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de "inquilinos" o de "apartamentos", deben ocupar sus respectivos oficios.



CONTAR HASTA 70

Indicaciones: Todos los participantes deben estar atentos para reemplazar con la sílaba dun al 7 y sus múltiplos. Quien se equivoque debe hacer un juego de "penitencia".



EL ALFABETO AL REVÉS

Indicaciones: Los participantes deben decir el alfabeto en su orden correspondiente; la segunda vez, debe ser exactamente al contrario.



EL COMPRADOR DE CALABAZAS

Indicaciones: Los jugadores en círculo, se numeran. El director o directora del juego, que es el "comprador de calabazas" comienza:

- "Fui al mercado y compré 3 "calabazas".
- Al instante responde el número 3: "Cómo, 3 calabazas?".
- El "comprador" dice: "entonces cuántas?".
- El otro dice: "7 calabazas".

Enseguida el número 7 exclama: "Cómo, 7 calabazas?". Y el 3 dice: "entonces cuántas?" ... etc.

Si alguno dice: "toda la carga de calabazas", entonces debe intervenir el director (a) del juego a "comprar" y dice: "cómo, toda la carga de calabazas?".

El jugador que se equivocó en las frases claves o en el número, se retira del juego, deja vacío su puesto y los demás no lo pueden nombrar de nuevo, pues si lo hacen, también pierden y salen del juego. Al final todos los que perdieron, deben jugar a "penitencias".



LAS VACAS VUELAN

Indicaciones: Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada. Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes, realizando acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra un animal que vuela, junto las manos; y a la inversa, si se trata de un animal que no vuela, al darse la orden: las "vacas vuelan", todos cambian de puesto.



ESTIRA Y ENCOGE

Indicaciones: Los jugadores en círculo, deben de estar atentos a las indicaciones.

Quien dirige el juego da las siguientes órdenes: "Estiren" ... Los jugadores deben "encoger" los brazos. Cuando digan "encojan" ... los jugadores deben "estirar" los brazos, al principio despacio y luego más rápido, en forma desordenada, para despistar. Los que cometan 3 faltas, harán juegos de "penitencia".



LOS OFICIOS

Indicaciones: El director (a) del juego reparte oficios así: coser, lavar, aserrar, bailar, aplanchar, tejer, batir el chocolate, escribir a máquina, dibujar, etc., cada uno debe hacer lo suyo, mientras todos entonan una canción.

El director se toca la barbilla, la frente con golpecillos o le da vuelta a los dedos, desde ese instante todos deben suspender sus oficios y, sin dejar de cantar, deben imitar las acciones del director. Quien no lo haga, comete error y a las 3 fallas, debe cumplir un juego de "penitencia".



EL RELOJ DA LA HORA

Indicaciones: Se escoge un jugador para que se retire del grupo, regresará oportunamente con los ojos vendados.

Mientras tanto, los otros jugadores escogen la hora que cada uno ha de representar; este dice: "El reloj da la una ... las dos ... las tres ... etc. Cada uno debe responder, a su turno, con un sonido. El que tiene los ojos vendados trata de adivinar quién es. Si adivina, se integra al grupo, si no, debe continuar hasta que adivine; entonces el "descubierto" debe ocupar el lugar de "adivinator" y se sigue el mismo proceso. Se puede simplificar el juego colocando a los jugadores en círculo y cuando se vendan los ojos a uno nuevo, los que están en el círculo pueden cambiar los puestos correspondiéndoles horas diferentes a las iniciales, a fin de despistar al "adivinator".



SEÑOR O SEÑORA

Indicaciones: Se sientan los jugadores, alternando hombre y mujer. Los hombres se llamarán "señoras" y las mujeres "señores".

Un "señor", (que es una mujer), toma una llave y dice a quien está a la derecha "señora" (aunque es hombre). Este responde: "señor". Y ella sigue: "Aquí tiene usted esta llave que esta "señora" me manda entregarle para aquel "señor"; y le entrega la llave. El que recibe debe decir lo mismo, pero cambiando "señora" por "señor"; luego se invierte la ronda cambiando la frase así: "señor" (mujer) le devuelvo la llave que me entregó tal "señor" para tal "señora". Al equivocarse, se elimina del juego y al final se realiza un juego de "penitencia".



LA CAJA DE MÚSICA

Indicaciones: Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4o. lado.

Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o, estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego, al final se reúnen los eliminados para un juego de "penitencia".



EL RELOJ DESPERTADOR

Indicaciones: El grupo se divide en 2 equipos; el director (a) tira la pelota a uno de los jugadores, el cual debe hacerla circular de mano en mano. En un momento dado, el director hace sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que quedó con ella, debe decir 12 nombres empezando por la letra indicada por el director (a) del juego. Ejemplo: "R". La pelota continúa avanzando de mano en mano hasta que acabe de recitar los 12 nombres. El jugador que quede nuevamente con la pelota, dice otra letra. Ejemplo: "C". Comienza de nuevo a circular la pelota y a decir nombres, así sucesivamente hasta que alguien se equivoque y cumpla un juego de "penitencia".

Implementos: Una pelota, un pito y sillas para todos los jugadores.



SIN QUEMARSE LOS DEDOS

Indicaciones: Se escoge una letra "E, R, S, T", etc. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos, o simplemente palabras que empiecen con la letra seleccionada.

Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo; luego sigue otro, y otro, así sucesivamente. Se aplaude aquel que dijo el mayor número de palabras, sin quemarse los dedos. La caja de fósforos se va rotando.

Implementos: Una caja de fósforos.



LAS FRUTAS

Indicaciones: El director (a) del juego da a cada jugador el nombre de una fruta, sin repetir; y él escoge una fruta para sí. Comienza el juego inventando una frase con sentido, diciendo al final el nombre de la fruta. Ejemplo: "tengo madura la piña"; "me comí un aguacate".

Variación: se le hace al jugador una pregunta distinta y él debe responder diciendo el nombre de la fruta correspondiente. Ejemplo: "qué le duele?". El aludido responde: "El aguacate". Otra pregunta "qué es lo primero que se baña?" se responde: "la guanábana", etc.



DESPISTE

Indicaciones: Se hace salir a un jugador del salón. Este debe hacer una pregunta a los participantes para adivinar de qué se trata. Entre tanto, los restantes se ponen de acuerdo en lo siguiente: "al ser interrogados, debemos fijarnos si la última palabra que él diga, termina en vocal, entonces responderemos no, si termina en consonante: si". Cuando regrese el jugador, se le dice: "todos hemos pensado en un objeto que hay en el salón y tendrás que adivinar por medio de preguntas". Si no adivina, debe hacer un juego de "penitencia".



CONCURSO DE CANCIONES

Indicaciones: Se forman dos equipos, en un tiempo determinado, uno de los equipos debe entonar una canción, con la palabra que el equipo contrario le sugiera.

Tan pronto lo haga, son ellos los que proponen la palabra para entonar la otra canción; basta sólo con empezarla.



AMO A MI AMADA CON "A"

Indicaciones: Los participantes se sientan en círculo. El primero dice: "Amo a mi amada con 'A' porque es amable", el segundo debe decir: "Amo a mi amada con 'B' porque es 'bella" o cualquier adjetivo que empiece con B.

El tercero usará la letra "C" y así sucesivamente.

Quien no conteste en 5 segundos debe salir.

Variación: Todos deben usar adjetivos que comiencen con la misma letra.



ENSALADA DE REFRANES

Indicaciones: Mientras un jugador sale del lugar de reunión, los demás escogen un refrán y se reparten las palabras del refrán. La persona que salió, y regresa y pregunta: "cuál es el refrán?". Todos responden al tiempo; diciendo cada uno la palabra correspondiente. El adivinador debe descubrir cuál fue el refrán.



ENTREVISTA DE REFRANES

Indicaciones: Se conceden 5 minutos a cada jugador para que piense un refrán. El director (a) entrevista a cada uno de los jugadores con varias preguntas sobre diversas situaciones de la vida diaria. El interrogado debe responder con su refrán. Resultan frases muy chistosas.

Lo importante es que el entrevistador tenga sagacidad, astucia y chispa para elaborar preguntas que causen risa en el grupo. Ejemplos: Al primer jugador le dice: "al levantarse cuál es la primera frase que le dice a su esposa?". Responde: "A Dios rogando y con el mazo dando". Al segundo se le pregunta: "Al llegar a su trabajo, cómo saluda a su jefe?". Responde: "el que nace para policía, del cielo le cae el boliho". Al tercero: "en el día de su cumpleaños, como da las gracias?". Responde: "a caballo".

AFIRMACIÓN





SPLASH

DEFINICIÓN. Se trata de evitar que te pillen y librarte "queriendo" a los compañeros/as.

OBJETIVOS : Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.

PARTICIPANTES : Grupo, clase, ... a partir de 8 años

DESARROLLO

El animador/a trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, puedes, en cualquier momento, pararte, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados al tiempo que gritas SPLASH. A partir de ese momento quedas inmóvil en la posición. Para reanimar a las que están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que forman con sus brazos y darle un beso. Mientras se está dentro de los brazos sin darle un beso, los dos están en zona libre, sin que puedan darles.



CORTAHILOS

DEFINICIÓN: Se trata de cruzarse entre el perseguidor y el perseguido evitando que te pillen.

OBJETIVOS: Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.

PARTICIPANTES . Grupo, clase, ... a partir de 6 años

DESARROLLO: El perseguidor nombra a alguien del grupo a quien intenta cazar. El resto trata de cruzarse entre ambos, como si cortara un hilo entre ambos y llevándoselo consigo. El perseguidor irá a por el que se cruzó en medio. Si se toca al cortahilo o perseguido se cambian los papeles.

VARIANTES: Hacerlo por parejas.

Si el perseguido puede dar la mano a alguien debe escoger a otra presa.



LAS GAFAS

DEFINICIÓN: Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista.

OBJETIVOS: Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

PARTICIPANTES : Grupo, clase, ... a partir de 8 - 9 años

MATERIAL : Ocho monturas de gafas sin cristales o de alambre o cartulina.

DESARROLLO

El animador plantea: "estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?".

Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios (por ejemplo: la gafas de la "confianza", del "replicón", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", y del "nadie me acepta", etc.)

EVALUACIÓN: En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el indicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.



CUANTO TE QUEREMOS

DEFINICIÓN: Consiste en poner en un papel una virtud de los demás.

OBJETIVOS: Fomentar la unión del grupo. Aumentar la autoestima. Sentirse querido por el grupo

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 6 años

DESARROLLO

Se ponen todos los jugadores en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar una persona del grupo.

El resto ponemos en un papel, algo que queramos decir a esa persona, o que pensemos de ella, o una cualidad,...,y cerramos el papel, y se lo ponemos en la mano.

Cuando el jugador del centro haya recogido todos los papeles, los va leyendo en voz alta.

Todos los jugadores han de pasar por el centro.

EVALUACIÓN: Al final, la persona del centro dice como se ha sentido al recibir los mensajes de sus compañeros.

VARIANTES: Si queremos hacer el juego con niños mas pequeños, lo pueden hacer hablando.



LAS LANCHAS

DEFINICIÓN: Se trata de salvarse en grupos.

OBJETIVOS: Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 4 años

CONSIGNAS: Tratar de ayudar a los compañeros.

DESARROLLO

Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden es la siguiente: "Las lanchas se salvan con 4..." Los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado lugar en las "lanchas" irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé el que dirige el juego.

EVALUACIÓN: Al final los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en la "lancha" o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a "salvarse".

VARIANTES: Las "lanchas" (hojas de papel) se pueden ir cortando a la mitad o en cuartos cada que se da una nueva orden, a manera de que quepan menos participantes en ellas.

CONFIANZA





EQUILIBRIO

DEFINICIÓN: Se trata de que, por parejas, se consiga alcanzar el punto de equilibrio, y hacer movimientos cooperando.

OBJETIVOS: Favorecer la confianza e uno/a mismo/a y el otro/a. Estimular la cooperación y el sentido del equilibrio.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 10 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Es importante invitar a que las parejas se formen entre personas desproporcionadas físicamente: bajas con altas, gordas con delgadas,... Siempre es posible alcanzar el equilibrio.

DESARROLLO

Las personas participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.

Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan, ...

EVALUACIÓN: ¿Cómo nos sentimos? ¿Fue fácil encontrar el equilibrio? ¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?



EL NUDO

DEFINICIÓN: Se trata de hacer un nudo, a partir de un círculo, lo más complicado posible.

OBJETIVOS: Estimular la cooperación, la flexibilidad y el sentido del equilibrio.

PARTICIPANTES: Grupo, ... de cualquier edad a partir de 6 personas.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Un participante se aleja de grupo para no ver como los demás desde círculo se enredan lo máximo posible.

DESARROLLO

Las personas de círculo se enredan pasando por encima y por debajo de las manos del compañero. Cuando ya no puedan complicarlo mas llaman al compañero que está alejado y este intenta deshacer el nudo indicando al grupo que deben hacer.

EVALUACIÓN: ¿Cómo nos sentimos al hacer el nudo? ¿Hubo colaboración?



VOLEYVOZ

DEFINICIÓN: Dos grupos que simulan ser jugadores o jugadoras de voleibol. El balón es la voz. Se hacen los gestos de golpear pero diciendo el nombre de la persona a la que envías el balón.

OBJETIVOS: Desinhibición, Conocimiento de los compañeros y compañeras.
Participación lúdica

PARTICIPANTES: A partir de los 6 años Grupos de seis personas, dispuestos, o no, en el terreno, como los jugadores/as de voleibol

CONSIGNAS DE PARTIDA . Hacer los gestos de voleibol.

DESARROLLO

Se simula con gestos que se golpea la pelota, pero se hace con la voz.

EVALUACIÓN: Sentados/as comentamos lo experimentado, si ha habido vergüenzas, o que alguien no ha participado por que no han dicho su nombre, si alguien se ha reído del resto, etc.



PONLE LA COLA AL BURRO

DEFINICIÓN: Intentar poner la cola a un burro pintado con los ojos vendados.

OBJETIVOS: Estimular la confianza.

PARTICIPANTES : Grupo, ... de 4 años de edad en adelante.

MATERIAL: pintar el burro con tizas de colores o crayolas, recortar en papel una cola en la punta poner cualquier material que pegue y una venda para los ojos.

CONSIGNAS DE PARTIDA : No pueden decir si puso o no la cola correctamente.

DESARROLLO

Se venda los ojos al niño, se le da la colita del burro y se le da 3 vueltas y si el niño esta acertando hay que decirle "ponle la cola al burro" si no decirle "el burro no tiene cola", para que sepa si lo esta haciendo bien.



LAZARILLO

DEFINICIÓN: Es un juego de confianza donde un lazarillo debe llevar a un invidente a un lugar previamente establecido

OBJETIVOS: Que los niños se integren, que sepan que sus compañeros confían tanto en ellos que se arriesgan a que los dirijan, que generen comunicación no solo oral, porque lógicamente no pueden permanecer en silencio aunque se les diga en las instrucciones, que se imaginen lo que es ser invidente y de ese modo comprendan a personas con capacidades diferentes

PARTICIPANTES: Tiene que ser un número par porque deben ser parejas, de cualquier edad, porque aun los niños lo pueden hacer.

MATERIAL: Puede hacerse dentro o fuera del salón, necesitamos las vendas o mascaradas o velillos para cubrir los ojos y el material a traer de regreso o los papelillos que comprueben que se llegó a la meta o lugar establecido

CONSIGNAS DE PARTIDA: El lazarillo no debe quitarse la venda hasta que llegue de regreso con el material o papelillo, o hasta que llegue a su asiento, el que le guía ha de procurar estar en silencio y evitar que caiga su invidente en ningún momento

DESARROLLO

En un grupo de cualquier tamaño se aplica al separar a los integrantes por parejas, se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro lo tiene que llevar a un lugar sin decir nada, el niño con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo o solo ponerla sobre su hombro, como desee, así que solo presionando el brazo o llevándole de la la mano lo puede guiar, de preferencia que sea fuera del aula hacia ella o a la dirección, se puede pedir que traigan algo para comprobar que llegaron al lugar, por ejemplo, un papelito o un material de un área del salón. Puede durar cuanto quiera el docente o hasta que se logre



llegar a un lugar determinado donde se puede pedir que el lazarillo sea ahora el invidente

EVALUACIÓN: Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno

NOTAS: Es divertido ver como los niños intentan explicar que hay escaleras o que hay alguna pendiente en el terreno, escalones o cualquier desnivel u objeto con el que pueda golpearse su invidente



TÚNEL OSCURO

DEFINICIÓN: Confiar en tus compañeros mientras vas debajo de sus piernas con ojos cerrados

OBJETIVOS: Favorecer la confianza entre sus compañeros, conseguir un ambiente distendido y tomar conciencia de la noción de izquierda y derecha.

PARTICIPANTES: De seis años en adelante, unas 20 personas

CONSIGNAS DE PARTIDA: No se pueden cerrar las piernas y mucho menos engañar al compañero dándole indicaciones incorrectas

DESARROLLO

Se divide a los chicos/as en grupos de siete personas que cada grupo se colocara en fila india con las piernas abiertas a un metro de distancia unos de otros.

El último de la fila se colocara a gatas con los ojos cerrados o tapados y se le dirá que es un tren que tiene que pasar por un túnel muy oscuro.

Sus compañeros mediante las indicaciones de izquierda derecha y centro deberán indicar al tren para que llegue por debajo de las piernas hasta el principio.

Cuando acabe se colocara como sus compañeros y el último de la fila realizara el mismo proceso

EVALUACIÓN: ¿Cómo se han sentido? ¿Han confiado en todo momento de sus compañeros?

COOPERACIÓN





ORDEN EN EL BANCO

DEFINICIÓN: Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.

OBJETIVOS: Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

MATERIAL: Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 centímetros.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas.

DESARROLLO

El facilitador/a invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez están todos/as colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura, o...

EVALUACIÓN:

Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad,...



AZÚCAR

DEFINICIÓN: Se trata integrar a personas mas jóvenes o poco hábiles en deportes de cancha compartida (fútbol, baloncesto, balonmano..).

OBJETIVOS: Favorecer la participación de todos aunque su nivel sea heterogéneo. Permitir la presencia de la ambigüedad en el horizonte competitivo. Iniciación deportiva.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 6 años. Normalmente la persona azúcar es algún/a hermano/a menor, persona discapacitada, o novato/a deportivo.

CONSIGNAS DE PARTIDA: No se debe acosar ni recriminar ninguna acción deportiva al "azúcar". Todas sus acciones son válidas pero sin intención competitiva, como son las acciones fortuitas del balón con los árbitros o postes.

DESARROLLO

El participante de menor nivel deportivo o "azúcar" juega sin pertenecer a ningún equipo y se le anima siempre, aunque se evita que monopolice el balón.

EVALUACIÓN: ¿ Es la esencia del juego ajena al resultado deportivo ?. ¿ Un menor nivel de destreza excluye o la exclusión provoca esa falta de destreza ?. ¿Cómo has percibido la ambigüedad del azúcar ?

Cuando demuestre habilidad o intencionalidad competitiva y tome partido, debe dejar de ser "azúcar".



SALVARSE POR PAREJAS

DEFINICIÓN: Se trata de conseguir que no te pillen ya sea cogiéndote de la mano de alguien o mediante carrera.

OBJETIVOS: Favorecer la cooperación del grupo, la anticipación y la carrera.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

MATERIAL: Ninguno

CONSIGNAS DE PARTIDA: Te pillan con solo tocarte. Para salvarte solo se admiten parejas, si ya estuviera cogido sale despedido en otro extremo. Si te pillan no puedes volver a pillar al cazador inmediatamente, es decir no vale devolver el toque. En caso de duda sobre si nos cogimos antes o nos tocaron siempre tendrá la razón el cazador.

DESARROLLO

El profesor/a elige o sortea al cazador/a. Una vez están todos/as preparad@s comienza el juego. Cuando el cazador pilla a alguien este se convierte en cazador y él en presa.

VARIANTES

Sobre formas de salvarse

- Parejas mixtas
- Tríos en vez de parejas
- Parejas con camisetas blancas y de color
- Parejas en brazos o a caballo
- Tendidos en el suelo

EVALUACIÓN: Puede girar en torno a que era mejor para evitar al cazador la carrera o la cooperación, cómo se ha sentido el apoyo del grupo,...



CAZAR CON EL BALÓN

DEFINICIÓN: Se trata de conseguir cazar mediante balonazos o evitar que te puedan cazar de forma cooperativa.

OBJETIVOS: Favorecer la cooperación del grupo, la anticipación y la acción de lanzar y esquivar.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

MATERIAL: Un balón blando o deshinchado.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Si te dan con el balón te sientas ósea estas cazado. Para salvarte debes recoger algún rebote y después puedes pasarlo a otro compañero cazado para salvarlo o levantarte y cazar. Los cazadores solo pueden dar dos pasos antes de lanzar el balón. Si no nos han cazado solo podemos coger el balón después de algún bote en caso contrario estaremos cazados.

DESARROLLO

El profesor/a lanza el balón al aire y comienza el juego.

VARIANTES

Se puede interceptar el pase entre los cazados mientras estén sentados, pueden cazarte si se te cae el balón al interceptarlo.

Al recuperar un balón los cazados pueden levantarse y cazar o salvar.

EVALUACIÓN: Abordar la forma paradójica de cazador o salvador.



RIÓ DE PIRAÑAS

DEFINICIÓN: Buscar los materiales adecuados, para que todos podamos atravesar un espacio sin poner un apoyo directo en el suelo.

OBJETIVOS: Aportar ideas al grupo. Colaborar en el mantenimiento del equilibrio mutuo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 5 años. El número de participantes por grupo dependiente del espacio y material.

CONSIGNAS DE PARTIDA

- Todos tiene que llegar a la orilla contraria.
- Cada miembro del grupo transportará su material elegido y lo colocará donde lo crea oportuno.
- El transporte de material y colocación será en orden.
- Hay que mantener y ayudar para guardar el equilibrio sobre el "camino".

DESARROLLO

Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.

EVALUACIÓN

¿Qué materiales han sido mas adecuados?:

- consistencia para aguantar nuestro peso.
- ligero para el transporte.



¿Como hemos ayudado para mantener el mutuo equilibrio cuando nos cruzamos en el camino?.

NOTAS: El material será retirado y colocado en la orilla a la que hemos llegado, para dejar el río limpio.

Limitar el número de materiales, por lo que en un momento determinado el material ya utilizado es transportado, colocado o utilizado nuevamente.

MATERIALES: Espacio: indiferente en su composición (arena, sala,...) Material: todo aquel que pueda ser fácilmente transportado y mantenga nuestro peso corporal.



¡SIGUE LA HISTORIA!

DEFINICIÓN: Se elige un tema. Uno del grupo comienza una historia relacionada con dicho tema y los demás, de forma consecutiva, la continúan.

OBJETIVOS: Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo. -Desarrollar la creatividad.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 7-8 años. De 15 a 30 participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Debe hacerse lo más rápido posible. El orden de intervención es secuencial.

DESARROLLO

El primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia. A continuación el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. Así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo cuente su parte de la historia.

EVALUACIÓN

- Participación del alumnado.
- Comprensión de la historia.
- Escuchar y respetar a los compañeros.

NOTAS: Cada miembro continuará la historia iniciada por el compañero anterior.

MATERIALES: Encerado o similar, y útiles para escribir.



SILLAS COOPERATIVAS

DEFINICIÓN: Consiste en que los alumnos han de subirse todos encima del número de sillas que tengan, dependiendo del momento del juego en el que estén.

OBJETIVOS: Mejorar la cooperación entre todos los participantes.

PARTICIPANTES: Menos de 30

CONSIGNAS DE PARTIDA: En este juego, o ganan todos o pierden todos. Por eso lo importante es el compañerismo y la cooperación. Es importantes estar atentos a la música.

DESARROLLO

El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de su silla. El que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que subir encima de alguna silla. Después se quita una silla y se continua el juego. Ahora los participantes, cuando oigan la música, tienen que dar vuelta hasta que se pare la música, entonces tienen que subir todos encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que todo el mundo suba encima de las sillas. El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan.

EVALUACIÓN: Lo importante es ver si todos se ayudan entre sí, y que no dejen a nadie discriminada, porque sino pierden todos.



FORMAR PALABRAS

DEFINICIÓN: Formando subgrupos y tumbados en el suelo, tienen que formar una letra de la palabra que el/a monitor/a asignará, de manera que los subgrupos formen la palabra.

OBJETIVOS: Conseguir que el grupo se desinhiba y desarrollen el espíritu de colaboración.

PARTICIPANTES: La edad de los participantes debe ser superior a diez años. El número de participantes es indiferente.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los miembros del grupo han de saber que la colaboración es lo más importante, ya que sin ella la realización de este juego y de otras muchas actividades de la vida cotidiana serían imposible de realizarlas.

DESARROLLO

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

EVALUACIÓN: Se realizará a los participantes una serie de preguntas como pueden ser las siguientes:

- ¿qué hemos aprendido en cuanto a la construcción de las palabras?
- ¿ha sido fácil realizar las letras y la palabra en sí?
- ¿cómo fue la organización y realización de letras como por ejemplo la "A".

NOTAS: Si sabemos de antemano el número de componentes del grupo podremos prepararlo y organizar la repartición de letras, sino, habrá que improvisar.



TODOS ENCIMA DEL BANCO o COLCHONETA.

DEFINICIÓN: Se trata de conseguir subir todos encima de un espacio muy estrecho en relación al grupo que debe subir, como por ejemplo: un banco sueco.

OBJETIVOS: Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

MATERIAL: Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Nadie puede bajarse del banco.

DESARROLLO

El profesor invita al grupo a subir sobre el banco el mayor número posible de alumnos/as.

EVALUACIÓN: Valorar las estrategias para subir el mayor número posible, la cooperación,...

VARIANTES: Subir encima de una colchoneta quitamiedos (grandes), el mayor número posible de alumnos/as, mientras esta sujeta parte del grupo a la altura de su cintura. Se puede tener en cuenta la proporción entre los que sujetan y los que suben. Otra variante sería colocando la o las colchonetas quitamiedos apoyadas en el suelo de forma vertical. Se puede ayudar con una silla para subir a su parte superior. En este caso es recomendable colocar más colchonetas en el suelo para cuando se derrumbe como medida de seguridad.



ZAPATOS VIAJEROS

DEFINICIÓN: Cada niño echará uno de los zapatos en un saco para, posteriormente, ir sacando uno por uno y reconocer a quién pertenece. Una vez reconocido, deberá ponérselo a su compañero.

OBJETIVOS: Mejorar la cooperación entre todos los participantes.

PARTICIPANTES: Menos de 30. A partir de los 3 años.

MATERIALES: Un saco o una bolsa de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz o una media que cubra la cara del ladrón. Espacio: se podrá realizar tanto en la clase como en el patio.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno debe entregar su zapato y esperar a que alguien lo vuelva a sacar para recuperarlo. Todos deben mantenerse en su sitio hasta que llegue su turno.

DESARROLLO

Las animadoras comentarán a los niños que están muy cansadas y que les duele un pie. Por esto se quitarán el zapato e invitará a los demás a que también se lo quiten. Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo.

Cada niño, al igual que los animadores, echará su zapato en un gran saco, el cuál se sacará del círculo con el objetivo de que "un ladrón" se los lleve sin el conocimiento previo de ello.

Uno de los animadores saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón. Aprovechando que ha recuperado el saco, la animadora sacará uno de los zapatos y deberá buscar a su dueño para entregárselo. El que lo haya recuperado será el encargado de sacar el próximo zapato y repetir la acción anterior. Así sucesivamente.



EVALUACIÓN: Si los niños han cooperado conjuntamente en la dinámica se habrán alcanzado los objetivos anteriormente citados

VARIANTES: En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.



A VOLAR CON EL PARAGUAS GIGANTE

DEFINICIÓN: Todos/as los/as niños/as agachados y alrededor del paracaídas, agarran fuertemente el mismo con las dos manos, a la orden o el silbato, se levantan, lo sostienen hasta la cintura y a una segunda orden, elevan rápidamente los brazos al unísono, de tal forma que al mismo instante de tener todos los brazos arriba lo sueltan, se forma entonces un enorme paraguas o cabeza de seta (Sugerencia: también se le puede llamar la ¡¡SETA GIGANTE!!). En ese instante aprovechamos para desplazarse dos pasos a la derecha cada niño/a. Al segundo lanzamiento haremos lo mismo pero haciendo el desplazamiento hacia la izquierda.

OBJETIVOS: Trabajar la coordinación auditiva y miembros superiores. Fomentar el trabajo y la cooperación en equipo. Promover la sociabilidad de los participantes. Adquirir nociones espaciales y de volumen.

PARTICIPANTES: A partir de los 7-8 años.

MATERIALES: Un paracaídas o telas de sábanas cortadas y cosidas en forma de círculo.

CONSIGNAS DE PARTIDA: A la 1ª orden del profesor o del silbato, debemos levantar el paracaídas hasta la cintura. A la 2ª orden elevamos con fuerza los brazos y la tela hacia arriba y al 3º silbato, soltamos todos a la vez. Y rotamos dos pasos a la derecha

DESARROLLO

Los niños se colocan sentados alrededor del paracaídas, lo sujetan con las manos, ya sentados pueden hacer girar la tela de izquierda a derecha oscilando sus troncos en posición de sentado, luego se ponen de pie, y levantan la tela hasta la cintura, a la orden del profesor elevan los brazos y la tela simultáneamente, y de a la orden del profesor o de otro compañero/a se suelta las manos y el paracaídas



o tela sube hacia arriba, en ese momento los participantes se desplazan un número predeterminado de pasos hacia un lado o hacia otro, hasta completar una vuelta completa.

EVALUACIÓN: Interés, participación, actividad, así como la forma o agilidad para levantarse los niños, la intensidad con la que tiran por la tela y la tensan, la coordinación entre la orden de elevar los brazos y soltar el paracaídas, la agilidad y destreza en los movimientos de elevación, desplazamiento, noción de lateralidad, etc.

VARIANTES: Una variante sería que todos los participantes, corrieran hacia el centro para dejarse cubrir por la tela del paracaídas. Otra variante sería que uno de los niños diese la orden de levantar y soltar y luego gritara, me cambio por... Ana por ejemplo, y en ese instante antes de que les cubra el paracaídas o caiga al suelo, los dos niños deberán permutar sus posiciones. Otra variante también sería sin soltar los extremos del paracaídas, levantar brazos hacia arriba y elevar la tela, en ese momento correr todos hacia el centro del círculo cerrando la copa del paracaídas y formando un champiñón o seta gigante



ENCESTAR EN LA RUEDA

DEFINICIÓN: Se trata de encestar el mayor número posible de pelotas en una cubierta de neumático.

OBJETIVOS: Cooperar grupalmente. Divertirse todos juntos, sin excluir a nadie.

PARTICIPANTES: Indiferente.

MATERIALES: Un paracaídas, una cubierta de neumático y varias pelotas de diverso tamaño.

CONSIGNAS DE PARTIDA: La única regla es que la pelota que cae al suelo no puede ser devuelta a la tela del paracaídas, con independencia de si ha caído dentro o fuera de la rueda.

DESARROLLO

Se coloca una cubierta de neumático justo bajo el agujero del paracaídas y un número indeterminado de pelotas de distinto tamaño en la tela del paracaídas, los jugadores agitan la tela del paracaídas con el objetivo grupal de conseguir introducir el mayor número posible de pelotas en la rueda.

EVALUACIÓN: Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.

VARIANTES: Se puede permitir el devolver al paracaídas las pelotas que están en el suelo y no han quedado dentro de la rueda. En este caso el juego finalizará cuando todas las pelotas estén dentro de la cubierta de neumático. Hay que tener la precaución de colocar en el paracaídas un número reducido de pelotas con el fin de que quepan todas en la rueda. También se pueden colocar varias ruedas y jugar con la misma regla, lo cual incrementa la dificultad del juego y también la diversión.



LA VARA DE LA COMUNICACIÓN

DEFINICIÓN: Es una actividad en parejas. Utilizando una vara de 30 cm. aprox. ambos compañeros mantienen un extremo de la vara con su dedo índice (ambos derecho o izquierdo).

OBJETIVOS: Favorece la comunicación corporal y la confianza con el compañero que está sosteniendo el otro extremo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 10 años en parejas.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Deberán moverse, con música de fondo, no muy rápida, sin que se caiga la vara. La confianza que se adquiere al probar distintos movimientos, como giros u otros.

MATERIAL: Gimnasio. Varitas de 30 cm., música clásica, percusiones, depende de características y edad del grupo.

DESARROLLO

El profesor da indicaciones sobre cómo tomar la varita. Debe resaltar que no importa que ésta se caiga. Si eso sucede, se vuelve a comenzar. Primero se intenta en el lugar y luego se invita al desplazamiento.

EVALUACIÓN: Se hace un comentario final, sobre cómo se sintieron en la actividad, si sintieron el lenguaje corporal.



CRUZAR EL PANTANO

DEFINICIÓN: Cruzar de un lado a otro de la sala, todo el grupo a la vez, utilizando dos colchonetas quitamiedos (las mas grandes).

OBJETIVOS: Comunicación, cooperación y creatividad

PARTICIPANTES

A partir de 12 años y entre 15 y 25 personas

CONSIGNAS DE PARTIDA

Se realiza sin zapatillas. No se puede tocar suelo. Desplazarse de un lado al otro de la sala, de una orilla del pantano (espaldera) o la otra.

MATERIAL: Dos colchonetas quitamiedos, espalderas, sala o gimnasio.

DESARROLLO

Todo el grupo subido a las espalderas. Los dos quitamiedos debajo de esta, el grupo pasa de las espalderas a uno de los dos quitamiedos y a partir de ese momento comienza a ingeniárselas en cómo ir avanzando hasta la otra orilla (espalderas). Los alumnos deben de actuar en grupo puesto que los quitamiedos son muy pesados y no pueden ser desplazados a no ser que sea por todo el grupo. Así van surgiendo diversas soluciones a dicho problema. El juego finaliza cuando todos/as los/as alumnos/as han llegado a la otra orilla, es decir, han subido a las espalderas.

EVALUACIÓN

Es importante ir ofreciendo conocimiento de los resultados a los/as alumnos/as conforme se desarrolla la actividad en la reflexión grupal, al finalizar el juego se induce a los/as alumnos/as a pensar que es eso de la comunicación, puesto que para avanzar con el quitamiedos han tenido que proponer ideas y soluciones, escucharlas, discutir las y llevarlas a la práctica.

PASAR EL TESORO

DEFINICIÓN: El equipo ha de conseguir que el que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista.

OBJETIVOS: Favorecer la cooperación de todo el equipo y el concepto sacrificio.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... A partir de 7 años. Máximo 25 participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Solo con tocar al niño del equipo contrario ya estará pillado (para evitar placajes o situaciones violentas). No tocaremos al niño más arriba del pecho.

Muy importante la comunicación entre el grupo

DESARROLLO

Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista (en las dos porterías si se trata de un campo de fútbol sala). A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido solo uno de los niños de este grupo (sin que el otro equipo sepa quien lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el niño que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista. El otro equipo tratará de evitar la llegada de dicho objeto. En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y posteriormente se cambiarán los roles.

EVALUACIÓN: ¿Puede ganar mi equipo con mi sacrificio?

¿Podemos comunicarnos bien sin que nos descubra el otro equipo?

VARIANTES: Se puede dar más de un objeto y comprobar al final cuantos objetos repartidos han conseguido su objetivo.

NOTAS

Juego muy útil para conocer las características de nuestro grupo de alumnos.



LABERINTH

DEFINICIÓN: Un grupo se reparte un número igual de "TABLETAS" que contienen 3 números y las va colocando por turno hasta agotarlas. Mientras se colocan las tabletas por turno se va dibujando un laberinto, cada vez más complejo, mientras los integrantes del grupo ayudan al que le toca porque si una sola tableta queda afuera, todos pierden, o quedan atrapados en el laberinto.

OBJETIVOS: La cooperación entre los integrantes de un grupo donde no hay líderes ni acompañantes, son todos iguales ante un peligro común: quedar atrapados en el laberinto.

PARTICIPANTES: A partir de 6 años. 4, 6 u 8 participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Se deben repartir las "tabletas" al azar y en número igual a todos los participantes.

Se deben respetar los turnos de juego, según se establezca desde el que comienza a la derecha o izquierda.

Si alguno de los participantes queda "trabado" y no puede seguir porque no encuentra donde poner su tableta, debe pedir ayuda al grupo, pero solo para colocar su tableta, está prohibido pasar o cambiar la tableta.

Si esa tableta no puede ser ubicada, todo el grupo pierde.

MATERIAL: Los materiales son unas tabletas que se pueden construir con cartón y van desde el 0 0 0 hasta el 9 9 9, de los cuales se toman algunas series, de acuerdo al número de participantes. También se pueden hacer variantes con bases de color, por ejemplo: 9 rojo, 9 azul, 9 amarillo. Como espacio se puede usar una mesa o en el piso, de acuerdo con el número de jugadores.



DESARROLLO

- 1) Primero se reparten las "tabletas" a todo el grupo, en partes iguales. Sin mostrar su contenido.
- 2) Se determina por sorteo, quién comienza y la dirección del juego: hacia derecha o izquierda.
- 3) El chico que comienza, coloca la primera tableta, a su elección y sin consultar con nadie.
- 4) A continuación, el siguiente coloca su tableta de manera que coincida uno de los números de la suya con uno de los números de la que está en juego; y así el siguiente jugador hasta que todos se queden con las manos vacías.
- 5) Si se ha logrado colocar todas las tabletas sobre la mesa o el piso, habrán ganado y quedará a la vista un complejo laberinto que quiso atraparlos y no pudo.
- 6) Si por el contrario, algún participante considera que no puede colocar su tableta, debe solicitar ayuda al grupo para ubicarla correctamente, si no hay posibilidades de cierre y la tableta queda fuera: el laberinto venció y todos pierden.
- 7) Cada nuevo juego, abrirá las instancias para un nuevo laberinto, siempre distinto, aunque jueguen los mismos chicos. Por eso, sería adecuado fotografiar los laberintos al cabo de cada juego.

EVALUACIÓN: Si el objetivo fue cumplido, habrá en el aire un ambiente de alegría y entusiasmo, comentarios acerca de sus intervenciones, los miedos que generó una tableta trabada y la seguridad que brindó la ayuda del grupo.



Si el objetivo fracasó, el grupo analizará sus causas, qué camino resultó erróneo, qué camino hubiera sido el exitoso. Como no hay puntajes ni castigos, las culpas no tienen lugar y el juego continúa.

El juego puede usarse en cualquier momento histórico del grupo o de forma expresa, cuando hay algún conflicto de relación entre subgrupos. El éxito o el fracaso al que se enfrentaron unidos, aliviará las tensiones.

VARIANTES

Se puede dar más de un objeto y comprobar al final cuantos objetos repartidos han conseguido su objetivo.

Una variante más compleja del juego es la versión color. Un 5 rojo sólo podrá colocarse junto a otro 5 rojo, un 5 verde junto a otro 5 verde, etc. Esto limita el número de encuentros de las tabletas y hace más complejo el juego. Sería adecuado para chicos más grandes.



EL LAZO

DEFINICIÓN: Se trata de atrapar compañeros que se te unen y cooperar para seguir atrapando a otros

OBJETIVOS: Favorecer la coordinación entre varias personas

PARTICIPANTES: El numero de participantes es entre 10 y 30 aunque pueden ser más

DESARROLLO

En principio pagan dos , estos van atrapando a gente que se les van uniendo cogidos por las manos. La finalidad es que se forme un lazo con todos los participantes

EVALUACIÓN: Se evalúa la capacidad de coordinación y cooperación de los participantes



EL EQUILIBRIO DE FUERZAS

DEFINICIÓN: Cómo pasar de la oposición de fuerzas y de sexos al equilibrio entre los mismos a través de la mezclanza, la colaboración y la risa.

OBJETIVOS

El inicio del juego hay que plantearlo como la tensión entre los dos sexos, y como a través de un juego se puede vivenciar la superación de las diferencias, mezclándose en grupos, en principio, estereotipados.

Reflexión: la risa sirve para unir a la gente más allá de sus diferencias y poner de relieve las semejanzas y aquello que compartimos.

PARTICIPANTES

Chicos y chicas, a partir de 6 años. Número de participantes: grupos de unas 20 personas en adelante

MATERIAL: Una cuerda gruesa, firme que no se rompa tirando de ella hacia los dos extremos.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Separarse en dos grupos de chicas y chicos. El juego comienza tirando suavemente cada grupo en un sentido y cuando un grupo comience a vencer (normalmente el de los chicos), de ellos saldrá un chico, dirá, cantará o realizará algo gracioso imitando exageradamente a las chicas y se colocará al otro lado. Así sucesivamente en cada lado hasta que se equilibren las fuerzas. No tirar fuerte de la cuerda sino progresivamente.

DESARROLLO

Con una cuerda bien larga, en una mitad agarran las chicas (mujeres) y del otro lado los chicos (hombres). Comienzan a tirar suavemente hacia un lado unas y otros, aumentando la fuerza gradualmente. En cuanto los chicos comiencen a



ganar terreno, se para el juego uno de ellos sale de entre los chicos, comienza a hablar o cantar, hace cualquier cosa que le parezca de chica (exagerándolo para hacer reír) y se une a las mujeres. El juego consiste en equilibrar las fuerzas, de modo que cuando las chicas comienzan a ganar deben antes de pasar al bando contrario hacer algo simpático sobre los contendientes.

Lo normal es que este juego termine soltando la cuerda en un ataque de risa.

EVALUACIÓN

El inicio del juego hay que plantearlo como la tensión entre los dos sexos, y como a través de un juego se puede vivenciar la superación de las diferencias, mezclándose en grupos, en principio, estereotipados. Analizar si se sentían más cómodos al principio en un grupo homogéneo o no y por qué. Analizar lo fácil que es cambiar de criterio y cómo la risa ayuda a cambiar una situación establecida (la risa como elemento de distensión).

La risa sirve para unir a la gente más allá de sus diferencias y poner de relieve las semejanzas y aquello que compartimos.

Analizar la posibilidad que existe en todo conflicto de pasar de una postura de competición a una de colaboración.



EL SALTO AL LAZO COOPERATIVO

DEFINICIÓN: Se reúne un grupo de personas mayores de 8 años, dos personas cogen el lazo para volar o mover el lazo, los restantes se ponen de acuerdo para ir entrando de a uno al lazo sin equivocarse, el objetivo es que todo el grupo quede saltando en el lazo sin equivocarse durante 2, 3 ó 4 saltos (lo que se proponga el grupo)).

OBJETIVOS: La comunicación y la cooperación entre los participantes por que para lograr el objetivo se necesita que todos aporten y coordinen adecuadamente para lograr el objetivo

PARTICIPANTES: Mayores de 8 años, y el número de participantes depende del tamaño del lazo, pero en promedio pueden ser diez a doce jóvenes.

MATERIAL: Se requiere una soga, lazo o manila larga y un espacio amplio como cancha o salón

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos deben ir entrando al lazo pero de a una persona.

El objetivo es que todos entremos al lazo a saltar y sin equivocarnos 3 veces (ó 4 ó 5...)

DESARROLLO

Primero empiezan a volar el lazo los dos jóvenes encargados, luego entre el primero a saltar dos veces, se que queda saltando y entra el segundo, siguen saltando estos dos y luego el tercero y así sucesivamente hasta que entre todo el grupo.

Los primeros deben esforzarse al máximo para sostener el ritmo y esperar que entren todos, cuando entren todos cuentan 2, 3, saltos, lo que se propongan o aguanten y después todos a celebrar, el cumplimiento de la tarea cooperativa



EVALUACIÓN

Se les pregunta por que se equivocaron x veces, como lograron coordinar la actividad, las dificultades que tuvieron y como las superaron,

¿Para trabajar en cooperación se requiere?

¿Cómo animaban a los compañeros para que lograran el objetivo?

NOTAS: Se puede proponer al grupo que entre todos hagan el reloj , que primero entre un joven y haga un salto (la una), el segundo hace dos saltos (las 2) y así sucesivamente



LA BOTELLA

DEFINICIÓN: Con una cuerda cada participante han de hacer una botella muy grande para que quepan todos, una vez dentro con música de relajación y todos tumbados deben moverse según se beba o no el agua de la botella el director del juego.

OBJETIVOS: Cooperación entre todos; toma de decisiones; sentimiento de formar parte de un grupo, relajación, contacto entre compañeros.

PARTICIPANTES: Entre 7 y 9 años. Participantes según el espacio que se disponga.

MATERIAL: Cuerdas para todos y música relajante.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Presentación del material: las cuerdas. Tenemos que conseguir hacer una botella entre todos lo más grande posible para que todos quepamos en ella tumbados, todo el mundo debe poner su cuerda.

DESARROLLO

Se les explica que tiene que realizar una botella entre todos, una vez realizada se comprueba que todos caben dentro (aunque sea un poco espachurradillos), se les pide que se tumben y escuchen la música, cuando ya están concentrados se les felicita por la botella, y se les indica que vas a tener sed y que si bebes todos deben ir hacia el cuello de la botella que se vayan colocando y que no pueden hacerse daño, que se va a beber despacito y que después se volverá a llenar la botella. Se hace varias veces el beber y el llenar. es muy divertido y a la vez tranquilo.

EVALUACIÓN: Se observa como cooperan en la realización y que estrategias siguen para realizarla. También el movimiento lento y la paciencia.

VARIANTE: Se pueden construir un barco con las cuerdas e irse de viaje a algún sitio que deciden entre todos.



ORDENAMOS ZAPATILLAS

DEFINICIÓN: Agrupar las zapatillas (sus pares) en el centro del campo. Tomar el tiempo de cada equipo.

OBJETIVOS: Organización y cooperación. Atención y velocidad de reacción.

PARTICIPANTES: Desde 4 a 16, de cualquier edad.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Ordenar las zapatillas (que estarán amontonadas) en línea, como si se tratara de un puesto de venta de calzado. Volver rápidamente a la situación de partida.

DESARROLLO

El primer grupo deberá dirigirse con rapidez y de forma organizada al montón de zapatillas, ordenarla y volver rápidamente a la salida. Una vez se tome el tiempo que ha empleado este grupo en ordenar las zapatillas, se dará la salida al segundo grupo.

EVALUACIÓN

- Necesidad de organizarse y trabajar de forma colaborativa.
- Recabar de los alumnos las dificultades que han tenido.
- Educar en el conflicto.
- Percibir tamaños, colores, formas.
- Trabajar la velocidad de reacción y de desplazamiento.

VARIANTES: Este juego puede tener algunas variantes, las que seamos capaces de añadir.

Una puede ser que en lugar de colocar ordenadamente los zapatos los alumnos se los suyon y tras colocar los de los compañeros del grupo de enfrente ordenadamente, volver a su situación de partida.

Otra puede ser salir hacia el grupo contrario y quitarles los zapatos, amontonarlos y que ese grupo contrario vaya rápidamente a buscar sus zapatillas, ponérselas y volver a su lugar de salida.



FORMEMOS UN PUENTE

DEFINICIÓN: Consiste en tratar de coger la esencia de la vida (será representada con un palito) que se encuentra en un hueco profundo (imaginario).

OBJETIVOS: La comunicación gestual y la cooperación

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... de 15 años mínimo. Desde los 8 participantes hasta un máximo de 20

CONSIGNAS DE PARTIDA: En el juego no se puede hablar todo lo tienen que hacer por señas. No se debe pisar dentro del círculo y solo se pueden utilizar prendas de vestir.

DESARROLLO

Los participantes se ingeniarán la forma de hacer una clase de puente para coger la esencia de la vida en un tiempo delimitado. Para llegar ahí se deben utilizar solo las prendas de vestir o algo que tengan a la mano (sin pisar el interior del juego), es importante delimitar el hueco ya si se da un paso dentro de él se pierde

EVALUACIÓN: Si lo lograron es porque tiene capacidad de trabajar en grupo y de comunicarse entre ellos.



GINCANA COOPERATIVA

DEFINICIÓN: Mediante respuestas acertadas a preguntas (sobre cualquier contenido que nos interese) se va formando un arco iris gigante

OBJETIVOS: Desarrollar en los niños: cooperación, respeto del turno de palabra, interés por contestar adecuadamente, actitud de ayuda hacia los compañeros

PARTICIPANTES: Un aula de 20 o 25 alumnos, dividida en subgrupos. A partir del segundo ciclo de primaria hasta el primer ciclo de la ESO

MATERIALES: Piezas grandes (cartulina) que forman el puzzle de un arco iris (o cualquier otro dibujo que nos interese según el área que estemos tratando) Por ejemplo: una flor, un animal, ...

CONSIGNAS DE PARTIDA

Una vez se hayan dividido en grupos (dos o tres como mucho por aula), se van contestando a las preguntas que hace el secretario de cada grupo por turnos. Si aciertan colocan una pieza del gran puzzle, si no aciertan le tocaría contestar al otro grupo. Así hasta que se forme la figura completa.

DESARROLLO

Las preguntas las pueden sacar ellos mismos de los contenidos que quieran repasar de cualquier área, o el profesor puede tener ya preparada una batería de preguntas. Cuando sea el turno del grupo A, el secretario del grupo B les hace una pregunta y tiene que contestar cada vez un miembro diferente del grupo A (aunque puede recibir ayuda si no sabe la respuesta). A continuación le tocará al grupo B contestar una pregunta hecha por el grupo C (en caso de que hubiera un tercer grupo) y así sucesivamente.



EVALUACIÓN: Se pueden contar el número de piezas que ha conseguido colocar cada equipo. O también podemos valorar la actitud no competitiva sino cooperativa de cada equipo en lograr la figura.

NOTAS

Si el juego se hace entre profesores durante alguna fiesta escolar, y con preguntas semi-comprometidas, puede llegar a ser interesante..y divertido.(Dependiendo de la confianza entre ellos).Sería ideal que se pudiera llevar a cabo. Significaría que no tienen prejuicios entre ellos y trabajan de forma cooperativa.

RESOLUCIÓN



DE CONFLICTOS



TELARAÑA

DEFINICIÓN: Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla.

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 12 años.

MATERIAL: Cuerda y un espacio que tenga dos postes, dos árboles, ... entre los que se pueda construir la telaraña.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes,...) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro.

DESARROLLO

El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. Podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno/a a uno/a van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as.

EVALUACIÓN: ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?



ROBAR LA BANDERA

DEFINICIÓN: Se divide el grupo en policías y ladrones y se trata de que los ladrones roben la bandera y la lleven al campo propio con la oposición de los policías.

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de tomar decisiones de equipo. Fomentar la necesidad de cooperar.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

MATERIAL: Algo que simule una bandera, por ejemplo una pica fijada con un cono o un recogedor.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Los ladrones tiene un inmune que además puede cazar a policías. Los cazados se colocan con los brazos en cruz hasta ser salvados. Se atrapa al oponente solo con tocarlo.

DESARROLLO

El juego empieza con la creación de dos grupos antagonistas (policías y ladrones) y la elección del inmune. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías. El juego termina cuando:

- Es robada la bandera y llevada al campo de los ladrones
- Cuando un ladrón es cazado con la bandera

En el último caso si hay duda sobre si dejo la bandera antes de ser tocado el beneficio es para el atacante.

Si un ladrón deja la bandera y esta cae al suelo esta cazado, debe ser levantada por este.

EVALUACIÓN: ¿Cómo se organizo el grupo? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?



VARIANTES

- Grupo muy numeroso.
- Más de un inmune.
- Dos banderas.
- Se salva de diferentes formas



EL ESCUADRÓN

DEFINICIÓN: Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atraviese una distancia para llegar a un objetivo.

OBJETIVOS: La creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ...a partir de los 10 años en grupos entre 3 y 5 personas

MATERIAL

- Hojas de papel Bond , tamaño A4
- 1 Aro de cincuenta centímetros de diámetro

CONSIGNAS DE PARTIDA

- Cada grupo va a hacer una nave voladora
- Esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros
- Y debe atravesar un aro de 50 cm. de diámetro.
- Tienen tres intentos para lograr su cometido

DESARROLLO

1. Se forman los grupos (3 a 5 personas)
2. Se les entrega los papeles
3. Se les imparte la consigna
4. Advertir sobre la solicitud de una hoja adicional (Adultos)
5. El grupo concluye la prueba cuando logra que su nave vuele y atraviese el aro (tiene hasta 3 intentos)
6. Los intentos de cada grupo no pueden ser consecutivos (a fin de fomentar la participación de todos)
7. El juego termina una vez que todos los grupos han cumplido la prueba.



EVALUACIÓN

El moderador debe aplaudir los aciertos.

Felicitar a todo el escuadrón por el logro del objetivo.

El equipo debe aplaudir los aciertos.

Felicitar al primer grupo que cumplió con el objetivo.

El moderador preguntara de manera abierta: Pedir opiniones

- ¿Qué podemos sacar de aprendizaje de este juego?
- ¿Cuál ha sido el momento más difícil?
- ¿Qué se siente ver que los otros grupos pasan y nuestro grupo se queda?
- ¿Que sentimos ahora que todos hemos cumplido con el objetivo?

El moderador debe hacer un cierre reflexivo sobre lo que ha hecho que cada grupo llegue a su objetivo: en términos de comunicación, trabajo en equipo y sobre todo motivación.

VARIANTES

Variante para adultos (Negociación): Si malogran alguna hoja de papel se les entrega otra nueva, pero además una hoja adicional, la cual necesariamente debe incluirla en su diseño (Es el costo por malograr una hoja).



MOTIVACIÓN

DEFINICIÓN: Desde un círculo deben presentarse voluntarios para ubicarse dentro del mismo y se debate las motivaciones.

OBJETIVOS: Demostrar como las personas, aunque actúen de la misma manera, pueden estar partiendo de motivaciones diferentes y comprender actitudes aparentemente incomprensibles.

PARTICIPANTES: Menos de 30 personas.

DESARROLLO

Se pide que cinco o seis personas se presenten voluntariamente al centro del círculo. Luego deberán decir al grupo los motivos por los que se han presentado voluntariamente. El resto del grupo escucha. Seguidamente se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que expongan públicamente sus motivos para no hacerlo.

Este ejercicio puede hacerse de otro modo: se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que digan porque creen que se han presentado los otros y viceversa

EVALUACIÓN

- las motivaciones son muy personales
- nadie es dueño de la verdad, sino que cada cual puede poseer una parte de la misma
- debemos ser menos jueces y mas humanos
- muchas veces proyectamos en los demás nuestras propias motivaciones



DE REFLEXIÓN





PENSAMIENTO Y ACCIÓN

En los grupos suelen existir personas que prefieren lanzarse cuanto antes a realizar actividades, otros prefieren reflexionar y reflexionar antes de decidirse a actuar.

Esta dinámica consiste en proporcionar la discusión sobre las actitudes de los miembros frente al pensamiento y a la acción.

Se divide el grupo en dos. Un subgrupo defiende la necesidad de tomar rápidamente la vía de la acción y el otro argumenta la necesidad de reflexionar antes de actuar, de cada subgrupo se selecciona un expositor de su punto de vista quien, durante un minuto, presenta sus observaciones. Cinco a diez intervenciones son suficientes para que el grupo aclare sus ideas.



DIÁLOGO AL OÍDO

Una de las técnicas para demostrar la dificultad de recibir y transmitir mensajes y que motiva a estudiar seriamente este proceso, es la del diálogo al oído.

Se organiza el grupo en círculo o en filas. Cada persona transmite a su vecino, en secreto, al oído, en voz baja, el mensaje recibido también en voz baja.

El mensaje debe ser corto y al terminar la ronda, el receptor final dirá en voz alta el mensaje recibido y el emisor inicial del mensaje dirá tal como lo transmitió. Esta comparación permitirá al grupo reflexionar sobre los mecanismos de comunicación dentro y fuera de los grupos.

Se descubre la tergiversación y se sacan conclusiones acerca de chismes o inconvenientes en la delegación en la transmisión de órdenes e información de personas con pocas capacidades. Un mensaje como este: "Belisario se reunió en España con guerrilleros colombianos para acordar mecanismos de paz", después de pasar por 20 emisores-receptores puede llegar a transformarse hasta el punto que el último personaje dice a sus compañeros: "El presidente por hablar de paz fue secuestrado en España".



VER UNA TARJETA O CUADRO

La finalidad es casi la misma que la de la clínica del rumor, aunque tal vez intervengan aquí más los elementos imaginativos.

Dos personas ven la misma tarjeta o cuadro ante todo el grupo. Hay seis personas fuera. Cada una de las personas que vieron el dibujo, por separado, llaman a uno de los tres que les corresponden y le explican lo que vieron. Esta a la otra. Y la segunda a la tercera. Todo se hace ante el grupo.



CUADRO MÁS O MENOS PROYECTIVO

Se presenta el cuadro a todo el grupo. Cada uno hace su propia descripción en una historia en la que se indique qué pasó antes, qué pasa ahora, y qué pasará después.

Se leen las historias del grupo y se comenta el por qué de las diferencias.

La finalidad es ver la diversidad de percepciones y de fantasmas imaginativos, por motivaciones y proyecciones diversas.

Nota: en todos estos ejercicios es esencial el feedback y el análisis del por qué sucedieron las cosas.



DICTADO DE UN DIBUJO

La finalidad es mostrar vivencialmente la dificultad de transmitir ideas que a uno le parecen clarísimas, y la serie de factores de formantes que pueden actuar tanto en el transmisor como en el receptor.

Este ejercicio, muy simple y hasta divertido en apariencia, tiene por objetivo demostrar gráficamente la dificultad de la comunicación. Esta dificultad se basa en que cada uno, a partir de su psicología, tiene una manera de ver las cosas, y además, al oírlas el otro, tiene una manera de entenderla. Muestra también lo difícil que es expresar algo, aunque sea sencillo, para hacerse entender como es.

Uno ve claro que cuando habla todos le están entendiendo, y no es así.

El ejercicio tiene tres frases:

Uno dicta y otro copia en el tablero. Todos a su vez pueden ir dibujando lo que noten. El que dibuja no puede hacer preguntas.

El que dicta ve el dibujo y, aunque el que copia no puede preguntar, el que dicta sí puede corregir, tratando de que el dibujo represente lo más exactamente posible la imagen que se quiere transmitir.

Se repite otra vez, el ejercicio idéntico al anterior, procurando que la otra persona sea de distinto sexo, si el grupo es mixto, para comprender la diferencia de percepción. Y se puede inclusive hacer por tercera vez. En los tres casos se dicta del mismo dibujo.

El análisis final ayudará a sacar las conclusiones, que es lo que en realidad se pretende.

Un modelo sencillo puede ser el siguiente:



- Una línea oblicua
- Perpendicular en el extremo superior, de la misma longitud que la anterior.
- Una los dos extremos.
- Perpendicular cerca del primer ángulo.
- Perpendicular cerca del segundo ángulo, etc...

Sería el dictado de una casa sencilla. Pero puede inventarse cualquier tipo de dibujo, tratando de que no sea demasiado complicado.



VERDADERAMENTE LIBRE

Oportunidad: curso o reunión.

Objetivo: personalizar en cuanto a un valor tan grande como es la libertad.

Motivación: una breve charla sobre ideas tales como: libertad, libertinaje, realización personal, degradación, etc.

Grupos pequeños: cada cual contesta y comenta estas preguntas:

1. Un momento en mí vida en que me sentí libre.
2. Un momento en mí vida en que me sentí oprimido
3. Un momento en mí vida en que fui yo quien oprimió a otros.

Plenario: en base a las vivencias anteriores expresar grupalmente cuáles son los elementos de una verdadera definición de la libertad y otra de opresión.

El coordinador completa con sus propias reflexiones invitando a la gente a cambiar actitudes.



CONOCIMIENTO PROPIO Y DE LOS OTROS

Canto: conviene iniciar el encuentro entonando canciones que propicien un clima de apertura y de confianza; algún juego de movimiento colaborará a crear un clima favorable.

Dinámica de "El Carro". El coordinador reunirá a todos los participantes en sesión plenaria, o bien en pequeños grupos, según recomiendan las circunstancias; leerán el ANEXO titulado "El Carro" entre uno o varios lectores. Terminada la lectura, distribuirán papel y lápiz a los participantes para responder a las siguientes pistas de trabajo en forma individual:

Pinte un carro que usted va a llamar: el carro de la vida. Ahora indique las siguientes especificaciones de su carro:

- a. Lugar dónde sale su carro y placa (lugar y fecha de su nacimiento).
- b. Identidad del carro: nombre y apellidos.
- c. ¿Quién maneja el carro: usted o sus padres, la novia(o), un amigo(a)?
- d. ¿Qué personas importantes viajan con usted? ¿En qué puesto: adelante, atrás, a un lado?
- e. ¿A qué velocidad marcha su carro?
- f. ¿Para dónde va su carro? (¿Qué ideal pretende alcanzar?)
- g. ¿Hay obstáculos en la carretera? (Dificultades para alcanzar su objetivo)
- h. ¿Cómo está el tráfico en la carretera?
- i. Los semáforos están en rojo (prohibición de seguir), en amarillo (¡alerta!), en verde (orden de continuar la marcha).
- j. ¿Qué elementos (valores humanos) importantes llevará usted para estar bien equipado para la carrera en la vida?



Diálogo grupal: hecho el anterior diagnóstico, los jóvenes formarán pequeños grupos para intercambiar la descripción de su propio carro, para mostrarse mutuamente el carro que han pintado... Si se considera oportuno, podrá sugerirse el cambio de grupos para un nuevo intercambio con distintos compañeros.

Sesión Plenaria: en ella el coordinador dirigirá un comentario público sobre la dinámica anterior. Podrá ayudar estas preguntas:

- a. ¿Qué utilidad han encontrado en este ejercicio?
- b. ¿Qué juicios les merece: conveniente, necesario, provechoso?
- c. ¿Qué opinan de las diversas velocidades con que marchan algunos compañeros?
- d. ¿Cuál fue el obstáculo que más veces apareció en el intercambio? ¿Por qué la frecuencia de ese obstáculo? ¿Qué soluciones sugiere usted?
- e. ¿La pregunta sobre el estado del tráfico qué les hace pensar? ¿Es una dificultad, un tropiezo para avanzar? ¿Por qué?
- f. De entre los valores humanos, o elementos del equipo de viaje, ¿Cuál fue el elemento más tenido en cuenta? ¿Por qué?
- g. Otras posibles preguntas que el coordinador quiera hacer, o que los mismos participantes hagan...

Elaboración de carteleras: los mismos grupos anteriores u otros nuevos, se dedicarán ahora según intereses homogéneos, o sea, los que tengan como ideal una determinada carrera profesional en su vida, formarán grupo para elaborar una cartelera sobre la carrera ambicionada por ellos, con ayuda de láminas de revistas o periódicos construirán una cartelera para presentar en sesión plenaria posteriormente; en ella podrán presentar la información que tienen sobre la carrera deseada...



Sesión Plenaria: con la coordinación de un moderador del plenario presentarán las carteleras hechas, y harán un comentario a cada una de ellas... Quien de entre el público tenga algo con qué enriquecer la información sea invitado a hacerlo.

Mesa redonda: es algo muy oportuno; previamente habrán invitado a algunos profesores de diversas ramas de la ciencia para hacer con ellos una mesa redonda en la que correspondan a las preguntas que los participantes quieran hacer. conviene que estas preguntas se preparen previamente y se seleccionen.



PREJUICIOS SOCIALES

Objetivo: análisis de comportamiento individual y social.

Recursos: lugar adecuado para el trabajo de grupos; diez láminas de rostros de hombres y mujeres (adultos) enumerados del uno al diez; papel y lápiz para el trabajo individual y grupal; copia de la preguntas para la reflexión de grupos; cantos y juegos.

Método:

PRIMER PASO

El coordinador expondrá en el tablero o pines las diez fotografías debidamente enumeradas; se trata de que los presentes, en forma lo más rápidamente posible, escojan los rostros de tres personas a quienes se les indica de ser autores del secuestro de un niño que posteriormente murió víctima del impacto nervioso. Los autores del secuestro están allí.

Cada uno habrá recibido papel y lápiz para anotar allí los números de las personas a quienes juzga como posibles autores del secuestro.

El coordinador observará los números anotados por cada uno de los integrantes del grupo, y ordenará nuevamente observar los rostros y números anotados; si alguien quiere corregir la primera anotación, hágalo pero explicando por qué quiere hacer la(s) corrección(es).

Hecha esta revisión del primer sondeo, harán una presentación de las personas sindicadas de secuestro según el juicio de los presentes, junto con las razones que los llevó a atribuirles el secuestro; observarán cuáles son los sindicados por un mayor número de participantes y en virtud de qué razones o motivos.

SEGUNDO PASO



Ahora organizados en pequeños grupos, cada equipo irá a reflexionar sobre el presente ejercicio partiendo de estas preguntas:

- Durante el primer paso, al señalar en forma rápida las tres personas a quienes considera autores del secuestro, ¿Qué razones lo llevaron a hacerlo?
- Cuando en el momento siguiente se le dió oportunidad de revisar la sindicación hecha, ¿hizo usted alguna corrección? ¿Y en virtud de qué razón lo hizo?
- Hubo algún acuerdo o unanimidad entre ustedes al sindicar a determinada persona? ¿Qué razones alega cada uno?
- ¿Cuáles son los detalles más significativos que los llevaron a ustedes a determinar que tal persona podría ser uno de los autores del secuestro?
- Cuando cada grupo haya terminado de responder a estos interrogantes, podrá el coordinador entregar, en hoja aparte, esta segunda serie de preguntas:
 - Si les digo a ustedes que ninguna de estas dos personas es el fotografía, ustedes, ¿qué dirán ahora?
 - ¿Por qué aceptaron tan fácilmente la acusación que el coordinador hacía a estas diez personas?
 - ¿Qué se les ocurre pensar en este momento?
 - ¿Sucede esto mismo con frecuencia en nuestra sociedad? Relate algunos casos que usted conozca...
 - ¿Qué mensaje le deja este ejercicio?
 - ¿Qué conclusiones deduce usted de la presente dinámica?

TERCER PASO

El coordinador pedirá a cada uno de los participantes que, en particular, piense en el tema de una película conocida, o el título y argumento de una novela que hayan leído, o recuerden una historia verdadera en la que se



reproduzca un hecho similar al que hoy ha tenido lugar entre nosotros: por fuerza de unos prejuicios sociales discriminatorios hemos atribuido sin fundamento razonable y con falsedad un crimen a personas inocentes.

Presentarán en plenario los argumentos de las películas, novelas o historias; entre todos descubrirán qué criterios discriminatorios son los más frecuentes en nuestra sociedad; dialoguen espontáneamente sobre el tema con la debida coordinación.

Podrá el coordinador terminar este ejercicio invitando a cantar alguna canción que aluda al problema que se ha ventilado.



MACHISMO Y FEMINISMO

Objetivo: análisis de estos dos fenómenos.

Recursos: grupo mixto de personas, a ser posible; copias de los anexos para la lectura y reflexión grupal; banco de láminas para elaborar carteleras, papel o cartulina y marcadores; cantos y juegos.

Método:

PRIMER PASO

Los participantes en este ejercicio, distribuidos en pequeños grupos con participación de jóvenes de ambos sexos, leerán los anexos y discutirán sobre la verdad o falsedad, o posible exageración de las afirmaciones, confrontarán el anexo.

A modo de conclusión responderán a estas preguntas en cada grupo:

- ¿Las características que distinguen el sexo masculino nacen verdaderamente de dos modos de existir, o son, por el contrario, fruto de una determinada cultura?
- ¿Hay algunas diferencias fundamentales entre los dos sexos?
- ¿Cuáles son?
- ¿La igualdad que se exige hoy para ambos sexos es una igualdad absoluta en todo los niveles, actividades, funciones, etc.?

SEGUNDO PASO

Los mismo o distintos grupos, según convenga, pasarán ahora a montar sociodramas o monumentos; unos sobre la realidad que observan en este campo en la presente sociedad; otros sobre lo que será una realización ideal y auténtica de los dos sexos.



Harán la representación de estas actividades en el plenario, con un comentario y evaluación.

TERCER PASO

Sirviéndose del banco de láminas, de cartulina y marcadores, cada grupo elaborará una cartelera en la que actividades en el plenario, en la que se desarrollará un tema distinto:

- Colaboración de hombre y mujer en el hogar
- Colaboración de hombre y mujer en el trabajo
- Colaboración de hombre y mujer en el apostolado
- Colaboración de hombre y mujer en la amistad
- Colaboración de hombre y mujer en la madurez personal
- Cada cartelera será presentada en plenario con una explicación detallada del tema expuesto; luego será fijada en la pared de la sala.

CUARTO PASO

Para determinar el ejercicio, y en plenario, darán lectura al anexo sirviéndose de un joven y de una joven, de tal manera que cada uno lea, bien sea, un estrofa, o bien, cada uno lea lo que corresponde al sexo del compañero...

Si se juzga convenientemente, podría añadirse un paso más al ejercicio, consiste en reunir los pequeños grupos para elaborar algunas conclusiones deducidas del tema, en plan práctico.

ANEXO:**EL MUNDO NO ES EL MISMO PARA EL HOMBRE Y LA MUJER**

Hay un hombre sentado junto a un diván. El escucha. Está escuchando desde hace cincuenta años. Se le llama psiquiatra. En realidad es un humanista. Se trata de Theodore Reik, uno de los primeros y más brillantes discípulos de Freud y quien acaba de publicar en los Estados Unidos un libro de reflexiones sobre las verdades infinitas del comportamiento de hombres y mujeres.

"Tendrían la misma silla" dice la Biblia. Si, los cuerpos son diferentes pero pueden, en un momento dado, reunirse, fundirse. Sin embargo, la sensibilidad masculina y la femenina, los espíritus mismos, no serán nunca iguales. El hombre y la mujer piensan, actúan y reaccionan según su sexo, según su raza. Son realmente dos planetas diferentes, funcionan en órbitas diferentes. No concuerdan en las palabras, en los gestos, en las emociones, no dan a la mayor parte de las cosas ni el mismo sentido ni la misma importancia. Pueden comprenderse, pueden complementarse pero no se confundirán jamás. Son exactamente como las dos orillas de un mismo río. Es por esto que el hombre y la mujer se buscan, por esto se fascinan el uno con el otro, por esto jamás se cansarán de investigarse.

Tenemos algunas de las observaciones sobre la vida cotidiana tomadas de las notas del profesor Reik. Es importante no olvidar, mientras se leen, esta verdad primaria: hay trazos ultra-femeninos en el más viril de los hombres y hay trazos-masculinos en la más femenina de las mujeres. Pero, ¿Por qué las mujeres no pueden comportarse siempre como los hombres?. Lea a continuación y podrá discutirlo en grupo:



Los hombres son así:

- Para un hombre las mujeres y el amor constituyen un universo separado, sin conxión con sus otros intereses.
- Los hombres tienen la impresión de que las mujeres son un clan.
- Los hombres se vanaglorian de no llorar para no parecer débiles.
- Los hombres dicen que las mujeres viven en el presente, que no tienen sentido histórico.
- El hombre casado siempre envidia un poco a su amigo soltero.
- El amor hace perder el control a los hombres, por algunas horas...
- Los hombres hablan para decir cualquier cosa.
- Un hombre puede estar orgulloso o avergonzado de su mujer pero eso no altera la opinión que él tiene de él mismo.
- Los hombres envidian a un "hombre de mujeres", al que tiene éxito con las mujeres.
- El hombre habla de él con simplicidad. Él cree que la mujer es espontáneamente apasionada por las cosas que la apasiona.
- Los hombres son desgraciados cuando envejecen porque pierden su gran estímulo: el trabajo.
- La felicidad de los hombres es su obra. Ellos quieren conquistar un puesto en el mundo.
- Los hombres querrían a las mujeres, simples, razonables, pero superfemeninas. Una especie de cubos redondos.
- Los hombres mienten tanto como las mujeres pero no son absolutamente "amateurs" en este arte.
- Cuando un hombre no triunfa se vuelve agresivo con las mujeres.
- Los adolescentes no saben nada de mujeres, más tarde ellos aprenden mucho pero siguen siempre sin conocerlas.
- La naturaleza no prepara a los hombres para ser esposos o padres. Ellos se improvisan siempre.
- El hombre que trabaja no piensa en la mujer sino cuando se siente débil.



- Los hombres hablan demasiado libremente de sus experiencias femeninas.
- Los maridos hablan menos de sus mujeres que las mujeres de sus maridos.
- Cuando los hombres se miran en un espejo es, generalmente, para afeitarse.
- El hombre busca raramente en sus hijos el parecido con su mujer.
- El hombre quiere ser el mismo siempre.
- Las palabras más agradables que un hombre podrá decir siempre a una mujer son "Te amo".

Las mujeres son así:

- La mujer está siempre tan poco dispuesta a cambiar de hombre como a cambiar de hijos.
- Las mujeres están siempre dispuestas a traicionar a sus maridos. ¿La razón? Probarse a sí mismas y probarle a él que son atractivas. Eventualmente también para reconquistar a sus esposos.
- La mujer que cuida la casa, hace compras, vigila a los niños, no está nunca separada con el pensamiento de su marido. Todo lo hace en función de él.
- Las mujeres comentan la importancia que tiene su marido en el desarrollo de sus vidas.
- La mujer teme no gustar físicamente.
- La mujer tiene todo el tiempo necesidad de estar con el hombre que ama.
- La mujer busca todo el tiempo el parecido físico, los gestos, las características del padre, en todos sus hijos.
- La mujer quiere y sueña ser nueva cada mañana.
- Las mujeres tienen siempre mucho tiempo disponible, aún las que trabajan.
- Las palabras más agradables que una mujer podrá decir siempre a un hombre son: "Estoy orgullosa de ti".
- La mujer casada le produce envidia a su amiga solterona.



- ¿Quién se acuerda de los aniversarios? Las mujeres. Precisamente para revivir en el presente la emoción del pasado.
- La mujer es emotiva, lenta.
- Las mujeres escriben.
- Las mujeres hablan por placer, por gusto, hasta cuando encuentran algo que decir.
- La autoestima de una mujer depende de la clase de hombre que ella logró que la escogiera.
- Las mujeres tienen un sentido agudo de la realidad.
- Las mujeres condenan a una "mujer de hombres", a la gente que tiene éxito con los hombres.
- Para interesar a un hombre la mujer aprende a callar (Primero porque le da miedo aburrir o descubrir sus inferioridades. Además porque escuchar a un hombre es seducirlo. Todas lo saben).
- Las mujeres de edad son serenas, tienen lo esencial: casa, hijos.
- Las mujeres persiguen una sola cosa. Conquistar a un hombre y saberlo guardar. Eso es para la mujer, la felicidad.
- Las mujeres toman la religión y la nacionalidad del marido tan fácilmente como su nombre.
- La mujer que trabaja vive en suspenso. Su trabajo es siempre abstracto. Su hogar es lo que verdaderamente muestra su personalidad.
- La mujer que tiene cargos de responsabilidad canaliza en el trabajo su agresividad, su deseo de poder, y por esto puede ser mucho más femenina con su marido.
- Las mujeres que insisten en la igualdad han renunciado a su superioridad.

ANIMACIÓN





AGÁCHATE

Se pide a los participantes que se aprendan el siguiente coro: Agáchate, párate, baila, brinca. (2 veces). Con las manos, con los pies, alaba al Señor, que tu corazón diga gloria otra vez.

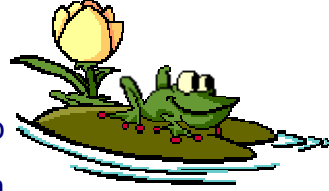


Luego se pide que incluyan movimientos corporales mientras entonan la canción: Agáchate, párate, baila, brinca. (Se hacen cada uno de los movimientos mientras se canta).

Con las manos (se aplaude), con los pies (se zapatea), alaba al Señor (se alzan los brazos) que tu corazón (se ponen las manos en el pecho), diga gloria otra vez (se levanta una mano empuñada).

LA RANA

Estaba la rana cantando debajo del agua, cuando vino la rana se puso a cantar, vino la mosca y la hizo callar.



Callaba la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua, cuando la mosca se puso a cantar, vino la araña y la hizo callar.

Callaba la araña a la mosca, la mosca a la rana, que estaba cantando debajo del agua, cuando la araña se puso a cantar, vino el ratón y la hizo callar.

Callaba el ratón a la araña, la araña a la mosca, la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua.

Cuando el ratón se puso a cantar, vino el gato y lo hizo callar (perro, palo, fugo, agua, toro, cuchillo, hombre, suegra, el mismo diablo la hizo callar).

CAMARÓN CON CHÉVERE

Camarón, camarón con chévere, camina como chévere de medio lado.

Y Cristo le dijo a Lázaro: Levántate y Lázaro le contestó...



Aquí se puede hacer un juego de rondas, de tal manera que al cantar la última palabra (contestó) se inicie el canto de una ronda conocida.



DON CHUCHO

El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo:

Don Chucho tiene un chino, que le saluda
achí, achí, achí.

Se ríe achí, achí, achí.

Baja achí, achí, achí.

Sube achí, achí, achí.

Baila achí, achí, achí.

Pelea achí, achí, achí.

Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos, representando un chino con gestos graciosos.





Y SI NO HAY OPOSICIÓN

Y si tienes muchas ganas de reír, ¡Ja!
¡Ja!.

Y si tienes la ocasión y si no hay
oposición, no te quedes con las ganas de
reír, ¡Ja!, ¡Ja!

Y si tienes muchas ganas de cantar, ¡Ja!,
¡Ja!, y si tienes la ocasión y si no hay
oposición, no te quedes con las ganas de
cantar, la, la.

Se continúa reemplazando la
acción: aplaudir, silbar, zapatear.



LA FIESTA

Qué será la fiesta para un niño se preguntan los mayores. (Bis)

JUGAMOS, CANTAMOS, REÍMOS, BAILAMOS. TOMADITOS TODOS, JUNTOS DE LA MANO.

La fiesta, es jugar, la fiesta es reír. La fiesta es bailar, la fiesta es regalar.



PICHIRILO

Tengo un carrito que se llama pichirilo, rilo, rilo
/ pichirilo rilo rá.

Hacia Acapulco me lo quise yo llevar y en Cuernavaca nos tuvimos que quedar,
pues el carrito se me puso a vacilar y todo el tiempo lo tuvimos que empujar.

Pichirilo, rilo, rilo, Pichirilo, rilo, rilota. Ya ni en primera, ni en segunda, ni en
tercera, ni en reversa, versa, versa.

El carrito quiere andar. Pero algún día le cambio carrocería, le pongo sus llantas
nuevas y le cambio de motor.

Entonces, sí mi pichirilo va a quedar mejor
que: un rolls, un Willys y un Cadillac, entonces
todas las muchachas me dirán, en pichirilo rilo,
rilo yo también quiero pasear.

Pichirilo liro, liro. Pichirilo liro, rá.



EL INQUILINO

DEFINICIÓN: Se trata de que una persona que está sola consiga entrar a formar parte de apartamentos formados por tríos.

OBJETIVOS: Pasar un rato divertido, con un ejercicio de movimiento.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

DESARROLLO

Todos/as se colocan por tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente.

La persona que queda sin apartamento (si el grupo es múltiplo de 3, el animador/a, y si hay dos sin apartamento, jugarán como una sola), para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: **pared derecha, pared izquierda, inquilino, casa o terremoto**. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga casa serán las dos paredes y si dice terremoto, serán todos/as los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona/as que quedó sin sitio.



ENSALADA DE FRUTAS

DEFINICIÓN: Se trata de buscar un "aro" vacío cada vez que mencionen su fruta.

OBJETIVOS: La agilidad y la rapidez.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 4 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA: El nombre de la fruta que el profesor indica, las reglas de como respetar el lugar ya ganado por otro alumno, no empujar a sus compañeros.

DESARROLLO

Se acomodan los aros, tantos como participantes menos uno, en diferentes lugares de la cancha de manera que no queden muy juntos, cada alumno se para dentro de su aro, previamente el profesor da el nombre de una fruta a cada alumno (deben ser 4 frutas, por ejemplo: piña, melón, sandía y fresa). Un alumno se queda sin aro en el centro de la cancha y él es el que dice: "quiero un cocktail de frutas de: (aquí menciona las frutas que el desee de las ya descritas y los alumnos que tengan el nombre de esa fruta deberán cambiar de aro, así como también el alumno que pidió el cocktail, deberá buscar un aro vacío, de esta manera siempre quedará un alumno sin aro y es el que pedirá un nuevo cocktail. También se puede pedir un cocktail de "tutifruti" en donde todos los alumnos se moverán de su lugar, buscando un aro diferente.

EVALUACIÓN

Es importante fomentar la buena alimentación en los alumnos así que este nos servirá para que conozcan las diferentes frutas y sería labor del profesor al finalizar el juego, dar una explicación sobre los beneficios de las frutas en nuestra alimentación. Por otro lado este juego ayudará al profesor conocer a los niños



más ágiles, rápidos y con mayor atención, para posteriores actividades y también ayudar a los niños que no son tan hábiles a desarrollarse de una manera creativa y divertida.

VARIANTES: Se puede poner otros nombres en lugar de frutas como por ejemplo: verduras, países, ciudades, transportes, colores y animales.



MICHELINES

DEFINICIÓN

Por parejas, uno delante y el otro detrás, el que está detrás lo coge por la cintura. Cuando al segundo le hace cosquillas un tercero le debe de hacer cosquillas al primero y el primero se va a buscar otra pareja PARA A SU VEZ HACER COSQUILLAS AL DE ATRÁS DE LA PAREJA.

OBJETIVOS: Mejora la relación de los compañeros/as diversión y velocidad de desplazamiento.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 6 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace cosquillas a los compañeros por la cintura para que este se ría y se divierta.

DESARROLLO

Se distribuyen por parejas uno delante y el otro detrás agarrado por la cintura. Para dinamizar el juego el profesor y varios alumnos 2 o 3 no forman parejas y son los que paran y deben de ir a hacer cosquillas a las parejas formadas, de esta forma el primero sale corriendo entre carcajadas y debe buscar otra pareja y así sucesivamente. Este juego favorece la relación y un buen clima de distensión en la clase, favoreciendo el contacto físico y la relación con todos los compañeros/as.



CAZA ABRAZADORES

DEFINICIÓN: Abrazarse por parejas cambiando a otro compañero o compañera distinto del anterior.

OBJETIVOS: Mejorar la relación entre todos los compañeros de la clase o grupo, niños y niñas. Mejorar la autoestima.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 6 hasta 10 años.

MATERIAL: Conos o telas, espacio al aire libre o gimnasio.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Los caza abrazadores solo pueden tocar a los compañeros cuando no tienen pareja y deben tocarles en la espalda.

DESARROLLO

Los alumnos se distribuyen libremente por el espacio y a la señal del profesor han de abrazarse por parejas. Cada vez que el profesor dice cambio de pareja han de abrazarse a otro compañero o compañera distinta del anterior para favorecer la relación entre todos. Para dinamizar el juego hay que designar dos voluntarios que llevan un objeto en la mano (cono flexible) que son los caza abrazadores ,es decir tienen que cazar ,tocar a un compañero mientras este busca desesperadamente un abrazo, cuando está abrazado ya no se le puede cazar.



CONEJOS Y CONEJERAS

DEFINICIÓN: Sirve para la distensión de un grupo después de una jornada de trabajo

OBJETIVOS: Favorece la integración, la animación y quita el aburrimiento

PARTICIPANTES: Grupo o clase para formar tríos

MATERIAL: Un espacio grande sin obstáculos.

CONSIGNAS DE PARTIDA

- equipo de tres
- el conejo que quede sin conejera pierde y sale del juego

DESARROLLO

Según número de participantes formar equipos de tres personas donde dos se toman de las manos y forman un círculo que será llamado conejera. La tercera persona se mete dentro de la conejera pasando a ser conejo. La persona que coordine el juego también forma parte del mismo. Se dan las siguientes indicaciones:

- 1.- cambio de conejos. en este momento las conejeras se quedan en su lugar sin moverse solo levantan las manos para que el conejo salga y busque su nueva conejera. Aquí el coordinador también buscara su propia conejera por lo tanto quedara un conejo nuevo que a su vez tendrá que coordinar el juego..
- 2.- cambio de conejeras. Aquí solo se mueven los que forman las conejeras. Los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera. En esta indicación los que lleguen al último salen del juego.
- 3.- Cambio de todo. Aquí se deshacen completamente los equipos y se rehacen con nuevos integrantes. Aquí los que lo hacen más tarde pierden y sale del juego.

VARIANTE: No se elimina a nadie.



FORMATIVAS





FOTO - LENGUAJE

OBJETIVO:

Hacer que los niños compartan sus sentimientos a partir de escenas de la vida ordinaria, dándole un sentido misionero.

Buscar fotografías, recortes de periódico, láminas sobre situaciones y personas.

Organizar los niños por equipos de trabajo, 6 mínimo u 8 máximo. Entregar a cada grupo unas 4 láminas.

(El equipo debe elegir un representante). Observarán las láminas y compartirán sus impresiones más o menos durante 15 minutos.

Seguidamente se hace la plenaria. Los representantes de cada grupo presentan el trabajo del equipo: las dos láminas que más les impactaron y por qué.

Terminado esto se dejará unos minutos de silencio para que los niños piensen en las formas de hacer vida su compromiso misionero. Puede concluirse el trabajo con una oración participada.



CLASIFICAR

OBJETIVO: Conocer el valor que los niños dan a la labor misionera.

Presentar a los niños una lista de expresiones con sentido misionero.

Ejemplo:

- 1 - La Iglesia es misionera por mandato de Cristo.
- 2 - Yo soy misionero porque soy bautizado.
- 3 - Los misioneros no hacen ningún bien a nuestros hermanos.
- 4 - Nosotros no podemos hacer nada.
- 5 - Si yo soy misionero Cristo será más conocido.
- 6 - Cada uno, en cualquier sitio puede ser misionero.
- 7 - La Iglesia cuenta con los niños misioneros.
- 8 - Soy miembro vivo de la Iglesia Misionera. (Y otras.)

Por grupos, y después de dialogar, los niños deberán clasificar las frases en dos columnas; una con las frases con las que están de acuerdo y otras con las que no comparten, explicando su por qué.

En la plenaria cada grupo hará la presentación de su trabajo y se sacarán conclusiones y compromisos de todo lo hablado.



ROMPECABEZAS

Objetivo:

Hacer resaltar la importancia de la colaboración de los miembros del equipo e incrementar con el diálogo el espíritu misionero

Se escribe en papeles grandes una frase dividida en varias partes (Para despistar un poco, los bordes de los papeles se colorean con colores distintos y se recortan en forma irregular).

- Ejemplo:

1 - En la Iglesia todos somos responsables de cumplir el mandato misionero de Cristo.

2 - Vayan por todo el mundo y prediquen el Evangelio a todas las gentes.

En la Iglesia	todos somos	responsables de cumplir	el mandato	misionero de Cristo
---------------	----------------	-------------------------------	------------	---------------------------

Búsqese una frase para cada equipo de acuerdo a sus capacidades.

A cada equipo se le entrega un sobre con una frase dividida en varias partes, deberán reconstruir la frase rápidamente.

Una vez formadas las frases se puede analizar:

-¿Cómo se sintieron? - ¿Cayeron en la cuenta de que se necesita de los demás? -
¿Cómo organizaron la frase? -¿Qué les enseñó esta forma de trabajo ?

- Seguidamente se puede analizar el contenido de las frases.

De todo trabajo debe hacerse una pequeña evaluación y señalar siquiera una línea de acción que le ayude al niño de Infancia Misionera o hacer concreto su compromiso bautismal.



LA RISA DEL CHAGUALO

Indicaciones: Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 metros. Quien dirige el juego tira al centro, un chagualo o zapato o alpargata o chancleta. Si cae bocabajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte; si cae bocarriba, es al contrario

Los que ríen cuando deben de estar serios, salen de la fila, y se repite el juego. Causa una hilaridad, distensión y unión en el grupo.



BOTAR SONRISAS

Indicaciones: Los jugadores forman un círculo. Uno de ellos sonríe forzosamente. De repente hace el gesto de "agarrar" con la mano la sonrisa y se la bota a otro. Todos los restantes jugadores, deben permanecer serios; nadie puede sonreír, excepto el que recibe la sonrisa, y hasta cuando la bota hacia otra persona; luego debe permanecer serio. Van saliendo del círculo, los que no cumplen las reglas del juego.



LOS REGALOS Y SUS USOS

Indicaciones: Se sientan en círculo todos los jugadores. Cada uno dice en secreto a su vecino de la izquierda, el nombre de algo que le regala; también en secreto, dice al vecino de la derecha, para qué sirve lo que le regalaron (sin saber de qué se trata). Cuando ya todos han cumplido esto, por orden, cada uno va diciendo lo suyo. "Me regalaron... (tal cosa) y me sirve para ... (tal otra)". Ejemplo: "Me regalaron un asiento, para salir corriendo". "Me regalaron un pañuelo, para vestirme", etc. Resultan frases paradójicas, ocasionando mucha risa.



LA TEMPESTAD

Indicaciones: Todos los participantes. deben formar un círculo con sus respectivas sillas.

Quien dirija el juego se coloca en la mitad y dice: "Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido. Cuando yo diga: Ola a la derecha, todos los jugadores deben cambiar un puesto hacia la derecha, girando en círculo, siempre hacia la derecha.

Cuando yo diga: Ola a la izquierda, todos los jugadores cambian un puesto hacia la izquierda".

Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda. Cuando se calcula que los participantes están distraídos, el dirigente dice: "Tempestad". Todos los jugadores deben cambiar de puestos, mezclándose en diferentes direcciones. A la segunda o tercera orden, el dirigente ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un jugador sin puesto; éste continúa dirigiendo el juego, diciendo:

"Ola a la derecha", "Ola a la izquierda", "Tempestad".

Implementos: Sillas, colocadas en círculo, tantas cuantos jugadores participen; no debe sobrar ninguna.



FULANO SE COMIO UN PAN EN LAS CALLES DE SAN JUAN

Indicaciones: Los jugadores se ubican en sus sillas formando un círculo. Quien dirige el juego dice: "Rosal se comió un pan en las calles de San Juan".

La aludida contesta "Quién? Yo?".

Todos los participantes responden en coro:

"Entonces quién?". Ella responde de nuevo: "Rodrigo".

Este dice: "Emal se comió un pan en las calles de San Juan".

Se repite el diálogo anterior, así sucesivamente, hasta que todos sean nombrados. En esta forma se graban los nombres de los compañeros.

Implementos: Sillas para todos los participantes.



NÚMEROS

Indicaciones: Se forman filas o una ronda con todos los participantes; los jugadores deben estar siempre en movimiento, es decir caminando. Quien dirige el juego, da la orden:

"Una pareja, dos parejas, tres, cuatro, cinco, seis, siete, etc. Al escuchar la orden, los jugadores deben cogerse de las manos; la persona que quede sin pareja, sale del juego, también si se equivoca de número.

Implementos: Espacio suficiente (salón grande, o al aire libre), a fin de facilitar la formación de los equipos.



LAS FRUTAS ESTÁN EN LA CANASTA

Indicaciones: Los participantes deben colocarse en un círculo con sus respectivas sillas. El asesor del grupo se dirige a alguno de los participantes diciéndole:

"Limón, limón, limón (a cada jugador se le ha dado el nombre de tres frutas, o tres veces el nombre de una fruta)", el aludido debe decir el nombre de la persona que está a su derecha. Luego se dirige a otra persona: "Melocotón, manzana, pera".

Este debe decir el nombre de la persona que está a su izquierda.

La orden debe decirse varias veces y a diferentes participantes; cuando se calcule que están distraídos y se han nombrado a todos, se dice en alta voz: "Las frutas están en la canasta". Todos deben cambiar de lugar mezclándose en todas las direcciones, a tal punto que ninguno quede en el lugar que le correspondió al iniciar el juego.

Luego se repite el diálogo inicial dos o tres veces; cuando se de la orden: "Las frutas están en la canasta", aquél que está dirigiendo el juego ocupa una silla y continúa el juego reemplazando a la persona que quedó sin silla.

Implementos: Sillas para los respectivos jugadores.



FRUTAS O POMAS

Indicaciones: Juego al aire libre o de salón. Se divide el grupo en dos equipos, pares o impares. Se escogen 6 jugadores de cada equipo y se les da nombres de frutas diversas. Se puede hacer con ciudades, flores, colores, provincias, etc. Si se escogen frutas, por ejemplo, los contrarios deben ignorar, qué clase de frutas escogieron; los del mismo equipo sí saben los nombres respectivos. Luego se escogen dos compañeros diferentes de los 6, de cada equipo: serán los "compradores". Uno de "modales bruscos" y otro de "modales correctos". Estos deben simular la compra de las frutas y acertar de qué fruta se trata, mediante un diálogo de compra-venta, adivinando los nombres 'de las frutas (el diálogo se deja a la creatividad de los participantes).

NOTA: El objetivo de este juego es detectar la relación que existe entre el vendedor y el comprador. Estas relaciones de Compra-Venta son de atropello a la persona, sin tener en cuenta su situación personal. En el diálogo, tanto el comprador como el vendedor tratan de defender sus intereses sin importarle la otra persona.



TELÉFONO MALGRADO (EL MENSAJE)

Indicaciones: Se trata de descubrir las barreras e interferencias de la comunicación. Se divide el grupo en dos equipos; se nombra quien debe encabezar las filas. A cada equipo se le da igual mensaje a fin de que lo vaya transmitiendo correctamente, en secreto. Luego se pregunta al último de cada fila, cuál fue el mensaje que se comunicó. Se confronta entonces con el mensaje real transmitido. Se analiza el primer mensaje y el último confrontando las diferencias.

Implementos: Formación de las dos filas con igual cantidad de jugadores.



REPORTAJE RELÁMPAGO

Indicaciones: Juego de salón: al entrar, se le entrega a cada jugador una tarjetica numerada, también una hoja de papel y un lápiz. La numeración está de acuerdo al número de participantes. Por cada número debe haber dos tarjetas para establecer las parejas de la entrevista.

Cada jugador buscará la persona que tenga el mismo número de la tarjetica entregada con anterioridad, hará su presentación correspondiente, formula además las cuatro preguntas siguientes:

Nombre

Color de los ojos

Pasatiempo preferido

Su mayor deseo o anhelo.

Después de un tiempo prudencial cada jugador presentará a su entrevistado, en plenario.

Implementos: Se reparten tarjeticas numeradas, una por participante. Hojas de papel numeradas y las preguntas. Lápices.



BINGO DE NOMBRE

Indicaciones: Cada jugador escribe su nombre en una tarjetica, la deposita en un sombrero, caja o sobre grande; recibe una hoja de papel y un lápiz. Cada persona debe presentarse a los demás y escribir los nombres de los participantes, uno en cada cuadro, sin repetir. Cuando todos hayan llenado sus hojas, se juega igual que el bingo; se sacan las tarjeticas una por una, y se anuncia el nombre escrito. Los jugadores marcarán las que tienen. Canta bingo el primero que marque cinco nombres en línea: horizontal, vertical, o diagonal. Al final todos se conoce e integran.

Implementos: Una hoja de papel, un lápiz y una tarjetica de 0.05 x 0.05 por participante. La hoja rayada formando 25 cuadros, cinco filas de cinco, como el cartón de bingo. Un sombrero, caja o sobre grande.

Variaciones: Cada jugador escribe su propio nombre en el cuadro del centro. En vez de sacar tarjeticas, los jugadores, por turno, leen un nombre de su propio papel.



REPRESENTACIONES

Indicaciones: Cada jugador recibe un papel y tarjetas, en las que se han escrito el título de una canción conocida y hasta 4 o 5 canciones.

Los jugadores deben buscar otros compañeros que tengan la misma canción, se reúnen, ensayan, y deben cantarla para todo el grupo. Luego dan a conocer sus nombres respectivos.

Variaciones: Organícese un torneo; se elegirá el campeón por aclamación. En lugar de canciones, deben ser acciones: "cocinar", "orquesta", "paseo a la playa", etc., que deben ser representadas como pantomima.

Los otros deben adivinar qué está representando cada grupo. Úsese papel de colores distintos para cada grupo. En cada papelito se escribe una letra o palabra de la canción o acción.

- Los que obtengan el mismo color deben reunirse y combinar sus letras o palabras hasta obtener el tema de su acción o canción.



HALLAR LA MITAD

Indicaciones: Se organiza con anterioridad trozos de papel impreso: avisos, fotografías, textos varios, trocitos de telas diferentes. Cada papel o tela cortados en dos partes irregulares. Se deben tener 2 sombreros o cajas para colocar las mitades separadas.

Cada hombre recibe una mitad y cada señorita la otra. Todos se mezclan y tratarán de "encontrar a su compañero", dialogan y se presentan en plenario.

Variación: Cortar el papel o tela en varios pedazos, formándose así grupos en vez de parejas.



ENTREVISTA RISIBLE

Indicaciones: Es un juego interesante. Según el número de participantes y de preguntas, el juego podrá ser más o menos demorado. Se dividen los jugadores en dos equipos. Cada uno de los jugadores debe -escribir su nombre, con claridad, en la parte superior de su papel. Quien dirige el juego anota con anterioridad, las preguntas a su gusto, en un papel, numerándolas. A los participantes sólo les indica lo que deben responder, pidiéndoles que escriban, y que siempre coloquen antes, el número correspondiente a la pregunta hecha. Aquí un ejemplo:

Escriban:

1. Si o no.
2. Nombre una cualidad.
3. Diga un defecto.
4. Si o no.
5. Escriba un número entre 1979 y 3.000.
6. Anote el nombre de un país.
7. Escoja un número entre 1 y 110.
8. Un color.
9. Otro color.
10. Otro color.
11. Una medida entre 1 centímetro y 3 metros.
12. El peso entre 1 libra y 3 toneladas.
13. Una cualidad.
14. Un defecto.
15. Una profesión.
16. Una frase u oración.
17. Un sitio o lugar.



18. Un número entre 1 y 50.

19. Si o no.

Luego se cambian los papeles de un equipo al otro.

El que está dirigiendo el juego, lee las siguientes preguntas y cada jugador dice el nombre de la persona que escribió en su papel y lee las respuestas en voz alta.

En el ejemplo anterior, las preguntas del dirigente del juego eran estas:

1. "Eres irresistible?"
2. "Cuál es tu cualidad predominante?"
3. "Cuál es tu defecto escondido?"
4. "Tienes inclinación para el matrimonio?"
5. "En qué año piensas casarte?"
6. "De qué país quieres tu novia (o)?"
7. "Cuál será la edad de tu novia (o)?"
8. "De qué color te gustaría los ojos de tu novio (a)?"
9. "Y cuál es el color de la piel de tu novia (o)?"
10. "Y el color del pelo?"
11. "Qué tan alta debe ser tu novia (o)?"
12. "Y qué tan pesada (o)?"
13. "Qué cualidad esperas encontrar en ella (él)?"
14. "Qué defecto le vas a tolerar?"
15. "¿Qué profesión quieres para tu novia (o)?"
16. "Cuál es la primera frase u oración que les va a decir a tu esposa (o)?"
17. "Dónde tendrá la próxima pelea o riña con su novia (o)?"
18. "Cuántos hijos piensa tener después de casado (a)?"
19. "Todo lo que escribiste es verdad?"



LLUVIA (POR PAREJAS)

Indicaciones: Las mujeres se ponen de pié en las sillas; cada una tiene de 10 a 12 papelitos; los deja caer, uno por uno, desde lo más alto que pueda. Los hombres, de pies, en el suelo, frente a su pareja, deben tratar de tomar tres papelitos con la boca; no pueden tocar los papeles con las manos.

Implementos: 100 trocitos de papel de 0.05 x 0.05 cms. más o menos. Sillas de acuerdo a las mujeres participantes, en hilera.



LA ARGOLLA

Indicaciones: Los participantes se dividen en 2 equipos en igual cantidad, formados en líneas o filas alternando hombres y mujeres. Cada jugador tiene un palillo en la boca, en él, un anillo o argolla. Se trata de ir pasando el anillo o argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo, hasta el final de la fila. A la señal (esta debe ser dada cuando alguno de los dos primeros de cada grupo tiene la argolla en su pasillo), el primer jugador coloca sus manos en los hombros del segundo. Si el anillo se cae, debe comenzarse de nuevo y solamente en este caso, se puede tocar con las manos.

Implementos: Un palillo de dientes por participantes; 3 argollas o más (1 por grupo).



EL BAILE DE LA ESCOBA

Indicaciones: Se escoge una músicaailable. Se sitúan frente a frente los hombres y las mujeres, a una distancia de 10 metros. Detrás se colocan 10 sillas para los hombres y 9 para las mujeres; uno tendrá que bailar con la escoba (se dá la señal y cada hombre corre a buscar su pareja). Al escuchar la música, se inicia el baile, en el centro, dejando las sillas alrededor. Mientras bailan, se retira una silla de las mujeres; cuando se suspende la música, las mujeres corren a sentarse; la que quedó sin silla, se retira del juego, lo mismo el joven que bailó con la escoba.

Se continúa así hasta que queden dos parejas; un hombre y una mujer, y otro con la escoba; se aplaude a la última pareja.



LA BRUJA Y EL REY

Indicaciones: Se necesitan muchos jugadores, éstos se dividen en dos grandes equipos: "Los perros de la bruja" y "los mensajeros del Rey". Deben haber más "mensajeros" que "perros", (si hay 30 jugadores, sólo 10 serán perros). Un jugador es la "Bruja", se sitúa a unas 3 cuerdas del otro jugador que hace las veces de "Rey".

El juego se inicia así: El Rey escribe en tarjetas varios mensajes para enviarlos a la Bruja, escoge entre muchos "mensajeros", a unos secretamente, estos serán los que lleven mensajes.

Los "perros" se sitúan en una área de unos 20 metros alrededor de la Bruja, para no dejar entrar esos "mensajeros ofensivos".

Si un perro toca a un mensajero y éste tiene un mensaje, lo debe entregar, pero puede saltar el mensaje, si lo bota a otro compañero mensajero. Luego de un tiempo prudencial, se da una señal o pitazo y todos se reúnen. La Bruja muestra los mensajes que le entregaron y los "perros" los mensajes que recogieron. El valor de estos mensajes debe decirse antes de comenzar el juego. Se suman los valores correspondientes.

Implementos: Lugar espacioso con árboles, piedras u otros obstáculos, etc. Los jugadores deben ser bastante numerosos.



LA PALABROTA

Indicaciones: todos los jugadores se colocan en círculo, el dirigente dice: "voy a decir unas 'palabrotas' al oído, ustedes deben transmitirlos a sus compañeros, también al oído; pueden cambiarlas por otras peores o aumentando la que yo les diga". Se acerca al oído de cada uno, en lugar de decirles algo, les muerde la oreja, y todos harán lo mismo a su compañero. Es importante observar las caras de sorpresa de todos y sus reacciones.



EL REGALO VA PASANDO

Indicaciones: Se colocan en círculo todos los participantes; uno en el centro con los ojos vendados y con un silbato o pito.

El regalo va pasando de uno a otro de los participantes que formen el círculo. Al mismo tiempo, la persona que está en el centro con los ojos vendados, repite insistentemente: el regalo va pasando... Cuando a éste le parezca bien, toca el silbato, y el participante que en ese momento tenga el regalo queda excluido del juego. Lo importante es pasar el regalo al compañero, lo más pronto posible, a fin de que el silbato no nos sorprenda con el regalo.



EL REY MANDA

Indicaciones: Quien dirige el juego, hace las veces de Rey. Todos los demás formarán dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una "barra" o "hinchada", a su favor. Cada equipo elige un "paje", éste será el único que servirá al Rey acatando sus órdenes. El Rey pide en voz alta, por ejemplo "¡un reloj!". El paje de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo, a fin de llevarlo prontamente al Rey. Sólo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.



CALZAR LAS SILLAS

Indicaciones: Se colocan algunos participantes en el centro, sentados en sus sillas, con los ojos vendados; los otros jugadores alrededor del salón. Se les advierte que los otros participantes colocarán en el centro del salón zapatos suficientes para calzar las sillas (poner el zapato debajo de una pata de la silla). En caso de no poder encontrar los zapatos necesarios, pueden descalzar la silla de su compañero y calzar la suya. Lógicamente se deben poner menos zapatos de los necesarios, a fin de obligarlos a descalzar la silla de su compañero. Es interesante observar las reacciones y la lucha que se hace por calzar las sillas. Esto debe ser motivo de análisis en el grupo.

Implementos: Sillas suficientes, zapatos para calzar las sillas, y salón amplio u otro lugar, pañuelos para vendar a los escogidos para calzar las sillas.



EL NAUFRAGIO

Indicaciones: Uno es el capitán, que dirigirá el juego. Todos los demás serán tripulantes. El barco va a naufragar y todos deben seguir las órdenes del capitán. Según el número de participantes se nombrará unos que ayudarán a tirar "al mar" a los que se equivoquen, es decir salen del juego. El barco se "hunde" y el capitán dice: "hagan grupos de 8, de 7, de 6 ... etc.". Todos los que queden fuera de un grupo, salen del juego, siendo sacados por los nombrados para esto.

Es necesario hacer varias reflexiones que sirvan de aplicaciones a diversas actitudes de la vida.



EL VIUDO

Indicaciones: Los jugadores se colocan en 2 círculos. Las mujeres forman el círculo del centro, los hombres el círculo de fuera, tratando de que queden por parejas. Un hombre se coloca en el centro, éste es el viudo; él mira a las esposas y a una de ellas le guiña el ojo, al instante ella trata de ir hacia él, pero su esposo debe impedirselo agarrándola por los hombros; mientras no tengan qué hacer esta defensa, todos los esposos estarán con las manos atrás. Si el esposo deja ir a su esposa, éste pasa al centro y hace de viudo.



EL SEMÁFORO

Indicaciones: Se forman parejas y con tocadiscos se organiza el baile. Las parejas tratan de hacer un círculo. La música permanece todo el tiempo. El que dirige el juego dice: "El semáforo está en rojo", todos deben seguir bailando mientras el semáforo está en rojo. Cuando el que dirige dice que "está en verde", las parejas instantáneamente deben pararse y no seguir bailando. Si el que dirige dice: "está en amarillo", todos deben de cambiar de pareja. Debe haber algunos para que controlen los errores que cometan las parejas.



LAS SILLAS

Indicaciones: Se colocan sillas en dos filas, una menos del total de participantes, juntando los respaldos; todos se sientan y mientras suena la música, todos deben caminar a su alrededor, cuando la música cesa a la señal del que dirige, toman asiento. Quien se quedó sin poder tomar asiento, sale del juego.

Implementos: Sillas suficientes, tocadiscos.



EL CIGARRILLO

Indicaciones: Los jugadores forman un gran círculo con sus respectivas sillas. Se enciende un cigarrillo y va pasando de uno a otro, la ceniza no se debe sacudir, debe conservarse hasta el final del círculo, a quien se le caiga la ceniza, debe ejecutar un juego de "penitencia".

Implementos: Sillas suficientes y cigarrillos.



EL CORREO LLEGA...

Indicaciones: Este juego se puede realizar de pié o sentados. Quien dirige el juego dice: "llegó el correo para los que tienen... zapatos negros ... blusas blancas, etc.". Los aludidos, deben cambiar de sitio prontamente.

Este juego ayuda a formar sub-grupos de trabajo en una convivencia u otra clase de actividad.



TIJERAS ENCANTADAS

Indicaciones: Todos los participantes se sientan formando un gran círculo; se escogen de 8 a 10 jugadores para explicarles las reglas del juego, éstos se colocan al centro del círculo con sus respectivas sillas. El resto de participantes debe ignorar en qué consiste el juego a fin de conservar la expectativa hasta el final.

Quien dirige el juego toma unas tijeras, las abre y dice: "Las tengo abiertas", al tiempo, los jugadores del centro cierran sus piernas; el dirigente vuelta a decir: "las entrego cerradas", y cierra las tijeras al instante los jugadores del centro abren sus piernas; las órdenes que da el dirigente deben estar de acuerdo con la postura de las piernas: abiertas o cruzadas, y no la de las tijeras, hasta que el resto de los participantes logren adivinar el "truquito del juego" (los jugadores que conocen las instrucciones deben actuar con cautela para que los otros no descubran en qué consiste el juego).



ESPALDA CON ESPALDA

Indicaciones: Los participantes por parejas, se distribuyen en todo el salón. Cada pareja se coloca espalda con espalda. Un hombre o una mujer no tendrá pareja. A una señal dada, todos deben cambiar de compañero. El que está solo, debe tratar de conseguir un compañero del otro sexo.

Variaciones: Solamente los hombres se mueven y las mujeres se quedan en su lugar, o al revés.



ALFOMBRAS MÁGICAS

Indicaciones: Las alfombras "mágicas" se colocan en el piso alrededor del salón, unas 4 o 5 a distancias variables. Los participantes forman parejas, tomados de las manos, marchan en círculo, al compás de la música y saltan sobre las "4 alfombras mágicas". Cuando la música se suspende, todos se detienen; aquellos que estaban saltando en ese momento deben salir del juego, hasta que quede una pareja y es la que recibe los aplausos.

La música debe cesar en intervalos diferentes, cortos, largos, para que la suspendida del baile sea inesperada.

Implementos: Música, tocadiscos, o simplemente tocando las manos. Alfombras chicas, hojas de papel en su reemplazo tiras de telas, etc.



ENCONTRAR SU PAREJA

Indicaciones: Es un juego rápido, a veces un poco rudo. Los participantes se colocan en círculos concéntricos; las mujeres al centro, los hombres alrededor, también puede ser al revés.

Los círculos se mueven en dirección opuesta. Cuando se detiene la música, cada hombre corre a buscar su compañera, la toma de la mano y comienzan a bailar, la última pareja que se encuentre, sale del juego. La música se reanuda nuevamente, hasta que quede una sola pareja.

Implementos: Tocabiscos y discos.



BRAZOS MUSICALES

Indicaciones: 2 grupos: mujeres y hombres. Las mujeres forman una fila en el centro del salón (una detrás de la otra, todas mirando hacia el mismo lado). Cada una se coloca una mano en la cintura, alternando con la de enfrente, es decir: una a la derecha, otra a la izquierda; de esa manera en la fila sobresaldrán los brazos izquierdo y derecho, alternadamente. Los hombres, (uno más que el número de mujeres) marchan con la música, alrededor de la fila formada por las mujeres. Cuando la música se suspende, cada hombre debe tomar el brazo de la mujer que está a su lado o adelante. No se puede regresar, ni tomar el brazo que no esté preparado, es decir listo para enganchar. El hombre que no encuentra brazo, sale del juego y una de las mujeres también. El juego continúa hasta que quede una sola mujer. Se juega una segunda vez con las mujeres marchando alrededor de los hombres, que colocan sus brazos en la forma hecha por las mujeres: uno izquierdo, otro derecho.

Implementos: Tocadoisco y discos.



ZOOLÓGICO DE PASTILLAS

Indicaciones: Los participantes se sientan en círculo. En el centro se colocan las pastillas (granos de maíz, frijol, porotos o confites). El o la dirigente susurra al oído de cada persona el nombre de un animal diferente, pero uno de los nombres se dará a varios participantes.

En el momento en que el dirigente dice en voz alta, el nombre de un animal, la persona con ese nombre, corre y toma una pastilla, cuando queda una sola pastilla, se dice el nombre del animal que tienen varios jugadores, éstos correrán para tratar de agarrarla.

Variaciones: Los jugadores sentados en el suelo o en sillas. Las pastillas en una mesa. Los jugadores de pie.

38- MENSAJE DE GARCÍA

Indicaciones: Se hacen dos equipos, en fila, a 5 metros de distancia. El directora escribe un mensaje; llama a los dos primeros de cada fila y lee el mensaje, despacio, por tres veces. Da la señal y los jugadores escogidos deben decir el mensaje, al segundo de su fila, y éste al tercero, etc. Los equipos deben entregar el mensaje rápidamente, fiel y por escrito.

Implementos: Papel y lápiz para cada equipo y para el director.



PELOTA CALIENTE

DEFINICIÓN: Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

OBJETIVOS: Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

MATERIAL: Una pelota u otro objeto para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

DESARROLLO

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

- el nombre con el que le gusta que la llamen.
- su lugar de procedencia.
- algunos gustos.
- algunos deseos.

Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.



QUIEN CALLA PAGA

DEFINICIÓN: Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen.

OBJETIVOS: Aprender los nombres o algún dato identificativo. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de iniciar el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.

DESARROLLO

6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

NOTAS

Variantes:

- el nombre con el que le gusta que la llamen.
- su lugar de procedencia.
- algunos gustos.
- algunos deseos.



EL ESPEJO

DEFINICIÓN: Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

OBJETIVOS: Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA : Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.

DESARROLLO

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

VARIANTES: Hacerlo a distancia.



ME PICA

DEFINICIÓN: Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

OBJETIVOS: Aprender los nombres, presentación y distensión.

PARTICIPANTES : Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

DESARROLLO

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

EVALUACIÓN: Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no.



TIERRA

DEFINICIÓN: Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.

OBJETIVOS: Aprender los nombres de los componentes del grupo. Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.

PARTICIPANTES: Se recomienda que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros. La edad apropiada para realizar este juego es a partir de los 4 años. Se necesitan sillas libres sin obstáculo y una pelota u otro objeto para lanzar.

DESARROLLO

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cual es su nombre.
4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

EVALUACIÓN

Se evaluarán los siguientes aspectos:

- Capacidad de memorización.



- Los reflejos que posea el individuo.
- El grado de participación del alumnado.
- Valoración de la actividad realizada por el docente y el discente en la puesta.

VARIANTES

Para Infantil y Primer y Segundo ciclo de Primaria se aconseja realizar la actividad tal y como está. Para el Tercer ciclo de Primaria, las modificaciones que podemos realizar son, en cuanto a lo que tienen que decir en voz alta, en vez de pedirles que digan el nombre, pedirles que digan una cualidad de esa persona. A los de Secundaria se les puede pedir que digan tanto un defecto como una cualidad de la persona a la que va destinada el balón, además de su nombre.



EL PROTOCOLO

DEFINICIÓN: En subgrupos cada uno tiene que pensar en una forma de saludo y por grupos tienen que representar ese saludo.

OBJETIVOS: Enseñar a trabajar en equipo. Conseguir individuos socialmente eficaces.

PARTICIPANTES: Cualquier edad, y número indefinido.

MATERIAL: No precisa material alguno.

CONSIGNAS: Todos los miembros de los subgrupos han de saber su forma de saludo, y todos han de respetar los turnos de representación.

DESARROLLO

El primer paso consistirá en dividir el grupo en subgrupos. Cada subgrupo tendrá el mismo número de integrantes. Se dejará un máximo de diez minutos para que todos los subgrupos piensen e inventen el saludo a representar. Y finalmente cada subgrupo representará su saludo, y practicarán su saludo con los otros subgrupos.

EVALUACIÓN. Bastará con que cada miembro del subgrupo se relacione con los demás practicando su saludo inventado.

VARIANTES: No se dividen en subgrupos, sino individualmente, dependerá del número de miembros que constituyan el grupo principal, esto es menos aconsejable porque es menos favorecedor de la socialización.



LAS INICIALES

DEFINICIÓN: Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,...

OBJETIVOS: Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.

PARTICIPANTE: A partir de los 8 años.

CONSIGNAS: Respetar los turnos y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.

DESARROLLO

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

EVALUACIÓN: Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.



TELARAÑA

DEFINICIÓN: Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre o ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

OBJETIVOS: Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 4 años.

MATERIAL: Una bola de estambre o ovillo de lana para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Debe hacerse lo más rápido posible

DESARROLLO

Todas las personas formaran un círculo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre o ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.



EL NOMBRE KILOMÉTRICO

DEFINICIÓN: Consiste en auto presentarse al tiempo que se trata de recordar el nombre de todos los del grupo.

OBJETIVOS: Aprender los nombres y empezar a tomar contacto con el grupo.

PARTICIPANTES: A partir de los 8 años.

CONSIGNAS: Se debe atender y respetar el turno. No es necesario que se haga rápidamente; dependerá de la edad.

DESARROLLO

Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir: 1.El nombre de su compañero anterior 2.Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos. Ejemplo: Yo soy Luis... Él es Luis, yo soy Juan... Luis, Juan y yo Elena... Luis, Juan, Elena y Víctor...

EVALUACIÓN

Para comprobar la eficacia del juego hay dos opciones:

1. Volver a jugar empezando por otro punto distinto al inicial.
2. Probar otro juego distinto de presentación.



CENTRIFUGADORA

DEFINICIÓN: Dar vueltas con un paracaídas.

OBJETIVOS: Favorecer la cooperación en grupo.

PARTICIPANTES: A partir de los 7 años.

MATERIALES: Un paracaídas.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos sentados cogidos de un asa del paracaídas.

DESARROLLO

El que empieza el juego se tira hacia atrás y derecha sin soltar del asa. Los demás le imitan siguiendo el movimiento (de forma correlativa uno por uno), como si fuera una ola. Se consigue un movimiento circular ondulante.

EVALUACIÓN

Si se consigue el movimiento de forma uniforme.

VARIANTES

En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.



ALGO DE TI

DEFINICIÓN: Los participantes hacen preguntas con las letras de un nombre

OBJETIVOS: Conocer información específica diversa de los participantes

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 10 años, en parejas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Prestar atención a la información dada y respetar los respuestas de los demás.

DESARROLLO

El grupo es subdividido en parejas. Cada persona en la pareja dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre la otra persona debe formular cualquier tipo de pregunta (puede depender de la situación). En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: CRIS ¿Te gustan los Caramelos? ¿Qué te hace Reír? ¿Hablas algún otro Idioma? ¿Qué te gusta de esta Sociedad?

EVALUACIÓN: Cuando las parejas hayan terminado, cada persona presenta al grupo a su compañero comentando las respuestas a las preguntas que se hicieron.



GESTO PARANOICO

DEFINICIÓN: Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y repetir su gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.

OBJETIVOS: Conocer a los demás miembros del grupo. Desarrollar la memoria, tanto oral como gestual

Aprender a respetar el turno y a escuchar.

PARTICIPANTES: Mientras más componentes participen, más divertido y difícil. La edad es a partir de 4 años

CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que respetar el orden. Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro. Tenemos que intentar no repetir y ser originales.

DESARROLLO

Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie. El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto. El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.

EVALUACIÓN: Bastará con que se vayan repitiendo los nombres y gestos, aunque sea con ayuda de los compañeros

VARIANTE

Todo el grupo en círculo. Una persona comienza diciendo su nombre acompañado de un gesto, saltos, saludo, baile, etc. y todos lo repiten, así sucesivamente hasta que todos han dicho su nombre con su gesto y todo el grupo lo ha ido repitiendo.

Otra variante es "me pica".



EL ABOGADO

DEFINICIÓN: El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del lado (abogado).

OBJETIVOS: Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

PARTICIPANTES: La edad de los participantes puede ser de los 8 años en adelante. El número de participantes puede ser variado, con preferencia de 10 personas o 30.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno

DESARROLLO

Consiste colocar en una ronda personas que pueden ser entre 10 a 30 o mas, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo al una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.



BUSCANDO PAREJA

DEFINICIÓN: El animador reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas..) cada persona debe buscar a su pareja y presentarse.

OBJETIVOS

- Favorecer el primer contacto entre los miembros de un grupo nuevo
- Romper el hielo

PARTICIPANTES: Indiferente

MATERIAL: Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)

CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

DESARROLLO

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, qué le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.



EL BOLÍGRAFO LOCO

DEFINICIÓN: Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero

OBJETIVOS: Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.

PARTICIPANTES: A partir de los 8 años. El número es ilimitado

CONSIGNAS DE PARTIDA: En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante.

Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir las personas de las que se hable.

DESARROLLO

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

EVALUACIÓN: La evaluación será positiva si los participantes han retenido algunos nombres y características del resto de compañeros/as.



PAREJAS

DEFINICIÓN: Se busca a un compañero según la pareja de famosos que nos toca.

OBJETIVOS: Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

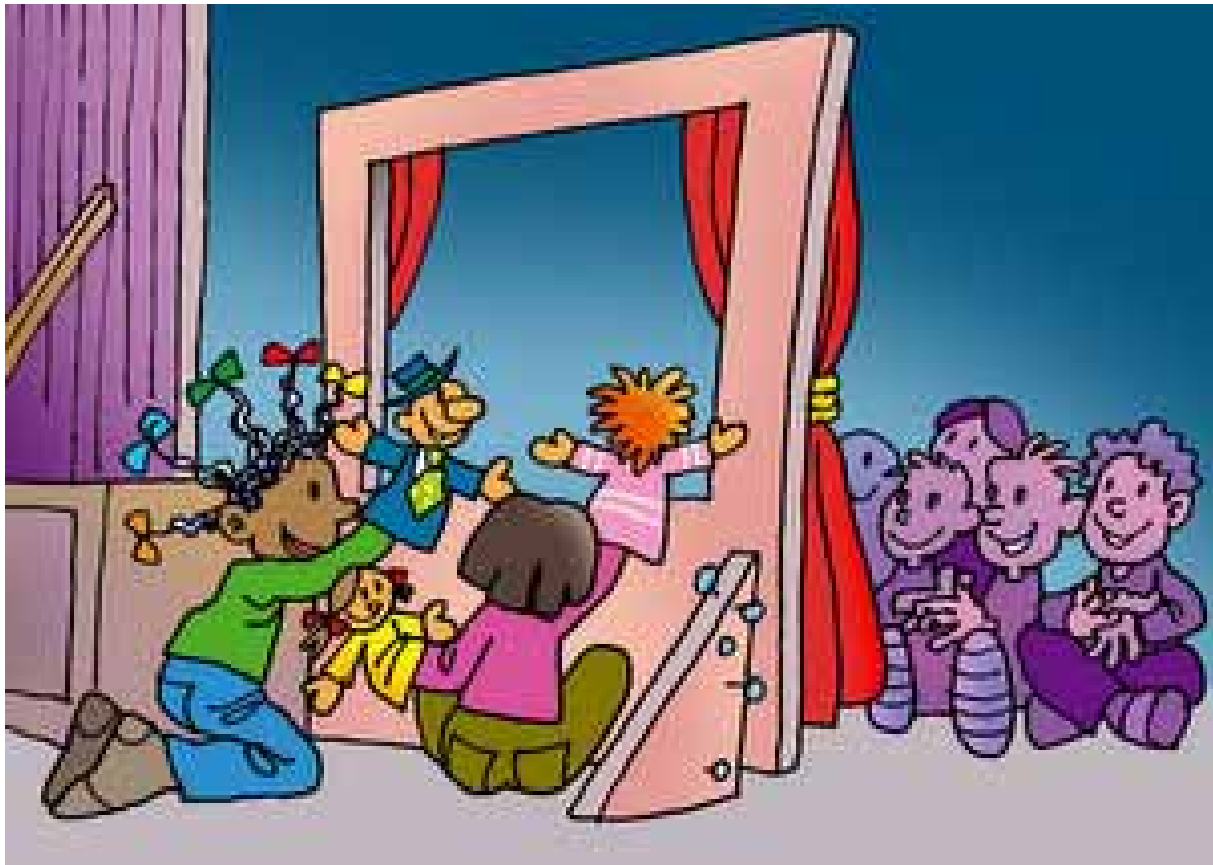
PARTICIPANTES. La edad de los participantes puede ser de los 6 años en adelante.

MATERIAL: Papel y bolígrafo.

DESARROLLO

Consiste dar en un papel el nombre de alguna pareja famosa (ejemplo: el gordo y el flaco) y entregarlo a cada uno del grupo. Después deben encontrar a alguien del grupo para que les ayude a presentar la pareja del papel.

TEATRALES





AMAR EL TEATRO

- El teatro es la vida vista con arte. El teatro enriquece a todos los hombres y en especial a los que trabajan en él, porque se aprende a ponerse en la piel de otros seres humanos: cómicos, graciosos, grotescos, afortunados, tristes... a entender sus sentimientos.
- El teatro también enseña a trabajar en común con una gran disciplina y con una gran necesidad del otro. El teatro te hace descubrir que tus compañeros son imprescindibles... Si alguien falla, todo se resiente.
- El teatro enseña a uno a dominarse a sí mismo sometiéndose a un grupo, enseña a hablar con mayor corrección, ayuda a hacernos perder la timidez y la vergüenza... El teatro proporciona unas posibilidades extraordinarias para la diversión y la amistad.
- En las escuelas, parroquias, centros juveniles... hay escenarios. En las asociaciones de vecinos, ayuntamientos, delegaciones de juventud... hay dinero para comprar libretos y para empezar. En todos los pueblos y ciudades hay gente generosa enamorada del teatro que está dispuesta a echar una mano.

1. LOS TÍTERES

Para los sabios el títere es tan antiguo como la humanidad. Efectivamente, en un sinnúmero de culturas encontramos al títere como uno de los recursos más frecuentes. Los mismos juglares los utilizaban en la Edad Media y se sabe que en Cataluña -pueblo de gran tradición titiritera- se llegaba incluso a representar con ellos la Pasión. En el teatro de títeres confluyen lo maravilloso con lo irreal y lo fantástico y toda su magia radica en no ver nunca al manipulador, sino solamente a los artilugios que él ha ideado y construido.

Independientemente de las formas más tradicionales de construcción -la pasta de papel, el yeso...- existen diversos modos menos costosos e igualmente ingeniosos para fabricar estos muñecos fantásticos y llenos de vida:

- **CON SUELAS DE ZAPATO:** primeramente conviene pintar de un sólo color (claro, a ser posible: toda la superficie del zapato. Luego podemos pintar los detalles: nariz, boca, ojos... Las pinturas de cera nos vendrán muy bien para esto).
- **CON UN CALCETÍN:** rellenándolo de lana, introduciremos después un palo que servirá para sujetarlo y lo ataremos bien con un cordel, diferenciando así claramente la cabeza y evitando que se caiga la lana. Podremos ponerle dos ojos con fieltro recortado. Si no le ponemos boca, el títere tendrá muchas posibilidades de expresar distintos sentimientos. A un títere con una marcada boca sonriente, sería difícil hacerle expresar tristeza.
- **CON UNA CUCHARA:** pintando con sencillez una cara y colocando una tela que cubra el mango.
- **CON UNA CUCHARA:** pintado con sencillez una cara y colocando una tela que cubra el mango.



- **CON BOTELLAS:** puede quedarnos aquí un títere grande y muy vistoso. En la botella -preferentemente de plástico- pintaremos la cara y luego introduciremos un palo en su interior. Cubriremos éste con una tela y aparecerá un títere fantástico.
- **CON ROPA:** en dos pedazos de tela clara se dibuja un perfil -tiene que ser idéntico en las dos partes-. Se cosen después exagerando las narices y la barbilla. Hecho esto se la da la vuelta -como a un calcetín- y se le rellena de lana. Luego se le introduce un palo, se ata y listo.
- **CON BOLAS DE PING-PONG:** se puede conseguir una espléndida sensación de grupo colocándose un guante de color en la mano y una bolita debidamente decorada en cada dedo. Podrán ser entonces cinco personajes los que con una mano podrá animar el manipulador.

Para todos estos títeres una melena hecha con lana les vendrá de maravilla. Las posibilidades son innumerables. La norma única es la siguiente: cualquier cacharro -por inútil que parezca- tratado con imaginación, es un maravilloso títere. Nada hay desperdiciable: latas, jarras viejas, coladoras, escobas, cajas de cartón, cazos... todo sirve, sólo hace falta lo antes dicho: imaginación. Un tiempo libre sin imaginación es un tiempo esclavizado.

ANIMALES EN EL TEATRO

Al preparar un espectáculo puede ocurrir que necesitemos la presencia de los animales, bien como protagonistas, bien como elementos que enriquezcan la representación. Para fabricarlos seguiremos la misma norma que con respecto a los títeres normales apuntábamos en el número anterior.- nada hay establecido, sólo la imaginación y la sencillez harán que seamos auténticamente artistas.

- **MARIPOSAS:** son tal vez los animales más decorativos del espectáculo de títeres. Para construir una buena mariposa servirá un pañuelo de colores vivos y de tela sedosa. Lo anudaremos de forma más o menos estética al extremo de un alambre delgado y, moviéndolo con agilidad, conseguiremos un maravilloso insecto. También podemos dibujar la silueta en una cartulina, luego cortamos pedacitos redondos dejando la silueta perforada por círculos y hecho esto cubrimos los agujeros con papel celofán. Atamos la mariposa a un hilo de pescar y éste a un palo...
- **GUSANOS:** son muy graciosos cuando se les manipula bien. Con un muelle más o menos grande, otro bastante pequeño -el de un bolígrafo, por ejemplo- y una pelota de ping-pong conseguiremos un pintoresco animalillo. Primero pintaremos el muelle grande con un color llamativo, luego el pequeño con un color clarito. En un extremo del muelle grande sujetaremos la pelota de pingpong a la que habremos pintado previamente unos ojos y una boca. En el extremo posterior colocaremos el muelle pequeño hacia arriba - como si fuera un rabito-... ¡Ya sé que los gusanos no tienen rabo! Pero es posible que a alguien le gusten con rabo. Para manipularlo utilizaremos los dedos pulgar e índice que introduciremos en los extremos del muelle. A medida que vamos uniendo y separando estos dos dedos, el cuerpo del gusano se moverá hacia arriba y

hacia abajo y parecerá que se desliza. Si lo manejamos con las dos manos tendrá una mayor posibilidad de movimientos.

- **PATOS:** la fabricación de los patos es muy sencilla. Hay que hacer con tela blanca un largo guante que nos cubra hasta el codo. El extremo del guante que corresponda a la mano será la cabeza del pato. La tela, que pertenece a la cabeza, la dividiremos en dos partes: la inferior servirá para introducir el dedo pulgar, la superior para los dedos restantes. De esta forma conseguiremos una boca que se moverá conforme vaya hablando o picoteando. Con fieltro diseñaremos los ojos. Los movimientos de este bicho serán innumerables.
- **MONSTRUOS:** utilizaremos el mismo procedimiento que en la construcción de los patos. Necesitamos un guante más alargado y de color vivo, preferentemente rojo o verde. También tendremos que esforzarnos muchos en la fabricación de la cabeza. En ella colocaremos largas melenas de lana y, en el interior de la boca, unos enormes dientes y una estremecedora lengua. Esto último con fieltro.



CÓMO HACER UN TEATRO

Hay quien llamó a los escenarios para representar títeres "Castillos de fantasía" y, evidentemente, lo son. Pero para que lo sean no hace falta que invirtamos mucho dinero sino mucha fantasía y alguna que otra tabla.

Ante todo, un consejo: Nunca empiecen a montar un espectáculo de títeres fabricando el teatro. Lo primero son los títeres y animalillos... al final, el teatro.

- **Con un armario viejo:** es de lo más sencillo. Si el armario es grande, cortaremos la madera superior de la parte trasera dejando una embocadura lo suficientemente holgada para que los personajes se muevan con facilidad. Tiene el inconveniente de que es pesado e incómodo.
- **Con mesas y taburetes:** es hasta más fácil que con el armario. Aquí no se trata de fabricar nada sino de montar convenientemente unas mesas y unos taburetes. Colocaremos dos mesas separadas aproximadamente unos dos metros la una de la otra. Sobre cada mesa se pone un taburete y entre los dos una tabla de madera de la que colgará una manta que llegará hasta el suelo. Al hacer esto hay que ir con cuidado y procurar que el peso de las mantas no sea excesivo y rompa la tabla. También podemos sustituir las mantas por papel.
- **Guiñol colgante:** se trata de colocar dos clavos en el techo. Esos clavos nos servirán para colgar una tabla. Sobre la tabla también colocaremos mantas o papel que llegarán hasta el suelo.
- **Con maderas:** este procedimiento es más complicado, pero más sólido y puede servir para un sinnúmero de representaciones. Se trata de clavar las maderas de forma que se convierta el armazón en una especie de tríptico. Para ello habrá que unir con bisagras las



tres partes con lo que nuestro escenario, una vez finalizada la representación, será plegado y lo podremos guardar.

También con maderas se puede utilizar otro procedimiento. Tenemos que construir dos estructuras rectangulares, una mayor que la otra. Las dos las recubriremos con tela. La más pequeña la colocaremos delante y la más grande detrás. Entre las dos se podrán los títeres escondidos y harán aparecer los títeres por la parte de delante. Así la estructura de detrás quedará como un fondo muy bueno que concentrará la atención de los espectadores y enmarcará el espacio dramático.

CONSEJOS PRÁCTICOS:

- Utilizar siempre telas oscuras: Realzarán la belleza de los títeres.
- La tela sobre la cual actúan los títeres no debe estar muy alta (los espectadores se romperán el cuello) ni muy baja (podría verse la cabeza de los animadores). La distancia ideal es a 1,5 m. del suelo.
- La iluminación es muy importante. Lo ideal es que coloquen un par de focos (no bombillas) de 100 W. a 1 metro del escenario, de modo que la luz quede repartida.
- Desterrad el telón o las cortinas. La iluminación marcará el comienzo y el final del espectáculo.
- Los decorados serán muy simples y esquemáticos. Un círculo amarillo como fondo y un arbolito verde pueden ser el mejor de los paisajes.
- Y el gran consejo es que no se desanimen. Es posible que al principio les salgan auténticas chapuzas. Pero todo se andará.



TALLER DE MAQUILLAJE

Desde muy antiguo, en la vida de los hombres ha existido el maquillaje. Un rostro pintado no busca únicamente aparecer como hermoso, sino expresar un sentimiento, dar a conocer algo de su forma de ser, o, por el contrario, esconder o disimular algo.

Cuando estamos preparando una obra de teatro, una dramatización o un espectáculo, el maquillaje es esencial ya que ayuda a definir la personalidad de; personaje al que se interpreta. En este caso no vamos a pintarnos un poquito la cara, sino a pintarla totalmente dándole una expresión distinta a la habitual.

- **¿QUÉ MATERIAL NECESITAMOS?:** aunque en el mercado hay productos dedicados especialmente al maquillaje teatral, no los vamos a citar porque son bastante caros. Utilizaremos materiales asequibles a nuestros humildes bolsillos y de resultado francamente bueno. Necesitamos crema suavizante (cualquiera de las muchas que existen), pinturas de cera -no plásticas-, lápices perfiladores -seguro que tiene tu madre-, papeles suaves -kleenex o papel higiénico-, y, evidentemente, un espejo.
- **Empecemos con la crema:** lo primero que debemos hacer es embadurnarnos la cara con crema, procurando que la crema se extienda a todas las partes de; rostro, también a las más difíciles. No hay que darse mucha crema, lo importante es que esté bien repartida. No empieces nunca a pintarte sin haberte dado crema antes.
- **Sigamos con la pintura:** con una pintura de cera blanca debemos pintarnos todo el rostro. Para ello debemos frotar bien la pintura en nuestras manos, de esta forma se calienta y pinta con facilidad. Si notas que no pinta apenas, sécate un poco la cara con un papel,



pues es posible que te hayas dado demasiada crema. También pintaremos las cejas y para ello calentaremos con la llama de un mechero la pintura de cera; cuando se está derritiendo pasaremos el dedo con rapidez -no nos quemaremos- por la pintura derretida y nos lo aplicamos en las cejas antes de que se seque.

- **Pongamos las facciones:** viene ahora el maquillaje propiamente dicho. Pintaremos alrededor de la boca y de los ojos con los colores que deseemos procurando que haya contraste. Podemos darle muchas expresiones a nuestra cara: alegría -con una amplia sonrisa en la boca-, tristeza -líneas hacia abajo-, perversidad, -líneas torcidas-, serenidad -facciones redondeadas-... Para esto puedes remarcar tus líneas con el perfilador.
- También puedes pintarte el pelo. Para ello hay unos sprays, pero son muy caros. Si lo que quieres es ponerte canas, pueden servirte los polvos de talco bien extendidos.
- **Quitarse el maquillaje:** si has seguido los pasos tal como se indica, te será muy fácil la operación inversa. Vuelve a ponerte crema por toda la cara y frótate bien con un papel hasta que se te haya marchado casi la pintura. Lávate entonces la cara con agua y jabón, y la pintura desaparecerá totalmente.

EL ENANO PARLANCHÍN

Es de todos muy conocido este recurso para veladas y festivales. Sin embargo, tal vez por la facilidad en prepararlo, suele ser uno de los números más flojos y deslucidos que aparecen en las veladas. Vamos ahora a describirlo con detalle para que el número del enano parlanchín lo podamos preparar con la dignidad que se merece. El éxito será seguro.

Sin duda que más de una vez te han pedido tu participación en una velada o en un fuego de campamento. Generalmente, cuando esto ocurre, nos afanamos en buscar numeritos que puedan estar escritos en algún libro que tenga algún monitor. Si lees ahora atentamente cómo hay que preparar al número del enano parlanchín, nunca te olvidarás de ello y así podrás utilizar este recurso siempre que se te pida tu participación para la fiesta.

Un enano sobre una mesa: las luces iluminan el escenario en el que aparece una mesa delante de una cortina. De la cortina sale el enano parlanchín y aparece subido a la mesa. Es realmente pequeño, pero sus manos, sus pies y su cara son de tamaño normal. Esto aumenta la risa. El enano habla y habla; mientras va hablando sus manos se mueven y van como locas hacia el pelo, la nariz, la barbilla. También sus pies se mueven: levanta un pie, da unos pasos de baile...

Para hacer este espectáculo hacen falta dos personas. Una de ellas va a poner la cara y los pies, el otro pondrá las expresivas manos.

Uno se pone delante y el otro detrás de él.

El de delante se pasa unos calcetines por los brazos e introduce cada mano en un zapato. (Conviene que los calcetines y los zapatos sean llamativos y raros). El que está detrás pasa los brazos por debajo de los del de delante y se pone en esa posición las mangas de una chaqueta o



camisón que el de delante se habrá puesto al revés, es decir, la parte de delante en la espalda.

¡Empieza el espectáculo!: así de fácil, sin más complicaciones, el enano puede empezar ya a contar sus historias y sus chistes. El compañero de detrás moverá sus manos como si éstas fueran realmente las del enano y el efecto que se produce es graciosísimo.

VARIOS CONSEJOS PARA EL MONTAJE:

- Conviene que la pareja haya preparado un pequeño guión de lo que se va a decir. No hay que ir sólo a improvisar, eso sería un fracaso. El único actor que puede jugar a improvisar es el que domina plenamente su guión.
- Cuida el traje y el maquillaje del enano. Preséntalo de un modo gracioso: un sombrero, maquillado de payaso, una camisa llamativa, un lazo o una enorme corbata...
- Conviene que el atrás se coloque bien disimulado detrás de la cortina.
- Ten cuidado de que la cortina no reciba luz por detrás, esto descubriría al cómplice del enano.

Y ánimo, si el número está bien preparado es extraordinario y uno de los de mayor éxito y aceptación en todas las veladas... ¿No oyes ya los aplausos?



LAS COPLAS DEL PREGONERO

Hace muchos años, cuando no había ni radio ni televisión, unos hombres iban de pueblo en pueblo recogiendo chismorreos y noticias que iban canturreando por donde pasaban. Eran los pregoneros y su fama corría por doquier.

Cuando llegaban a un pueblo, todas sus gentes se reunían en la plaza en torno a ellos y así se iban enterando de las noticias y de la vida de los pueblos vecinos. Luego la gente lo comentaba en sus casas. Cuando ya había pasado aquella efervescencia informativa, el pregonero regresaba y su presencia volvía a animar la vida del pueblo.

Tú puedes ser pregonero

Esta es la actividad que te propongo en esta ocasión: en tu clase, en tu club, en una velada... puede aparecer de vez en cuando un pregonero que vaya comentando las noticias acaecidas y que tengan relación con nuestra vida. Si lo haces en el colegio, mucho mejor, de esta forma puedes criticar las actitudes de ciertos profes de una forma simpática procurando -¡claro!- que no se enfaden. También puedes ir proponiendo actividades a medida que vas contando noticias...

Cómo hacerlo

Será necesario que el grupo de los que van a realizar esta actividad se reúnan previamente para preparar lo que van a decir. Una vez que hayan seleccionado las noticias, tendrán que hacer un dibujo o varios referentes a ellas procurando que sean ingeniosos, sencillos y que haya pocas cosas para que así se vean desde lejos.

Los dibujos los pegarán en un cartelón tal como aparece en el dibujo. Una de las tareas más difíciles será la de hacer una coplilla para cada dibujo,



ya que no hay que presentar las noticias con un gran rollo, sino con un pequeño y gracioso poema. Por ejemplo:

"Cuando llegamos al viernes todo el mundo está nervioso menos el prole de Mates que nos llega en plan mafioso".

Estas coplillas serán canturreadas, no dichas en un tono de voz normal.

Presentación

Cuando ya tengáis todo preparado es cuestión de que elijáis a uno o varios pregoneros. El disfraz que se pondrá es muy fácil de conseguir: sombrero grande (a ser posible de ala ancha), camisa de cuadros, pantalón de pijama o de chandal, calcetín de deporte por encima de pantalón, zapatos con hebilla (se puede hacer de cartulina), una gran capa (manta, cubrecamas, etc.), uno o varios macutos, bigotes, barbas y un punzón o palo que servirá para ir señalando el dibujo que tiene relación con lo que se va canturreando.

He aquí una forma bien sencilla de divertir.



MONTAR UN CIRCO

Pocas cosas hay tan saludablemente imaginativas como el circo. En este espectáculo confluyen las más diversas habilidades: el buen humor, la fuerza, la habilidad, la superación, la magia, la poesía, el riesgo, el miedo.... el amor.

Todos tenemos un sitio en el circo, todos podemos participar en él siendo protagonistas. Nadie quedará excluido porque cada uno de nosotros es un pequeño genio.

Aprovechar nuestras habilidades

No todo el mundo sirve para las mismas cosas. En las primeras reuniones pondremos en común las habilidades que cada uno tiene. Hay cosas muy aprovechadas: muchos jóvenes saben sostener en equilibrio una escoba o palo sobre sus dedos, sus pies o su nariz; otros saben cantar bien; otros saben tocar algún instrumento; hay quien sabe imitar personajes o animales; alguno sabe hacer el pino e incluso caminar con las manos.

Otros tienen también buenas cualidades, aunque no aparecen necesariamente en público: son buenos administradores, saber hacer decorados, pintar, dibujar, entienden de electricidad... todos tienen su sitio en el circo.

En las primeras reuniones haremos una valoración de cada miembro del grupo y nos esforzaremos en descubrir sus posibilidades y favorecer que las ponga de manifiesto. Estas habilidades que cada uno tiene son -junto al trabajo en grupo- la esencia de un buen espectáculo.

- **EL PRESENTADOR**



El papel del presentador es fundamental. No sólo debe presentar, sino animar y mantener el espectáculo comentando la actuación de unos y otros, encandilando al público en algunos momentos y animándole al aplauso en otros. El presentador tendrá buena oratoria y habrá preparado algún chiste o algún acertijo en caso de que se retrase la aparición de unos actores por causas de última hora.

- **LOS PAYASOS**

Es importantísimo disfrazar muy bien a los payasos. Llevarán ropas grandes y multicolores, tirantes, sombrero, zapatos grandes (los puedes fabricar con cartón fuerte), chaleco y una peluca. La peluca la puedes hacer con una cartulina fuerte de unos 20 cm. de ancho por 20 cm. de largo. Los lados de la cartulina (tomada a lo largo) los iremos perforando cada centímetro y medio aproximadamente. Luego, de un ovillo de lana de color rojo cortaremos trozos de unos 50 cm. que los doblaremos por la mitad y los introduciremos en cada uno de los agujeros. Luego el payaso se pondrá esa cartulina sobre la cabeza, sujeta con un sombrero.

Los payasos deberán esforzarse en que su número sea más visual que sonoro; es decir, debe estar mucho más conseguido el chiste visual, el mímico, que aquel que se dice con la voz. Por otra parte, es difícil dominar a un auditorio con la voz. Prescindir de los chistes conocidos y vulgares y esforzarse por dar contenido a los gestos.

- **LOS EQUILIBRISTAS**

En este número se puede conjugar lo cómico con lo serio, la broma con lo que realmente es una habilidad (aunque saber hacer broma es otra gran habilidad).

En la parte humorística del número de equilibristas puede salir un grupito con un somier viejo de una cama. Sobre ese somier, darán saltos y



efectuarán brincos mortales. El somier puede representar una especie de cama elástica en el aire, un flaquito podrá dar un salto mortal y dejarse caer en el vacío para ir a caer en los brazos de un compañero que sea gordo y buena persona.

En la parte seria podrían aparecer los equilibrios de escobas (aquellos que sepan hacerlo) intentando ser originales (pasar la escoba de j dedo de uno al otro compañero; trazar una raya en el suelo e ir recorriéndole llevando una escoba en equilibrio; recorrer esa línea dando saltos con un pie mientras que con el otro sujetamos equilibradamente la escoba). En todo caso habrá que imaginar y ensayar. También puede haber compañeros que sepan hacer una torre humana: en este caso deberán hacerla tomando las debidas precauciones. Se pueden hacer equilibrios sobre un caballete de madera llevando una fuente con objetos en cada mano (en este caso habría que ensayar y procurar que los objetos que lleva el portador sean de plástico...)

Es cuestión de echarle valor a la cosa, de trabajar en grupo y de hacerlo con cariño y con imaginación.

Sigamos en nuestro trabajo creativo. Inventemos más números para nuestro circo. Llegan de la mano de la fuerza que sobrecoge y el valor que hiela la sangre. Son los forzudos y los domadores de fieras.

Evidentemente, tanto para los forzudos como para los domadores, habrá que lograr una buen simbiosis entre lo cómico y lo serio. Si esta simbiosis se realiza con ingenio y se dosifica correctamente, ambos números conseguirán el aplauso y harán pasar un rato agradable.

- **LOS FORZUDOS**

Comencemos por lo serio. Si hubiera algún compañero que realmente fuera fuerte y quisiera prepararse algún número podría hacerlo



perfectamente, evitando siempre el hacer una ostentación poco correcta o una Vanagloria personal exagerada. Si este compañero existe, hará sus exhibiciones con cacharros y cosas, nunca con personas. Es decir, levantará -si es que sabe- pesas, pero no probará a levantar y jugar con personas.

En cuanto a lo del toque cómico, hay que esforzarse en buscar un grupo de jóvenes que tengan cualidades mímicas. Saldrán uniformados (lo ideal sería una camiseta tipo imperio y un pantalón corto, ambos con rayas transversales). Todos lucirán un amplio bigote y largas patillas. Entre varios irán trayendo objetos al forzudo: las pesas, cada vez más grandes. Este forzudo irá vestido con rellenos dentro de la camiseta, de modo que parezca mucho más grueso de lo que realmente es. Se le pueden poner toallas o una almohada bien sujeta.

Las pesas, las haremos con un palo en el que ataremos a sus extremos sendos globos. En los globos estará escrito el peso de cada pesa: 25, 50 y 100 kg. por pesa. Una vez que entre varios hayan conseguido arrastrarle las pesas hasta sus pies (cada vez con mayor peso), el forzudo las irá levantando con gran esfuerzo y sonoros resoplidos. Una damisela puede secarle el sudor entre pesa y pesa. Finalmente, cuando el forzudo esté recibiendo los aplausos de la concurrencia, al finalizar su actuación, el más pequeñito de todos se acercará a las pesas, las cogerá con una mano y se largará. Este efecto puede ser muy vistoso. Importa mucho la parsimonia -no lentitud- con que este se haga.

- **LOS DOMADORES**

Para el número de los domadores, pueden aprovechar -si existe la posibilidad- alguna habilidad especial que tenga algún animal de algún familiar o amigo. En ocasiones, hay perros o gatos que saben hacer las

cosas simpáticas. Descubrir, si pueden, algún animal que reúna estas condiciones.

El domador deberá ir elegantemente vestido. Un elegante bigote le dará un aspecto de seriedad. Le haremos también una chaqueta muy elegante. Debemos agarrar dos cartulinas del mismo color y unir una y otra por el lado más corto. Engrapamos ambas cartulinas por donde la hemos unido y por allí mismo la doblamos. Hacemos un agujero para que pase la cabeza del domador y dibujamos en la parte delantera unas líneas que se llaman "brandeburgos". Por debajo irá un jersey del mismo color que las cartulinas. Los pantalones serán de rayas longitudinales. En los pies el domador llevará una botas de agua.

- **LAS FIERAS**

Entre las fieras puede haber leones feroces. Para ello los que vayan a ser leones deberán ponerse un pijama de color amarillo o marrón, unos guantes del mismo color. En la cabeza y en la barba se pondrán espartos naturales deshilachados, sujetos con una goma elástica. Sus rugidos deberán ser aterradores.

También pueden visitarnos pesados elefantes. Un elefante estará compuesto por dos jóvenes. Llevarán el pantalón del chandal del mismo color. Una manta cubierta por encima les cubrirá y el compañero de delante podrá fabricarse con cartulina una cara de elefante.

El domador podrá utilizar para amansar a sus fieras frases que suelen decir algunos profesores, especialmente duros, y que sean típicas en ellos. También podrá amenazar a las fieras con la firme promesa de que avisará al profesor de matemáticas si no obedece. Suele ser una amenaza terrorífica.



Ya tenemos todos los números preparados. Pensemos ahora en el montaje material del circo y en el desarrollo del espectáculo. El día del estreno se está acercando.

Imaginemos que el espectáculo lo van a realizar al aire libre, concretamente en el patio del Colegio. Necesitaremos palos de escoba o de cualquier otro tipo; cuantos más palos encontremos mejor. En cada palo, y en espiral, colocaremos dos largos pedazos de serpentina de arriba abajo, de forma que los dos colores queden alternos. Las serpentinas deberán ir pegadas o sujetas con celo.

Coged después un rectángulo de papel rojo y otro de color blanco. En un lado del papel hacen flecos. Estos flecos se colocan enrollados en la parte superior de las escobas o palos.

Trazad un gran círculo en el suelo y van colocando los palos alrededor del círculo, de forma que queden alternados los que tienen los flecos rojos con los blancos. Luego, unen los flecos superiores con liza, de la que colgaran banderitas multicolores. Evidentemente necesitaran mucho papel y mucho trabajo; tal vez el profesor de plástica los pueda echar una mano. Los palos los clavarán en el suelo. Si no poden hacerlo, meterlos en cubos llenos de arena. El montaje quedaría muy espectacular si colocaran un gran pilón en el centro, con un montón de cuerdas con banderitas que fueran hacia los palos laterales.

Deberán buscar un escondrijo para que puedan cambiarse de atuendo los actores.

Si lo representáis en un gimnasio o en algún lugar oscuro, podréis hacer uso de la luminotecnia que siempre tiene una fascinación especial. En este caso usad proyectores de diapositivas para la luz concéntrico y flexos de mesa para luz general.



- **La Música**

Aunque tengan vuestra propia orquesta formada por compañeros músicos, la música es imprescindible. Una música de violines subrayará la actuación de los equilibristas; la música de una película espectacular realizará la entrada de los forzudos; una música exótica será muy sugestiva en la actuación de las fieras... El encargado deberá tener el orden de los números para ser eficaz en su tarea de ambientador musical.

- **El orden del espectáculo**

Es muy importante que el orden de los números esté bien construido. No hay que juntar dos números de carácter cómico ni poner seguidos los números musicales. El orden lo establecerán procurando que haya variación a lo largo del espectáculo, dejando los números fuertes, los mejor conseguidos, para el final.

De cualquier manera, el circo comenzará con un desfile y terminará del mismo modo. En el caso de que haya majarettes, actuarán en ambos desfiles y hacia la mitad.

- **El público debe participar**

Los payasos, los presentadores y todos aquellos que tengan más entrada con el público, se ocuparán de que éste participe de verdad. Se pueden cantar canciones y animar a que el público las coree y también se puede invitara que alguien salga a la pista para participar en alguno de los números.

Días antes del espectáculo habrá que anunciarlo con grandes carteles. En los carteles se denominará a los artistas por su nombre artístico, no por sus nombres propios.

UNA ORQUESTA GUAY

Para acompañar nuestras canciones o para dar vida a algunos espectáculos, los sencillos instrumentos que les proponemos pueden ser muy útiles. ¡Manos a la obra!

Cada cacharro, cada trasto, por inútil que parezca, puede ser un instrumento musical. En el corazón de cada cachivache hay una posibilidad de arrancar sonidos maravillosos.

- **LA FLAUTA DE PAN**

Es un instrumento muy antiguo. Consiste en unas cuantas cañas abiertas por un extremo y cerradas por otro, que producen notas musicales al soplar en ellas.

Hacen falta dos o tres cañas de unos 2 cm. de diámetro. Deben estar perfectamente secas. Hay que ir cortando con mucho cuidado la caña en trozos de unos 20 cm., de manera que en cada pedazo uno de sus extremos nos quede abierto y el otro cerrado por el propio nudo de la caña.

Una vez hecho esto, iremos cortando cada caña para que cada una tenga una nota distinta. Para afinarla podemos utilizar una flauta. Lógicamente cada caña debe tener una longitud distinta a las demás. Esta labor exige mucha precisión para que finalmente nos queden las ocho cañas con las ocho notas bien diferenciadas. El sonido se produce soplando oblicuamente sobre la parte abierta de la caña (esta parte debe ser lijada para que no roce los labios del músico que la toca).

Los tubos tienen que ir unidos entre sí siguiendo el orden de la escala. Para ello cortaremos dos trozos de caña de unos 25 cm. cada uno y los abriremos longitudinalmente por la mitad. Serán las traviesas. Para sujetar las cañas, las ataremos fuertemente a dichas traviesas procurando que los tubos queden bastante juntos y los extremos para soplar a la misma altura.



- **TROMPETILLA**

Necesitaremos un metro de manguera de regar, un embudo y una boquilla. Poniendo semienrollada la goma de manguera y en sus extremos el embudo y la boquilla, conseguiremos un instrumento curioso y divertido al que le podremos sacar -con la práctica- todas las notas que queramos. Hay que soplar apretando los labios contra la boquilla. Cuanto más apretamos los labios, más aguda será la nota.

- **INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN**

Son los más fáciles de construir. Varias botellas iguales con distintas cantidades de agua pueden ser un perfecto xilófono. En este caso también tendremos que afinar cada botella con una flauta. Cuanta más agua haya, más agudo será el sonido. Este xilófono se oirá mucho mejor si podemos colgar las botellas por su boca de un palo transversal.

También podemos hacer un sinfín de maracas: con latas de conserva y piedrecillas dentro, con la mitad de la cáscara de un coco cerrada con una tapa de cartón, con arena gruesa dentro de tubos...

Podemos también buscar el sonido de las cosas e inventir nuevas posibilidades: con cuerdas tensas, con gomas, con botellas de anís y un palo, con botes de detergentes, con llaves inglesas y otros hierros...

Estrujándonos un poco el coco podemos conseguir una orquesta que, aunque no sea muy precisa y elegante, puede ser la más cachonda de; barrio.



EL MUNDO DEL TEATRO: EL GRUPO

Trajes multicolores, máscaras fantásticas, focos que se encienden, olor a maquillaje, telones que suben y bajan, disfraces, libretos, risas... y una emoción a raudales son elementos que entran en juego cuando un grupo de amigos se anima a hacer teatro.

Hacer teatro es una actividad fascinante, una de las empresas más chulas en las que uno puede embarcarse. En el teatro la vida de cada día se convierte en espectáculo. El actor crea su personaje con esfuerzo y el grupo entero -cada cual con su trabajo- fabrica un mundo mágico que encandila al espectador.

Un grupo de teatro es un equipo de amigos en el que cada uno pone lo mejor de sí mismo para aportarlo a los demás. Sobran los vagos, los que quieren el mejor papel, los que no se dejan corregir, los informales... El trabajo ha de ser duro y, si uno falla, hace fallar a todos los demás.

En el grupo hay muchas funciones: director (a ser posible una persona más mayor y que conozca y ame el teatro), actores, decoradores, encargados de la iluminación y de la música, apuntadores, diseñadores de vestuario... Todos pueden echar una mano. El espectáculo no es posible si falla alguien. El director deberá armonizar y coordinar el trabajo de todos.

Elección del espectáculo

Los primeros espectáculos de un grupo deben ser sencillos y cortos, sin problemas en lo referente a decorados o a cuestiones técnicas, y con papeles no muy largos. También es importante que el número de personajes no sea muy elevado. La elección de los papeles compete al director, que tendrá en cuenta el carácter, fisonomía y cualidades de cada actor. Nadie debe creer que un papel corto es menos importante que uno largo, todos son necesarios.



Desde antes de empezar a ensayar, el grupo debe tener claro que va a realizar una tarea de equipo en la que no importa brillar personalmente en la representación, sino colaborar para que el conjunto del espectáculo funcione con la precisión de una máquina de relojería.

Una vez elegida la obra, el grupo se reúne para leerla. El director debe hacer una breve explicación de cada personaje situándolo en el contexto de la obra. La obra se lee en voz alta y despacio. Cuando llega una acotación, es el director el que la lee. En esta primera lectura colectiva, cada actor debe intentar situarse en su personaje y relacionarlo con los demás.

Es importante que a esta reunión asistan los encargados de la tramoya. Puesto que la obra se divide en escenas o actos, el equipo se pondrá de acuerdo en las fechas de los ensayos y en cuál es la escena que hay que llevar aprendida para el próximo día.

En Casa

Uno de los trabajos más importantes del actor se realiza en su casa. Allí hay que estudiar el papel y asimilar su personaje. Cada actor debe hacerse preguntas sobre su personaje o hacerle preguntas a él. Hay que descubrir cómo piensa, cómo es, por qué actúa de esta manera, cómo debe andar, cómo debe hablar... Al estudiar el papel, hay que leer también las acotaciones para saber cómo hay que decir o entonar el texto. Hay que fijarse mucho en qué es lo que dice el actor que le precede en la palabra...

Posiblemente sea ésta una de las labores más duras del actor, porque no es tan divertida como un ensayo, porque le obliga a uno a sentarse y darle un poco a los codos... Pero este trabajo silencioso es imprescindible para que la representación funcione. Sólo así el actor podrá aportar mucho en trabajo del próximo ensayo y, junto con el trabajo callado que



los otros compañeros también habrán hecho, empezarán a crear espectáculo.

Con el papel ya aprendido, vamos a comenzar a ensayar. Es ahora cuando viene el trabajo en común y la maravilla de ver que la obra va cada día tomando más cuerpo.

Antes de comenzar a ensayar hay que tener en cuenta dos cosas muy importantes: que el director es quien coordina el ensayo y debemos dejarnos ayudar por él; y que no se pueden empezar los ensayos si hay alguien que no se sabe el papel, pues paralizará el ensayo de los demás.

En el escenario

Los primeros ensayos servirán para perfilar los primeros cuadros. No hace falta que asistan todos los actores; es preferible que asistan sólo los que aparecen en dichos cuadros. Tampoco hace falta que estos ensayos se hagan en el escenario; importa ahora descubrir la entonación que hay que dar a cada frase y esbozar los gestos y los movimientos que hay que hacer en escena.

Poco a poco, con estos ensayos parciales, hay que pasar toda la obra.

Los siguientes ensayos serán ya en el escenario. Hay que fijarse mucho en los movimientos: entradas, salidas, colocación. También es importante que cada actor sepa dónde van a estar colocados la utilería, los muebles y todos los elementos que aparecen en escena.

Ahora sí deben estar los apuntadores colocados en los laterales. El director estará preferentemente en el patio de butacas para situarse constantemente desde el punto de vista del espectador, que es a quien va dirigida la obra.

El ensayo general



Cuando la obra se tiene ya dominada hay que hacer un ensayo general: la obra se representa tal y como se hará el día del estreno: con los vestuarios y decorados adecuados, con el maquillaje puesto y todos - actores, apuntadores, tramoyistas y director- colocados en su sitio. Aunque haya fallos, ya no se puede interrumpir el desarrollo de la obra. Todo debe hacerse como si hubiera público.

En el ensayo general puede haber algunos amigos como público. Al final de la representación, harán los comentarios pertinentes que puedan enriquecer la obra.

Ahora sí. Ya está todo prácticamente listo para el estreno.

CONSEJOS IMPORTANTES

- Cuando el actor se equivoca en su papel o en sus movimientos, el director debe corregirle desde el principio. Es importante que esto sólo lo haga el director. En ningún caso puede un actor interrumpir el ensayo si él u otros compañeros se equivocan.
- Los actores deben procurar desde el principio no dar la espalda al público y no taparse unos a otros, a no ser que el desarrollo de la función lo requiera.
- El actor, ya en los ensayos, debe preparar su salida a escena concentrándose en la situación de su personaje.
- En escena sólo estarán los actores precisos. No deben estar los que no aparecen en ese momento de la obra.
- Los actores que no estén en escena deben estar en silencio y con atención, favoreciendo la concentración de los compañeros que en ese momento sí están actuando.
- Al final del ensayo, el grupo debe reunirse para comentario y enriquecer el espectáculo. De las decisiones que se adopten, hay que tomar nota para aplicarlas en el siguiente ensayo.



- Es muy bueno que, de vez en cuando, el grupo entero celebre una fiestecilla o una merienda. Todas las cosas que contribuyen a que todos sean más amigos repercutirán en bien del espectáculo.
- Antes de estrenar el espectáculo, conviene hacer publicidad. Para ello aprovecharemos todas las posibilidades que tengamos: carteleras, emisoras de radio cercanas, revistas escolares... Hay que hacer ambiente y crear una buena predisposición por parte del público.

Antes de empezar

Los actores acuden al menos una hora antes y se ponen el vestuario correspondiente. Luego se maquillan (en caso de no tener maquillaje de teatro, se puede sustituir poniendo crema suavizante en el rostro y luego aplicando pinturas de cera no plástica). Cuando todos están maquillados, hay que ir al escenario -en caso de que haya telón y esté abajo-. Allí hay que repasar rápidamente si está todo en su sitio y si cada personaje tiene preparada la utilería que debe utilizar. Luego cada actor debe poner en el lateral desde el que saldrá a escena. Los apuntadores se colocarán ocultos a ambos lados del escenario, desde donde controlen toda la escena.

Este momento es muy emocionante: todo debe estar listo, ya que una vez levantado el telón no se podrán rectificar errores de colocación de decorados y muebles; por otra parte, éste debe ser un momento de concentración, tanto para los actores como para los técnicos.

Arriba el telón

Es la hora de la emoción y los nervios. El trabajo de muchas horas y la ilusión de nuestro grupo van a tener reflejo en el escenario. Ha llegado el día del estreno.



Las luces de la sala deben apagarse poco a poco. Debe haber un momento en el que sólo está algo iluminado el escenario. Este momento hará que los espectadores concentren su mirada en el telón. Entonces, poco a poco se irá abriendo...

Durante la representación, los actores se esforzarán en hablar de tal manera que todos los espectadores les oigan. Para ello deben hacerlo en un tono de voz alto (no gritando) y vocalizando. Es lógico que las primeras veces que uno hace teatro se equivoque o se ponga algo nervioso. No hay por qué preocuparse. Además, cuando el público ve trabajo y buena voluntad, es generoso. No obstante hay que evitar los siguientes defectos:

- Corregirse en escena.
- Reír cuando el público ríe porque en la obra hay una situación jocosa.
- Hablar entre bastidores o sisear para hacer callar.
- Exagerar situaciones.... hacerse el gracioso inventando cosas que no se trabajaron en los ensayos.
- Mirar al apuntador cuando alguien se ha olvidado el papel... (Ya será el apuntador el que ayude, no hace falta pedirle ayuda).

Plas, plas, plas

Y por fin, el aplauso. La compensación por tantos trabajos e ilusiones, por tantas horas de amistad y de compañerismo desarrollando un proyecto común. El público sabe agradecer porque sabe que todo el trabajo ha sido preparado con cariño para ofrecérselo a él. (Todo actor sabe que el espectador es su amigo y se merece lo mejor). Es importante que, a la hora de recibir los aplausos, los actores estén en el escenario con gesto agradecido. No hay que hacer tonterías en ese momento, aunque todo el mundo esté contento. Ningún actor se retirará de escena mientras duren



los aplausos; tampoco habrá que permanecer cuando ya ha terminado la ovación. Hay que tener aquí sentido de la medida y de la buena educación.

Cuando ya ha caído el telón, hay que ir a lavarse y cambiarse. Todo debe quedar en su sitio, hay que recoger las cosas que se han usado, evitando que no se encuentren el día de la próxima representación.

Es muy conveniente que el día siguiente el grupo vuelva a reunirse para comentar las incidencias de la obra, los aciertos, los defectos que habrá que corregir, las reacciones del público, los comentarios que luego se hicieron... Una vez más, habrá que tomar buena nota de ello y tenerlo en cuenta para la próxima representación.



ESPECTÁCULO DE SOMBRAS

Recuerdo que una noche, en una colonia de jóvenes y en medio de un gran aburrimiento, alguien tuvo la feliz idea de montar un espectáculo de sombras. Aunque nadie había preparado nada previamente, la representación fue una auténtica fiesta llena de participación y de una gran dosis de imaginación.

Lo que esta vez os propongo es muy sencillo. Todos nosotros hemos caído en la tentación de hacer sombras con nuestras manos sobre una pantalla en la que estaban proyectando algo. Resulta francamente divertido. Pues bien, ahora se trata de que organicemos las sombras montando una representación.

Montemos el escenario

Tenemos que colocar una pantalla. Para ello nos servirá una sábana, que sujetaremos por los lados con unos soportes. Debemos tener cuidado en que la pantalla quede bien tensa para que así la sombra no se distorsione y aparezca deformada.

A dos o tres metros detrás de la pantalla pondremos un potente foco (si consiguiéramos un proyector de diapositivas sería ideal). Encendemos el proyector y... ¡Ya podemos empezar!

Ahora los actores se colocan entre la pantalla y el proyector y pueden empezar a actuar. Como sólo se ven nuestras sombras, debemos tener cuidado de que nuestros movimientos sean muy esquemáticos y más bien, pausados. También hay que estar muy atentos para que no nos pongamos unos delante de otros pues entonces las sombras crearían confusión en el espectador.



Tú mismo comprobarás que cuanto más te acerques al foco, mayor será tu sombra. De este modo puedes representar perfectamente a un temible gigante, puedes tomar también una posición mágica -como Astérix- y crecer desmesuradamente.

Es preferible que actúes de perfil, aunque en los momentos en que se requiera puedes actuar de frente.

Posibilidades

Son enormes. Puedes colocarte la silueta de una corona en la cabeza y un largo trapo en la espalda como si fuera una capa y tu sombra puede representar a la de un gran rey. Es decir, con muy pocos elementos puedes hacer buenos "trajes" y útiles (escopetas, pasteles...). Bastarán las siluetas.

Si eres hábil con las manos, puedes presentar animales que hablan y se mueven en la representación. Bastará alejarlos o acercarlos al foco para poder conseguir el tamaño con que deseemos que aparezcan. También podemos utilizar dos proyectores haciendo que cada uno ilumine un espacio concreto de la pantalla, de esta forma podremos hacer aparecer o desaparecer a algún personaje apagando el proyector que le ilumina y dejando el otro encendido.

Bastarán las siluetas para conseguir bellos paisajes: árboles, castillos...

Finalmente conseguiremos un fantástico efecto colocando en el proyector filtros de colores de papel de celofán con lo que todo el "escenario" se nos teñirá de color.

PARRANDERAS





UN DESFILE CON MARCHA

Un buen desfile es una auténtica fiesta en la calle, una forma concreta de que un grupo de personas se divierta y anime a otros a que también lo hagan. En efecto, un desfile siempre acaba con más gente de la que empezó.

Para hacer un desfile hay que comenzar estableciendo el trazado exacto que el grupo deberá recorrer. Conviene que éste transcurra por la zona más céntrica de nuestro barrio o pueblo. También es importante el momento; para asegurar el éxito, el desfile será preferentemente en día festivo y en una hora en la que la calle esté llena. Es importante que el desfile concluya en una plaza o en un espacio amplio.

ORQUESTA RUIDOSA

Es un elemento muy llamativo. Un grupo de jóvenes formará la orquesta. Irán equipados con latas, cacerolas, trompetillas, pitos, maracas, tapaderas... No puede tocar uno cuando le apetece, es toda la orquesta la que suena o la que descansa. Sería estupendo que algún amigo supiera tocar algún instrumento de viento.

CABEZUDOS

Son muy vistosos y fáciles de hacer. Para ello se necesitan cajas de cartón, cuanto más grandes mejor. Las cajas deberán ser pintadas en principio de un color claro uniforme por todo el cartón. Luego se pintan los ojos, la nariz, los rasgos. Al hacer la boca tendremos que recortar el cartón a la altura de los ojos del que va a llenar el cabezudo, de esa forma podrá ver a través de ese agujero. Para hacer el pelo sirve el papel de color cortado a flecos.



LOS TRAJES

Hay que tener en cuenta que todos aquellos que inician el desfile tienen que ser auténticos animadores que pierden la vergüenza y sienten la fiesta por más que estén en la calle. Por tanto, es importante que todos vayan preparados con algún disfraz o con ropa llamativa. La imaginación de cada uno deberá construir el traje más raro.

PANCARTAS Y SLOGANS

Pueden ser reivindicativas (aludiendo a los derechos del niño, a alguna necesidad que tengan los jóvenes en la zona, condenando la violencia...).

También pueden ser meramente festivas, con dibujos de payasos, con frases simpáticas, etc.

Las pancartas deben estar hechas con tela (el papel se rompe pronto) y sujetas con palos. Si la pancarta es muy grande, habrá que hacer en la tela unos agujeros para que se cuele el aire en caso de que sople el viento.

Además del griterío lógico de todo desfile, puede haber slogans que son coreados por todos los participantes y acompañados por la persecución de la orquesta.

ELEMENTOS FESTIVOS Y DE ANIMACIÓN

Se pueden inventar muchísimos. Puede haber acróbatas, saltimbanquis, gente que hace burbujas de jabón, jóvenes que tiran serpentinas, confetis... Otros pueden dar caramelos a los niños pequeños que se acercan. Con bolsas de basura abiertas y atadas por sus extremos unas con otras, se puede hacer una gran sombrilla bajo la que muchos se protegen.



En algún momento habrá que parar a descansar. Se pueden inventar formas originales de desfilar: marcha atrás, a saltos, a la pata coja... Si hay posibilidades, puede haber un coche con un gran altavoz que emita música.

Como hemos dicho, conviene que sea en una plaza. Puede hacerse allá una gran chocolatada invitando a cuantos curiosos se han acercado. Puede ser un fin de fiesta fenomenal.



GUSANO CALLEJERO

Cada día más se redescubren las calles y plazas de nuevas ciudades o pueblos como espacios útiles para la diversión y el tiempo libre. La propuesta consiste en la construcción de un gusano gigantesco que se pasee por todo el barrio o por el patio del colegio.

Durante varias semanas, se debe ir guardando cajas grandes de cartón. Todas estas cajas hay que ir las almacenando hasta que llegue el momento de montar el gusano. Será una gran fiesta.

Cuando ya se tenga las cajas suficientes (30 ó 40), se puede empezar el trabajo.

MANOS A LA OBRA

Dirigiéndose con todas las cajas a una plaza o al rincón que hayan elegido para jugar. Necesitaremos también cuerda gruesa abundante, pintura y algún que otro material que puedan ir improvisando.

Una de las cajas mayores y más fuertes nos servirá para la cabeza del gusano. El resto de las cajas irán tras ella. Cada caja debe ser ajustada a la anterior con la cuerda; para ello perforaremos las cajas e introduciremos en las perforaciones la cuerda, atada por dentro de modo que el nudo sea mayor que el agujero y la cuerda quede bien sujeta. Es conveniente que cada trozo de cuerda mida medio metro o menos para que así tengan movilidad al ser arrastradas.

DECOREMOS EL GUSANO

Ya que tenemos una larga hilera de cajas fuertemente atadas unas con otras, ahora pintaremos cada caja para que el gusano sea bien vistoso. Pueden pintar cada caja con tres franjas de colores -siempre los mismo-;



así el gusano tendría cierta unidad. A la última caja se puede colgar una hermosa cola hecha con un trozo de cuerda deshilachada y pintada.

LA CABEZA

La cabeza del gusano debe ser especialmente cuidada. Se pintaran ojos y boca sonriente. Se pueden colocar bigotes largos y una hermosa cabellera hecha a base de bolsas de basura anudadas... Ahora hay que dejar que el gusano se seque y repose.

EL DESFILE

Con el gusano como protagonista, puede montarse un desfile apasionante: gente disfrazada, banda de músicos improvisados, pregoneros que gritan la presencia del gusano entre las calles y... evidentemente, jóvenes encargados de hacer que el gusano se mueva; éstos deberán arrastrarlo con delicadeza y suavidad. Si la cosa está bien organizada, el serao que se puede montar es increíble.



FIESTA DE DISFRACES

En la fiesta, en la juerga, en el tiempo libre, el disfraz ocupa un lugar privilegiado. Hace que parezcas otra persona, aunque no dejes de ser la persona que realmente eres. Tiene, pues, su carga fantástica.

Lo que propongo no es una serie de formas para disfrazarlos, sino cómo organizar una fiesta en la que los disfraces sean los protagonistas. La pueden poner en práctica en la escuela, en unas colonias o siempre que se reúnan.

¿DE QUÉ NOS DISFRAZAMOS?

Lo primero que tenemos que hacer es escoger un tema que sea protagonista de la fiesta y alrededor del cual giren los disfraces que vayamos a confeccionar. por ejemplo: una boda. Haremos una serie de papelitos -tantos como participantes- y en cada uno de ellos colocar el nombre de un personaje que interviene en la boda, por ejemplo: el cura, el monaguillo, el novio, la novia... También pueden aparecer una larga lista de invitados: el conde de Ramirincón, el marqués, el indio, un torero...

Una vez que estén hechos los papeles, se repartirán a suertes entre los participantes. Cada uno tendrá que ingeniárselas para disfrazarse del personaje que le ha tocado.

LA CEREMONIA

Se puede disponer un gran ruedo con sillas. El presentador irá anunciando a los invitados que van llegando. Cada invitado hará un saludo propio del personaje que interpreta. El jurado irá ahora fijándose mucho en la imaginación que se ha invertido en la confección de los disfraces e irá puntuando.



Finalmente entran los novios. Se estimula la ceremonia de la boda, el cura les bendice, la madre del novio llora emocionada... hay escenas conmovedoras. Salen los recién casados y se forma ahora un gran desfile con arroz, serpentinas... Puede haber también una banda musical de jóvenes disfrazados con instrumentos fabricados por ellos mismos, o con instrumentos normales si saben tocarlos. Amenizarán el desfile de manera especial.

LOS DEMÁS ACTOS

Puede haber, cómo no, un banquete de bodas aunque sólo sea a base de bocatas o de chocolate con torta.

Luego se puede montar un gran baile que iniciarán los recién casados y en el que todo el mundo participe... hasta el borracho, que baila el rock de maravilla. En el descanso del baile se anunciarán los ganadores del concurso al disfraz más original.

También se pueden construir decorados para la iglesia, la sala de baile, el comedor, etc. Además de la boda, son muchos los temas que con este procedimiento pueden escoger para montar una fiesta de disfraces: una corrida de toros, el circo...



EL GRAN BAILE

Es frecuente que en algunas fiestas a lo largo del curso se organicen bailes. Montemos una sala de baile original y divertida donde se pueda bailotear alegremente y jugar con la música.

Para que nuestro local tenga toda la apariencia de una sala de baile, iremos colocando papel de embalar en el techo de manera que asemeje lona. Habrá que intentar que el papel no quede tenso y pegado al techo, sino que tenga cierto vuelo y movilidad, como si se tratara de una lona gigante.

Con el papel higiénico de colores podemos colocar orlas que adornen las paredes, los bancos laterales, etc.

AMBIENTACIÓN DEL LOCAL

En la parte central estará la pista de baile. Allí tienen que converger la mayor parte de las luces. Si en el grupo organizador hay algún inútil, puede poner las luces de colores que vayan creando efectos luminosos llamativos. Si podemos disponer de algún proyector de diapositivas viejo, lo colocaremos en una esquina del local y en una parte alta de manera que enfoque directamente la pista de baile.

Delante del objetivo iremos poniendo papel de celofán de distintos colores... El efecto es muy bueno y todas las personas a las que se les proyecte la luz quedarán bañadas de color del filtro de celofán. Para determinar bien donde está la pista, además de la luz puede haber banderines de colores y tiras de papel. Esto es muy fácil de hacer con papel pinocho y queda muy decorativo.

Habrá un escenario pequeño donde se situará la orquesta. También será el papel de embalar y alguna luz concreta lo que determine dónde está el escenario; no hace falta que sea nada excepcional. Es importante -si hay



posibilidad- que el animador de la fiesta cuente con un micro en el escenario para ir motivando los distintos bailes y juegos.

En un rincón muy protegido estarán los aparatos de megafonía: tocadiscos, cd, etc. Es fundamental haber determinado quiénes serán los encargados de manejar estos aparatos. No pueden ser muchos y hay que evitar que la gente que participe en el baile les dé excesivamente la paliza diciéndoles qué música deben poner. Los encargados habrán tenido que hacer previamente un trabajo de selección de cintas, discos, canciones... para poderlos combinar adecuadamente.

Otro rincón importante es el bar. Aquí se servirá un refresco especialidad de la casa. Hay que tomar la precaución de que todos los vasos sean de plástico para evitar que alguien pueda cortarse cuando está bailando.

LAS ENTRADAS

Cada participante del baile sacará su entrada para poder participar en el mismo. La entrada será una bolsa en la que habrá varios caramelos, algún globo, serpentinas, un puñado de confetis, un matasuegras y un sombrero; además habrá un número escrito en una cartulina que será para las rifas que se montarán a lo largo del baile. El sombrero será de papel o cartulina; es fácil hacerlos. La comisión de estas bolsas-entrada se encargará de diseñar los sombreros. Este baile es muy elegante, por ello es conveniente ir de etiqueta.

CONCURSO DE BAILES

Todos los que quieran participar se apuntan por separado; es decir, no por parejas. Las parejas serán hechas de la siguiente manera: a cada participante se le dará un papel; en el papel aparece el nombre de un componente de una pareja famosa, inmediatamente deberá buscar, a su



pareja. Por ejemplo, si uno recibe un papel en el que pone Romeo deberá encontrar a la chica que tiene el papel de Julieta.

Una vez hechas las parejas salen al centro de la pista y comienzan a bailar. Los encargados de la megafonía habrán hecho una selección en la que se habrán mezclado distintas melodías: rocks, tangos, pasodobles. Así las parejas concursantes deberán adaptarse continuamente a la melodía nueva que empieza a sonar.

RIFAS

A lo largo de la fiesta se pueden rifar objetos curiosos y divertidos: un botijo, un yoyo, un abanico. El animador se encargará de ir dando ambiente a esta rifa. Cada uno contará con el número que se le ha dado con su entrada. Durante los días de preparación, una pequeña comisión habrá ido recogiendo regalos graciosos que pueden ser utilizados en esta rifa.

EL BAILE DE LA ESCOBA

Otro juego divertido es éste. En la pista se colocan todas las parejas de manera que queda uno sin pareja. Este llevará una escoba. Cuando suena la música, todos empiezan a bailar y el desparejado o desparejada lo hace con la escoba; en el momento en que la música para, todos cambian de pareja, también el desparejado que -gentilmente- entrega al más despistado la escoba y la cambia por su pareja.

LA REINA Y EL REY DE LA FIESTA

Es otra actividad que animará la fiesta. Por supuesto, no elegiremos simplemente reinas de fiesta como habitualmente se hace por ahí, eso sería desprestigiar nuestra fiesta. Seremos más originales. Los chicos irán



pasando por una pasarela enseñando los músculos de los brazos. Al final, el más flaco será coronado rey de la fiesta.

Para la elección de la reina, las chicas desfilarán por la pasarela. En un momento determinado, se detienen y dan -una por una- un fuerte chillido. La reina de la fiesta será la que haya dado el grito más terrible. Obviamente el rey y la reina -tras ser coronados- se marcarán un baile.



LA GRAN FIESTA

Vamos a intentar dar una serie de ideas para que los jóvenes sean los protagonistas de las fiestas que organicen. Porque la fiesta es algo que vale la pena de verdad: une, crea amigos, sirve para expresar los sentimientos de felicidad..., sirve para pasarlo bomba. Montemos, pues, una fiesta y cuidemos todos los detalles, desde el principio hasta el final.

Lo primero que haremos será preparar las invitaciones. Se puede invitar de palabra, pero la tarjeta de invitación es un detalle en el que puede participar bastante gente; además, siempre es un recuerdo.

La invitación puede ser una cartulina de unos 13 por 9 cm., más o menos. En una parte de la cartulina pueden hacer un dibujo, puede ser una cosa abstracta o sencilla. Nunca intenten hacer un dibujo muy minucioso y complicado, pues les llevaría mucho tiempo el preparar tantas invitaciones. Unas rayas claras y brillantes bien distribuidas darán solemnidad a la invitación. En la parte de atrás y con letra clara y nítida, colocarán el nombre del amigo invitado comunicándole el lugar, la hora y el motivo de la fiesta. También se le puede indicar que nadie podrá entrar a la fiesta si no lleva puesto un distintivo: una nariz de payaso, un gorro simpático, un disfraz, una pintura en la cara, una enorme pajarita...

LA AMBIENTACIÓN DEL LOCAL

Debe cuidarse mucho este apartado. Los compañeros con imaginación y capacidad para la decoración podrán lucirse aquí. En el techo colgaremos papeles de colores, recortados en forma de flecos. Para esto hay que usar papel de seda de colores. En las paredes puede haber pósters especialmente preparados para la ocasión. También puede haber tiras de papel en blanco, colocadas en la pared. Junto a estos papeles se ponen unos cuantos lápices. Esos carteles blancos estarán ahí durante todo el



desarrollo de la fiesta para que el que lo desee, pueda escribir un sentimiento, hacer un dibujo, expresar una idea... Será un cartel de libre expresión, no para escribir tontadas sino cosas que agraden a todos.

En una esquina del local pueden colocarse un montón de globos que estarán arrinconados (unas sillas delante, evitarán que los globos se desparramen por la habitación). Los globos son siempre una señal de fiesta y alegría. Además de ser un excelente elemento decorativo, son también idóneos para montar juegos divertidísimos. ¡Ah!, prohibido reventar los globos antes de ser utilizados para los juegos.

Si pueden encontrar ropa vieja, grande... pueden ponerla en unas cajas para que todo el que lo desee pueda ponerse un disfraz, una bufanda enorme, un pañuelo de colores...

Un detalle es que cada uno de los participantes en la fiesta reciba, en un momento dado, un regalo. Por pequeño e insignificante que sea el regalo, se crea un ambiente y una emoción tremenda a la hora de abrir el paquetito... En el paquetito puede haber pelotitas, silbatos, llaveros, cromos... Lógicamente elegir el regalo más apropiado para cada amigo.

ANTES DE EMPEZAR LA PREPARACIÓN

Es siempre conveniente hacer un presupuesto aproximado de lo que se va a gastar en la fiesta.



COMIDA PARA UNA FIESTA

En todas las fiestas es importante que haya algo para comer, merendar..., picar. Generalmente estas cosas las preparan la gente mayor. Daremos ahora una serie de recetas fáciles de realizar para que también en esto sean los protagonistas de la fiesta.

Antes de empezar me parece oportuno dar un pequeño aviso. A veces, en las fiestas montadas por jóvenes, suelen aparecer unos tipos que no participan nunca en nada, ni participarán tampoco en la marcha que ahora estamos montando; sin embargo son perfectos devoradores de galletas, papas fritas... Son auténticos aguafiestas que van a aprovecharse. Aunque en nuestra fiesta no debemos excluir a nadie, tengamos un cuidado especial con estos compañeros. Hay que tener un poco de vista: no sirvamos todo desde el principio y procuremos que haya cosas para todos. Es preferible que pongamos muchas cosas en poca cantidad.

PARA COMER

Lo ideal son cositas sencillas y apetitosas para picotear. Al final se puede terminar con una torta.

- Canapés. Los canapés son como pequeños bocadillos de pan muy suave. Podemos hacerlos de mantequilla con jamón o salchichón. Lo importante es que los preparemos de una forma elegante: cortados triangularmente y bien decorados.
- Galletas con mantequilla. Son fáciles de preparar y muy apetitosas. Son galletas "María", untadas con mantequilla y salpicadas con azúcar. Pueden juntarse dos galletas.
- Naranja azucarada. En pequeños vasos se pone una naranja cortada e impregnados de azúcar.



PARA BEBER

Aparte de las bebidas comunes como: limonada, naranjada, refrescos, etc., les sugerimos a continuación otras más originales, a la vez que dejamos campo abierto a la imaginación.

- **Bebida exótica:** Necesitamos una botella de jugo de piña, una lata de piña en almíbar y medio litro de gaseosa. Colocar en una jarra el jugo, las rodajas cortadas en pedazos y también el jugo de la lata de almíbar. Añadir luego medio litro de gaseosa y ponerlo en la nevera. Se sirve bien frío.
- **Naranjada tropical.** Al jugo de dos naranjas se le añade el de un limón, luego añadir agua y azúcar al gusto.

INFANTILES



VARIADAS



DIBUJA TU HISTORIA

Logros:

- capacidad de observar el entorno y comprenderlo
- conocimiento del problema y capacidad de observarlo externamente

Propósito:

- Enseñarle al niño de una forma sencilla y entendible las causas que preceden un terremoto
- Estimular la imaginación del niño por medio de actividades con expectativa
- Aumentar la creatividad por medio de la elaboración de su propia historia

Actividades

- Se reúne a los niños y se les empieza a explicar lo que sucede en los terremotos, mostrándoles una secuencia de dibujos elaborados previamente, pero teniendo en cuenta hacer pausa para preguntarles lo que piensan que vamos a mostrar en el siguiente dibujo, creando expectativa para que ellos vayan descifrando y descubriendo la diferente evolución de la historia. Los niños que desacierten se les corregirá mostrándoles el siguiente dibujo, y se continuará la historia.
- Después de terminada la historia se procederá a repartirles las hojas divididas por la mitad motivándoles a que describan su propia historia en un orden secuencial.
- Ya terminados los dibujos, los niños deberán hablar sobre su historia ante los demás.



ORIGAMI

Logros:

- estimular la motricidad fina de los niños

Propósito:

- motivar a los niños para que tengan autonomía en elegir una figura a elaborar.

Actividades

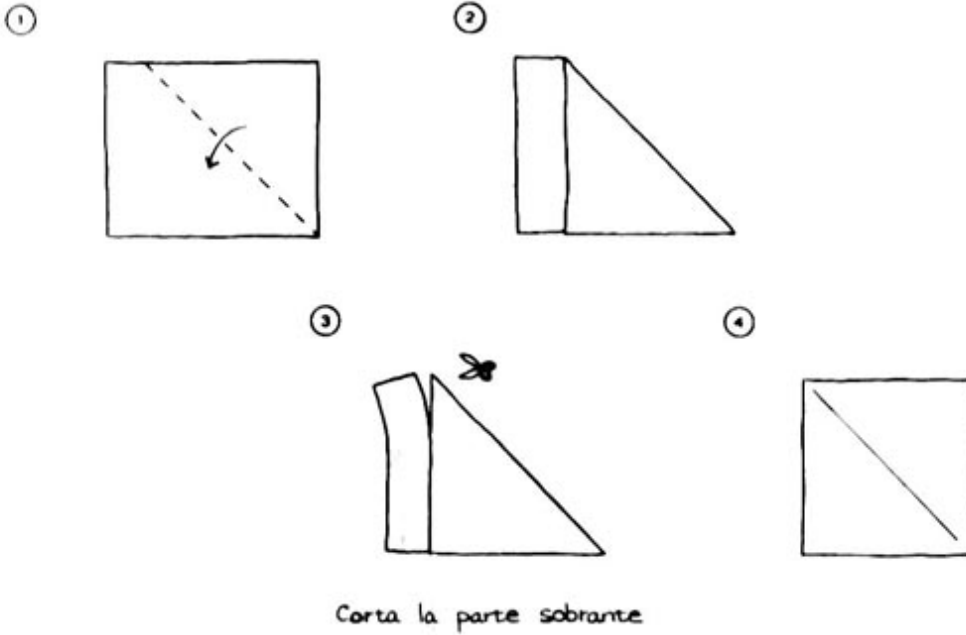
- comenzar con una canción motivando a los niños sobre el tema a tratar
- mostrar las figuras hechas en papel, las cuales deben ser clasificadas en tres grados de dificultad, para que ellos elijan la figura a realizar. Como ejemplo ver modelos
- entregar los materiales disponibles (periódicos)
- explicar individualmente los pasos para elaborar la figura. El grado de dificultad variará de acuerdo con la edad y desarrollo motriz del niño.



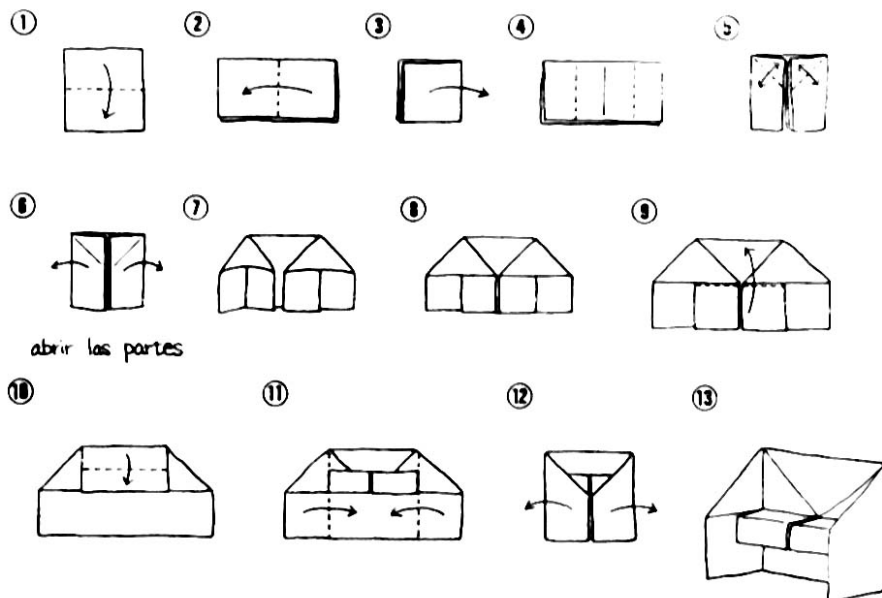
Modelos de origami

Cuadremos la hoja

▪ Para conseguir un cuadrado de una hoja rectangular ▪

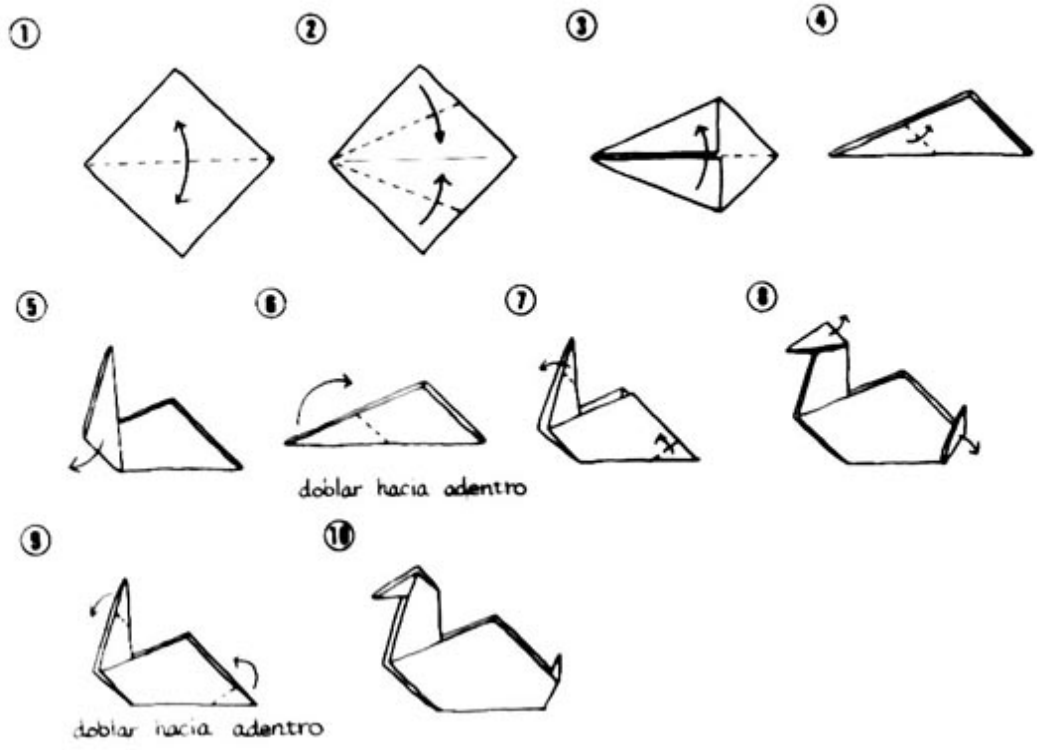


PIANO

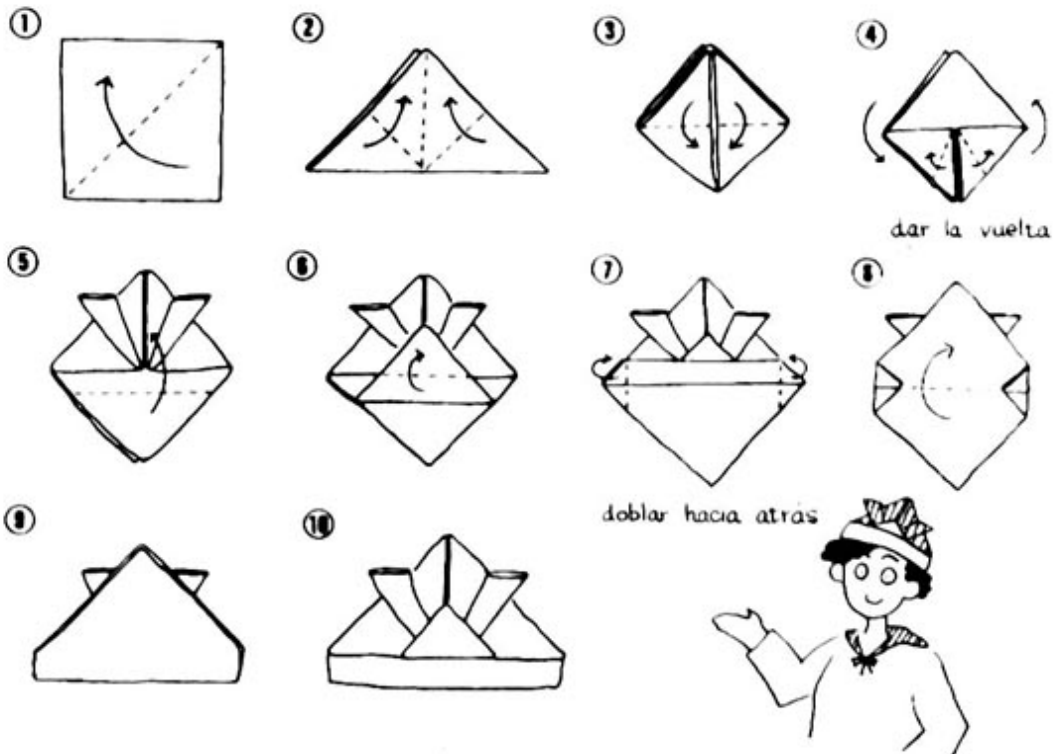




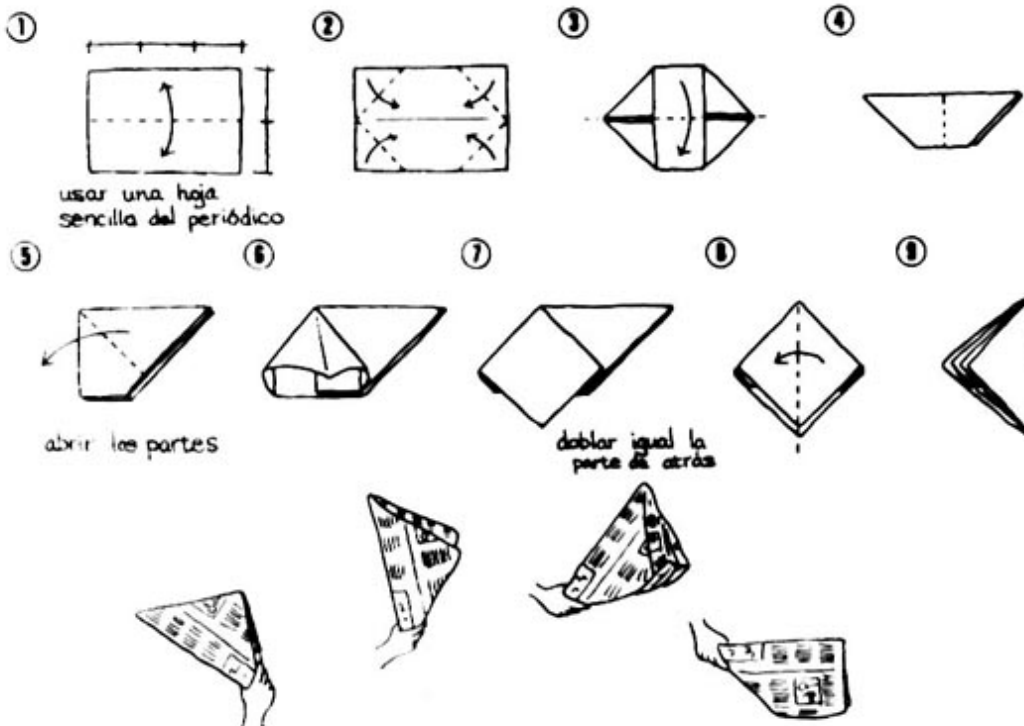
AVE



SOMBRERO

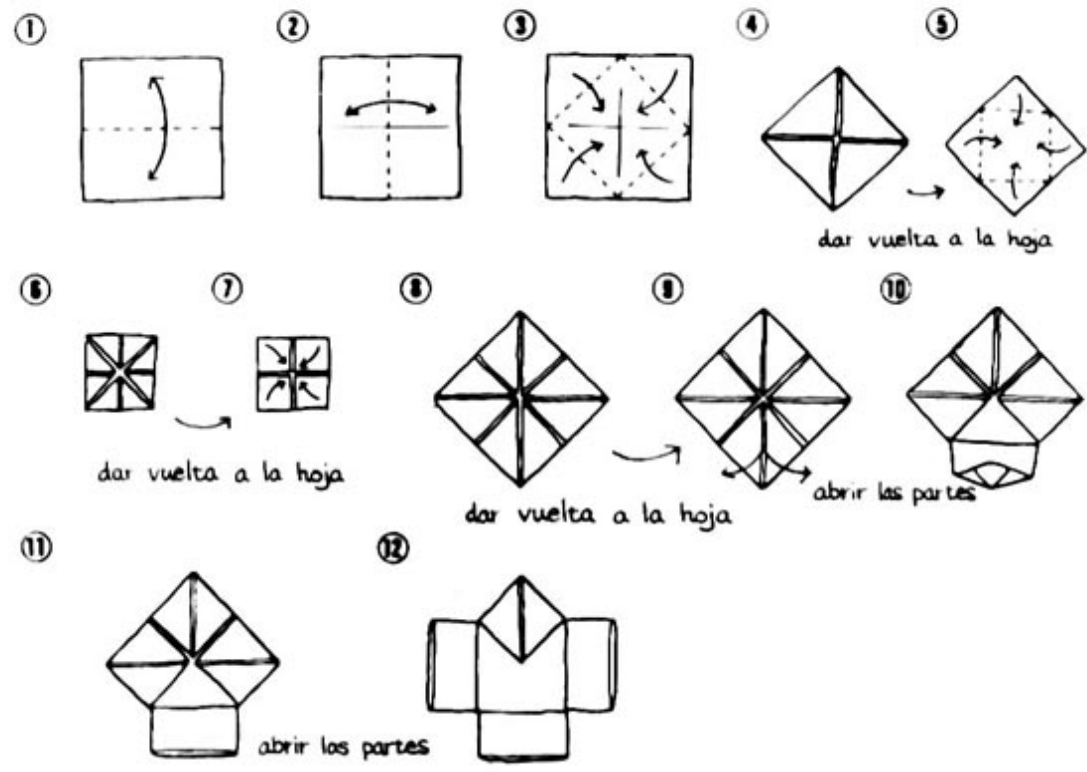


JUGUETE



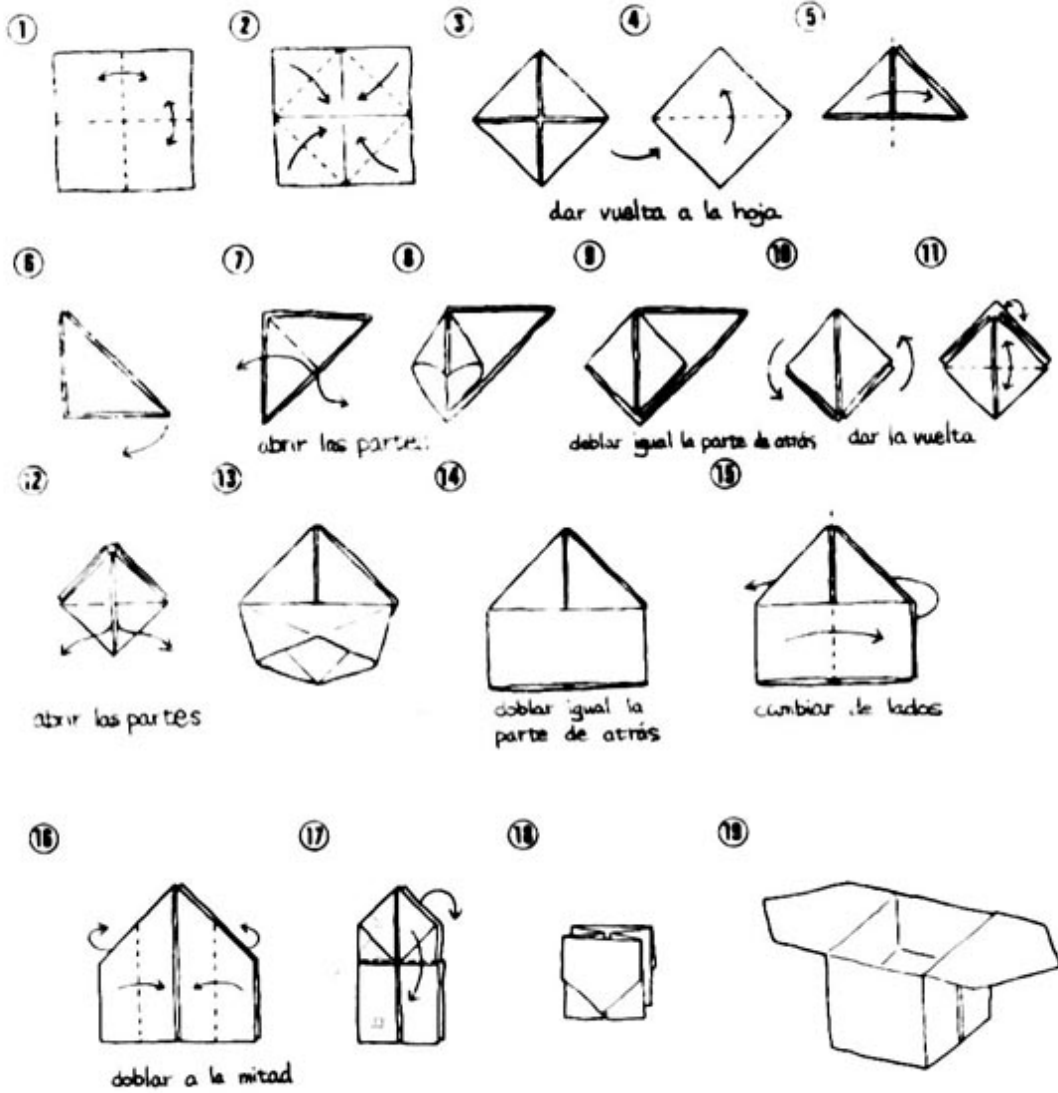


MUÑECO





CAJA





BALÓN

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

abrir

abrir los cuadrados y doblar en triángulo

doblar igual la parte de atrás

doblar igual la parte de atrás

guardar puntos dentro de bolsa

ahora, infla tu balón!



FAROL en FLORES

1. Square sheet with a horizontal dashed line and a curved arrow indicating a fold.

2. Sheet folded in half horizontally, with two horizontal dashed lines and two curved arrows.

3. Sheet folded into a narrow horizontal strip.

4. Strip folded in half lengthwise.

5. Strip folded into a narrow vertical strip.

6. Strip folded in half vertically.

7. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

8. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

9. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

10. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

11. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

12. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

13. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

14. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

15. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

16. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

17. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

18. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

19. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

20. Strip folded into a narrow vertical strip with a diagonal dashed line and arrow.

marcar dobleces y volver de nuevo

doblar puntas de los cuadros dos hacia el centro

abrir triángulos y doblar

formar 6 flores y unir



LA TERREBOLA / EL TERREDADO

Logros:

- capacidad de observar el entorno y comprenderlo

Propósito:

- enseñar de una forma lúdica y concreta los lugares de riesgo y protección a los cuales los niños tienen acceso en el alojamiento Temporal.

Actividades

- comenzar con una ronda motivando a los niños sobre el tema a tratar
- repartir papeles de color verde y rojo a los niños
- organizar grupos de tres
- hacer el recorrido hogar por hogar y en un proceso de socialización niño, adulto, agente de intervención, identificar los lugares de riesgo colocándoles un papel rojo y un papel verde a los lugares de protección.
- reunir nuevamente los niños y realizar un juego en círculo con una pelota (pintada la mitad de verde y la otra mitad de rojo) de tal manera que el agente lance la bola a algunos niños y si ésta cae por el lado rojo, el jugador se dirige hacia uno de los recortes que representan riesgo y si cae en verde se dirigirá a uno de los recortes que significan protección. Cuando los recortes se acaben terminará el juego.



TU TIEMPO

Logros:

- saber manejar el tiempo
- capacidad de aprender y **comunicarlo a otros**

Propósito:

- afianzar en el niño el concepto de tiempo.
- Observar las actividades que los niños realizan en su tiempo libre.

Actividades

- comenzar con una corta narración donde se afiance el concepto de tiempo, utilizando títeres. Como ejemplo ver lectura "tu tiempo".
- mostrar un dibujo ambiguo acompañado de una reflexión; cada niño pasa por el frente y por medio de una mímica mostrará lo que hace en su tiempo libre para que los demás lo adivinen.

Tu tiempo

Ayer Juan al caer del columpio se partió una pierna: Hoy tiene toda la piernita envuelta en yeso y está muy triste. Piensa que nunca podrá volver a jugar fútbol. Su mamá lo consuela, lo consiente y le dice que no debe preocuparse porque con el tiempo se mejorará, pero Juan no le cree porque ahora se siente muy mal. ¿Se mejorará Juan?

¿Has oído decir "dale tiempo al tiempo"? Esto quiere decir que aunque hoy las cosas nos parezcan muy difíciles, dentro de un tiempo las cosas cambiarán, tendremos nuevas oportunidades y nos irá mejor. El tiempo es como un gran amigo tuyo, pero este amigo necesita tu ayuda: que te portes lo mejor que puedas ahora... y tú sabes cómo.



Mientras lo haces, algunos días te sentirás así. Otros días sentirás lo opuesto (dibujar una carita feliz y colócala al revés para ver cómo se ve triste).

Esto casi siempre nos pasa a todos. Pero recuerda que cada día es menos triste que antes y cada día feliz es más que antes.

Hacer un dibujo de ti y de lo que te gustaba hacer antes de la tragedia.

Ahora hacer otro dibujo de cómo eres y de lo que te gusta hacer ahora.

¿Cómo has cambiado?



TU VALOR

Logros:

- tomar decisiones que lo fortalezcan

Propósito:

- incentivar la confianza y la capacidad para la toma de decisiones que fortalecen y apoyan una acción mejoradora de su entorno social.

Actividades

- comenzar con una ronda donde se afiancen los conceptos de lateralidad y socialización con el medio.
- explicar mediante un títere el concepto de valor
- narrar una historia donde plantea una situación reflexiva sobre el valor de las personas y las cosas que le rodean. Como ejemplo ver lectura "tu valor".
- mostrar una lámina donde aparece un niño realizando diferentes actividades.
- solicitar que describan las actividades. Complementar una vez terminada la descripción.
- Pedir que plasmen una historia que a ellos les haya sucedido

Tu valor

A nuestra amiga Inesita se le murió la mamá de una horrible enfermedad. Y después como si fuera poco, en todo le iba mal: sacaba malas notas en la escuela, peleaba con sus amigos y cada rato su papá y su tía la regañaban. Ella es una niña linda, inteligente y amable; antes de la muerte de su mamá se sentía así: linda, inteligente y amable. Pero ahora se siente fea, bruta y necia. ¿Es que ella ha cambiado?



Después de cualquier tragedia, uno queda muy inquieto, no se puede concentrar, tiene problemas con otros. Esto casi siempre pasa durante un tiempo. Pero si la persona se convence de que ES así para siempre, eso no está bien porque no es la verdad.

¡Tú vales!. ¡Tú vales mucho! Eres una bella y valiosa personita.. Ninguna tragedia que sufras puede cambiar lo que eres y lo mucho que vales. Así te hayas portado mal, sigues siendo bueno y puedes portarte mejor cuando quieras y cuando pienses en todas tus cualidades.

Escribe una lista de tus cualidades, es decir de las cosas bonitas que otras personas han dicho de ti de lo que haces muy bien.



TUS COSAS

Logros:

- aprender a conservar todas las cosas de su entorno social

Propósito:

Incentivar en el niño el espíritu de conservación e identificación de su entorno social. Apropiación de sus cosas.

Actividades

- comenzar la actividad con una ambientación mediante una ronda
- narrar un cuento utilizando títeres si es posible. Como ejemplo ver lectura "tus cosas"
- hacer una pequeña reflexión
- entregar los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, periódicos, témperas, tizas, revistas, pegante, tijeras, tarros de plástico etc.)
- pedir que decoren el tarro como quieran y se lo lleven consigo una vez terminado

Tus cosas

Tenemos una linda perrita que se llama Ñeca. De vez en cuando le damos algunos huesos para que juegue y limpie sus dientes. Como todo perro después de jugar con ellos los esconde un hueco y se pone muy feliz cada vez que regresa a su escondite para desenterrarlos. Pero una vez sin darnos cuenta, colocamos una enorme caja encima del escondite de sus huesos. Ñeca se puso muy triste y luego muy necia, mordiendo las patas de los muebles y la ropa en el patio por no tener sus huesos.

Tanto los perritos, como las personas como tú, necesitamos tener nuestras propias cosas y un lugar privado para ponerlas. Puedes haber perdido mucho en



la tragedia... tal vez todo. Es importante que empieces ya, si no lo has hecho, a conseguir tus cosas de nuevo. Puede ser que muchas de esas cosas no sean importantes para otros, pero lo son para ti y tienes derecho a tenerlas y guardarlas, aunque seas sólo en una cajita de cartón. Puedes tener:

- - Una colección de piedras
- - Un sapito
- - Un muñeco
- - Tapas de botella
- - Los dibujos de Mariana Kuonqui
- - Bolas
- - Carritos
- - Muchos otras cosas

Pero mucho cuidado!. A ti no te gusta cuando un hermano o un amigo mete la mano en tus cosas. Tampoco a él o a ella le gusta cuando tú lo haces. Todos, pequeños y grandes, debemos aprender a gozar y hacer respetar nuestras cosas y a respetar las cosas de los demás,

Dibuja aquí las cosas tuyas que más te gustan:

Dibuja o escribe aquí lo que te gustaría tener pronto:



LA PÉRDIDA

Logros:

- aceptar la pérdida socializándola con los demás
- adquirir confianza en la expresión del dolor

Propósito: enfrentar al niño con su realidad, permitiéndole socializar la experiencia vivida con sus compañeros

Actividades

- se comienza con una ronda motivando a los niños sobre el tema a tratar
- se narra una historia referente a una pérdida. Como ejemplo ver lectura
- se le entregan los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, periódicos, témperas, tizas, etc.)
- se les pide que plasmen una historia que a ellos les haya sucedido

La pérdida

A nuestra amiguita María, nadie la podía consolar. Un enorme camión mató a su querido perrito "chico". Gritaba, lloraba, tenía rabia con todos. No entendía por qué tuvo que suceder. Lo que pasó es horrible, injusto, triste. Nosotros entendemos a María porque sabemos que cualquier pérdida duele muchísimo.

Tu sabes lo mucho que le duele a una persona cuando pierde algo como un juguete, un amigo, un lápiz o la atención de alguien. Tu, ahora, has perdido mucho más. Puedes haber perdido a familiares, amigos y cosas que querías mucho. Puedes haber perdido tu casa, tu pueblo... todo lo que tenías. Sabemos que te duele mucho, pero mucho. El primer paso para recuperarte es darte cuenta de todo lo que perdiste.

Dibuja o escribe algunas de tus pérdidas más importantes



TU DOLOR

Logros:

- aceptar y comenzar a elaborar el dolor

Propósito:

- afianzar y socializar el concepto de dolor de los niños, proporcionándoles un ambiente para dialogar y disertar sobre las pérdidas

Actividades

- comenzar con una canción recreativa motivando a los niños para participar
- hacer una reflexión sobre lo que significa el dolor relacionado con el entorno en que ellos viven, utilizando un títere
- narrar una historia referente a una pérdida. Como ejemplo ver anexo no.16. Si es posible se puede narrar mediante la elaboración de un friso.
- entregar los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, plastilina, periódicos, témperas, tizas, etc.)
- pedir que formen bolitas con la plastilina o la arcilla y que las peguen todas. Uno de los niños la derrumba.
- observar y registrar la actitud de ellos con lo ocurrido

Tu dolor

Juanito tiene tres años. Su abuela le acaba de regalar un delicioso chupete con sabor a fresa. Le había dado dos chupadas bien sabrosas cuando se le cayó en el barro y su mamá por fin le dice: "¡No seas bobo! No vale la pena llorar tanto por un estúpido chupete". Ella todavía no entiende lo que nosotros hemos aprendido: cualquier pérdida duele, aunque sea pequeña, y tu pérdida te duele muchísimo.

Los niños saben mejor que los grandes cómo hablar del dolor que sienten cuando pierden algo. También los niños pueden recuperarse de una pérdida más rápido



que los grandes. Cuando te sientas triste, o con rabia, o con miedo, puedes hablar de lo que sientes; no hay nada malo en ello, aunque alguien trate de callarte. Y cuando ya no sientas la tristeza o el miedo o la rabia, no tienes que decir que lo sientes para darles gusto a los demás.

Preguntarles que sintieron en el momento de la pérdida y que sienten después de la narración al pensar en la pérdida.



TU CONSUELO

Logros: confiar en los demás y dar y recibir amor

Propósito: integrar y afianzar el valor de la confianza y el amor mutuo que caracterizan a la familia como núcleo principal de la sociedad

Actividades

- comenzar con una canción de carácter imitativo, motivando a los niños sobre el tema a tratar
- narrar una historia en la cual se hace énfasis en la confianza y el amor mutuo que se debe tener a la hora de afrontar un problema.. Como ejemplo ver anexo
- entregar los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, periódicos, témperas, tizas, etc.)
- pedir que dibujen o elaboren las tres personas de las cuales reciben mas afecto y a las cuales les pueden pedir consuelo

Tu consuelo

Hace poco, nuestro hijo Eric perdió su talega de bolitas: Se sintió muy mal y no quiso decirnos nada porque tenía miedo a que lo regañáramos. Entonces se quedó solo con su tristeza. Pero su hermano mayor, Benjamín se dio cuenta y le dijo que era mejor que nos contara. Con mucho miedo y con lágrimas en los ojos, Eric nos contó y luego lo pudimos consentir y decirle que entendíamos su dolor. Eric aprendió ese día que puede pedir consuelo a muchas personas y en cualquier momento. El consuelo alivia un poco el dolor.

Tú también puedes pedir consuelo en cualquier momento y a muchas personas como tus familiares, tus amigos, tus profesores, tus vecinos y otros. Puedes decirles: "Quiero que me consientan un rato". Te sentirás mejor al estar acompañado en tu pena.



TU CONFUSIÓN

Logros:

- - conocer y aceptar la realidad vivida
- - expresar gráficamente emociones y sentimientos ocultos

Propósito:

- enfrentar al niño con su realidad, permitiéndole socializar la experiencia vivida con sus compañeros

Actividades

- comenzar con una ronda motivando a los niños sobre el tema a tratar
- narrar una historia referente a una pérdida. Como ejemplo ver lectura
- entregar los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, periódicos, témperas, tizas, etc.)
- pedir que plasmen una historia que a ellos les haya sucedido

Tu confusión

¿Recuerdas a nuestra amiga Inesita? Cuando murió su mamá ella se confundió mucho. Su abuela le dijo que volvería a ver a la mamá en el cielo, pero Inesita miró y miró al cielo y nunca vio a nadie. Su padre le dijo que la mamita estaba dormida, pero no se encontraba en la cama: Su amigo le dijo que su mamá estaba en el cementerio donde la enterraron. ¡Pobre Inesita!. No sabía que pensar ni en quien creer.

Después de cualquier tragedia, todos tenemos mucha confusión y muchas preguntas sin respuesta como:

- - ¿Qué fue lo que pasó?
- - ¿Por qué nos tiene que pasar eso a nosotros?



- - ¿Qué se hicieron las personas que desaparecieron?
- - ¿Por qué mamá y papá actúan tan raro?
- - ¿Cuándo va a suceder otra vez?
- - ¿Por qué los grandes no me dicen todo?
- - ¿Por qué tengo que vivir así?
- - ¿Cuándo podemos regresar a nuestra casa o a nuestro pueblo?



SIGO A MI TAMBOR.

USOS:

Posición en el espacio, lateralidad y trabajo visomotriz.

Integración al grupo.

DIRIGIDO A: Niños con discapacidad auditiva. Nivel preescolar y primer ciclo de nivel primaria.

INTEGRANTES: 10 a 15 alumnos.

TIEMPO: 20 minutos.

MATERIALES.

1. Un tambor grande (de preferencias los que utiliza la banda de guerra)
2. listón ancho de color azul y rojo.

DESARROLLO.

1. colocar a los alumnos en círculo.
2. Tomar sus manos y colocarles el listón azul en mano izquierda y el rojo en mano derecha, hacer lo mismo con las piernas.
3. El docente se coloca en el centro del círculo y da indicaciones, con un golpe los niños levantarán mano derecha y pie derecho, con dos golpes levantarán mano izquierda y pie derecho. Alternar el ejercicio.
4. inducir a los niños que cosas realizamos con mano derecha y con mano izquierda.

SUGERENCIAS: Los materiales pueden ser sustituidos por otros elementos, por ejemplo un pandero la intención es ver el movimiento de las manos del docente, a su vez puede ser adaptada a niños con discapacidad intelectual o visual.



MANOS HABLADORAS.

OBJETIVOS:

1. Lograr una comunicación por medio del lenguaje manual.
2. realizar una descripción por medio de un portador de texto.

Participantes. Niños con discapacidad auditiva. nivel primaria.

DESCRIPCIÓN:

1. Proporcionar revistas, periódicos, cuentos, etc. a cada uno de los alumnos.
2. solicitar que elijan un dibujo de su agrado.
3. Recortar la imagen y pegarla sobre una hoja blanca.
4. Elaborar una descripción del dibujo elegido.
5. Dar a conocer el escrito a sus compañeros de grupo, utilizando el lenguaje manual.
6. El docente apoyara a los alumnos que se les dificulte el manejo del lenguaje.

NOTA. Esta técnica puede ser utilizada para trabajar con alumnos que presentan discapacidad intelectual o algún problema de lenguaje.

JUEGOS



Juegos para niños



Hasta los 8 años



TOCAR EL OSO

Material: máscaras de oso.

Formación: a 10 ó 15 metros del grupo de jugadores está un jugador (el oso) de espaldas, con una máscara.

Desarrollo: Los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso. El que llegue a tocarlo dirá: -Puede correr, don Oso!- inmediatamente todos corren. El oso sale en su persecución y los aprisionará con un simple toque de mano. Los prisioneros se vuelven auxiliares del oso, colocándose máscaras. Así prosigue el juego. El último corredor que no haya sido hecho prisionero, será el vencedor.



ARDILLA, SAL DE LA CUEVA

Material: Un pito o una campanilla.

Formación: los jugadores son numerados y agrupados de tres en tres. De cada tres, dos formarán la madriguera (con las manos levantadas y unidas formando arco), y el tercero será la ardilla. Las cuevas formarán un círculo con bastante distancia entre una y otra. En el centro habrá una o dos ardillas sin cueva. Cada cinco minutos habrá cambio de papeles: uno de la cueva será ardilla, y la ardilla formará la cueva, con el otro.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, las ardillas procurarán cambiar de cuevas y entonces la ardilla del centro se apropiará de una de las cuevas. La ardilla que quede sin cueva irá a su turno al centro. El juego continúa así hasta que todos los jugadores tengan oportunidad de ser ardillas.



CORRE, CORRE TRENECITO

Formación: cada jugador recibirá el nombre de una de las partes del tren: caldera, rueda, pito, manivela, vagón, puerta, etc.

Desarrollo: el que representa la máquina se separa un poco del grupo y habla: -"El tren va a partir, pero no puede porque le falta la..." y dice el nombre de una de las partes. El representante de la pieza citada corre y coloca las manos sobre el que representa la máquina. Así la máquina va llamando, y las piezas se van alineando, siempre detrás del último, con las manos sobre el hombro de éste. Cuando hayan sido llamados todos, la máquina saldrá corriendo, seguida por todos; el que se suelte de la fila pasará al último lugar.



¡CUIDADO! PARE

Formación: los jugadores estarán en fila, detrás de la línea de partida, y a unos diez metros de la línea hay un jugador, de espaldas.

Desarrollo: el jugador que está de espaldas a los demás comenzará a contar hasta un número menor de diez. Los demás, mientras él cuenta, van caminando o corriendo para llegar hasta él. Este repentinamente para de contar y se vuelve a los jugadores, que deben estar parados. Los que estuvieron en movimiento serán enviados a la línea inicial para que comiencen de nuevo. El jugador comienza nueva cuenta y así continúa el juego. El vencedor será el que primero llegue hasta el jugador separado. El entonces será el nuevo contador.



CORRIENTE

Formación: los jugadores están esparcidos por el campo.

Desarrollo: dada la señal, uno de los jugadores escogido correrá detrás de sus compañeros intentando tocar a alguno de ellos. Los que queden prisioneros darán las manos al que los tocó, y unidos, partirán en persecución de los demás. Así van formando una cadena. Los que no están presos pueden pasar por debajo de los brazos de sus perseguidores. La victoria será del último jugador que quede libre.



MI CARNERO ES ASÍ

Formación: los jugadores se colocan en círculo. Del lado de fuera, un jugador representará al dueño de los carneros.

Desarrollo: el dueño de los carneros se dirige a uno de los participantes y pregunta:

- Ha visto a mi camero?

- Y cómo es él?

El dueño del carnero describe a uno de los participantes. Este, al darse cuenta que es el indicado, sale en persecución del dueño del carnero, que busca llegar al lugar vacío que antes estaba ocupado. Si lo logra, el perseguidor será el nuevo dueño de los carneros. Si es apresado, continúa como dueño de los carneros.



SÍGANME LOS VALIENTES

Formación: se hacen dos líneas paralelas a una distancia de 10 ó 20 metros una de la otra, que son las metas. En el centro se coloca el perseguidor. Los jugadores están todos detrás de una de las líneas.

Desarrollo: el perseguidor grita: -Que me sigan los valientes. Al oír este llamado, todos los jugadores salen de la línea donde están e intentan alcanzar la meta opuesta. El perseguidor intenta aprisionar el mayor número posible de jugadores. Al repetirse el llamado, los prisioneros ayudarán al perseguidor a capturar más jugadores. Vencerá el último en ser apresado.



LOS PECES

Formación: los jugadores por pares ocupan los círculos de unos 50 cm. de radio hechos en el suelo, y escogen en secreto nombres de peces. Dos jugadores se quedan fuera de los círculos: son las ballenas.

Desarrollo: las ballenas con las manos entrelazadas pasean por el campo y dicen nombres de peces. Los pares cuyo nombre fue citado salen del círculo y acompañan a las ballenas en su paseo. En un momento dado, las ballenas dicen: -El mar está tranquilo. Los peces que todavía están en los círculos, salen inmediatamente de paseo. Cuando las ballenas digan: -El mar está agitado!, -todos corren tratando de colocarse en uno de los círculos, inclusive las ballenas. El par que quede sin círculo será ahora las ballenas. Los demás escogen nuevos nombres y se vuelve a comenzar.



ENREVESAMIENTO

Formación: se, organizan dos equipos con igual número de participantes, sentados en dos círculos distintos.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, un jugador de cada círculo saldrá corriendo alrededor de su propio círculo e irá a sentarse nuevamente en su lugar. Inmediatamente saldrá el jugador que esté a su derecha. Lo mismo harán todos los demás. La victoria será del equipo cuyo último jugador se levante antes de que se haya sentado el compañero de la izquierda. (Ganará el equipo que termine primero la última vuelta).



ATRAVESAR EL ARROYO

Formación: los jugadores forman una columna y a una distancia de tres a cinco metros se trazan dos líneas paralelas con una distancia proporcional a la estatura de los jugadores.

Desarrollo: cada jugador salta por encima del "arroyo". El que no logra alcanzar la otra orilla, cae en el agua y queda mojado; y debe ir a sentarse al sol para secarse la ropa. Cuando todos hayan saltado, se ensancha el arroyo y los que lograron saltarlo la primera vez, vuelven a saltar. Se continúa así el juego hasta que todos los jugadores hayan caído en el agua. Gana el último que haya quedado seco.



EL LOBO Y LOS POLLITOS

Formación: los jugadores (pollitos) forman una fila, cada uno asegurando al otro por la cintura. Al frente estará la gallina, con los brazos abiertos. Por fuera de la fila, el lobo.

Desarrollo: el lobo intentará comerse al último pollito. La gallina tendrá que defenderlo, pero sin tocarlo, cambiando de posición, en lo cual será seguida de todos los pollitos. Si el lobo alcanza a tocar un pollito, éste se volverá lobo, y el lobo se volverá gallina.



¿DÓNDE ESTÁ EL CORDERITO?

Material: una campanilla o un pito y un lienzo.

Formación: los jugadores forman un círculo tomándose de las manos, que encerrará el espacio en que están el pastor y el corderito. En el centro quedan el pastor, con los ojos vendados, y el corderito con la campanilla.

Desarrollo: el corderito hará sonar continuamente la campanilla y el pastor intentará capturarlo. El corderito buscará de todas maneras no dejarse agarrar, pero sin salirse del recinto y sin dejar de tocar la campanilla. En el momento en que el pastor logre agarrarlo, se escogen otros dos para que hagan de pastor y de corderillo y los anteriores se incorporan al círculo.



ARDILLA DORMILONA

Material: cualquier objeto que represente una nuez.

Formación: los jugadores se quedarán sentados en círculo. Con la cabeza apoyada en el brazo izquierdo y los ojos cerrados (ardillas dormilonas). La mano derecha con la palma vuelta hacia arriba, apoyada sobre las rodillas.

Desarrollo: una ardilla que está con la nuez, caminará silenciosamente por entre los dormilones y colocará la nuez en la mano de uno de ellos. Este inmediatamente sale en persecución de la ardilla despierta procurando alcanzarla antes de que llegue a su lugar. Si la alcanza, continúa como dormilón; si no, cambia su papel con el de la ardilla despierta.



EL RABO DEL BURRO

Material: tiza y un pañuelo para vendar los ojos.

Formación: libre.

Desarrollo: se pinta en el suelo o en un tablero un burro de tamaño razonable, pero sin colocarle cola. En seguida el primer candidato es llevado hasta cerca de donde está pintado el burro. Se le vendan los ojos con el pañuelo y se le da una o dos vueltas para que se desoriente. Luego él deberá pintar la cola del burro. Si es en el tablero, no podrá orientarse por los bordes del cuadro. Los demás no le podrán ayudar. En seguida intentará otro concursante. Será vencedor el que más se haya aproximado al lugar que realmente corresponde a la cola del burro.



SOMBRA FUGITIVA

Formación: libre.

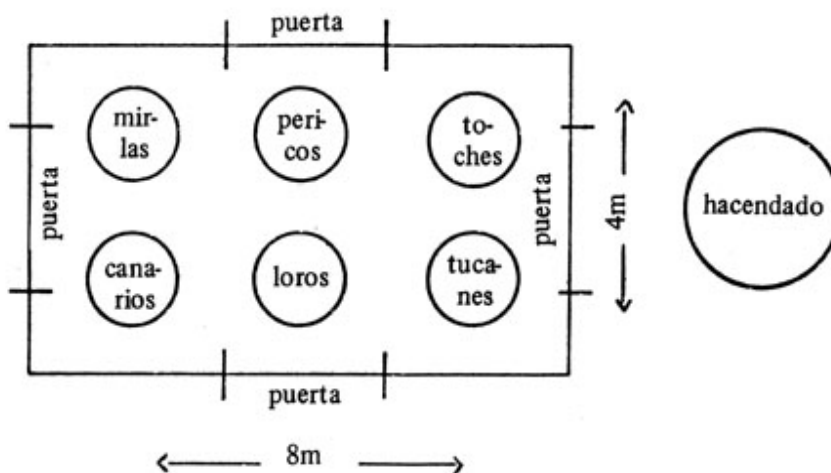
Desarrollo: se escoge un jugador que deberá pisar la sombra de uno de los demás jugadores. En el momento en que pisa la sombra, lo llama por su nombre y éste entonces lo reemplazará. Los jugadores podrán agacharse para esconder la sombra y utilizar otras artimañas, pero nunca pueden quedarse quietos.

PÁJAROS EN LA JAULA

Formación: ver el esquema 1: los jugadores que representan a los pájaros estarán en sus respectivos nidos. Fuera del galpón quedará un jugador -el hacendado.

Desarrollo: el hacendado rodea el galpón y dice: "Aquí hay caza". Los pajarillas entonces se quedan quietos, y se agachan en sus nidos. El hacendado luego dice bien recio: "Si aquí hay.... (Nombre de uno de los pájaros), que venga a fuera". El grupo que representa a aquel pájaro comienza a batir los brazos remedando vuelo y salen por una puerta del galpón, procurando huir siempre del hacendado. Deberán dar la vuelta al galpón y entrar por la misma puerta por donde salieron. El hacendado los persigue, y aquellos a quienes logre capturar, irán a la jaula. Así prosigue el juego hasta un determinado momento, cuando se considerarán ganadores los jugadores (pájaros) que tuvieren menos prisioneros en la jaula.

Esquema 1:





EL CIEMPIÉS EN ACCIÓN

Formación: se divide a los jugadores en dos grupos con igual número de participantes. Se marca una línea de salida y, a 10 metros de ésta, la línea de llegada. Los jugadores forman filas agarrándose uno a la cintura del otro y todos en cuclillas. El primer jugador -cabeza del ciempiés- asegura las manos del que está detrás de él.

Desarrollo: dada la señal, el ciempiés saldrá de su línea y deberá dirigirse a la línea de llegada, avanzando a saltos, sin erguirse. Es necesaria una buena coordinación motora para que todos salten al mismo tiempo y así avancen más rápidamente. Cada jugador que pase la línea de llegada, se desliga del ciempiés. Será vencedor el equipo que primero pase la línea de llegada.



CUADRO SALVADOR

Formación: se traza un gran círculo y los muchachos estarán parados sobre la línea del círculo. En su interior, bien al centro, se traza un cuadrado muy grande, donde quedará un jugador.

Desarrollo: dada la señal, los muchachos del círculo se vuelven todos hacia la derecha y comienzan a correr en las puntas de los pies, hasta que el jugador que está en el centro del cuadrado grite el nombre de uno de los jugadores. En este momento todos correrán perseguidos por el jugador a quien se llamó. Los jugadores estarán a salvo en el interior del cuadrado. Los que sean apresados, serán excluidos del juego, y aquel que fue llamado quedará ahora en el cuadrado central. El juego prosigue hasta que queden solamente tres jugadores, que serán considerados vencedores.



COMPRADOR DE AVES

Formación: los jugadores estarán alineados, en cuclillas, con las manos entrelazadas, asegurando sus propias rodillas. Un jugador será el comprador y otro el avicultor.

Desarrollo: el comprador pregunta al avicultor:

- Tiene aves para vender?
- Sí, -responde el avicultor.
- Puedo verlas? -pregunta el comprador.
- Cómo no! -responde el avicultor, - puede venir por aquí.

El comprador entonces se detiene ante cada uno de los jugadores, y, colocándole las manos sobre la cabeza, va diciendo: - Esta no, por vieja; o: Está muy flaca; o: Está muy pequeña; etc., hasta llegar a una que le guste y entonces dice: -Esta sirve. En seguida asegura a los jugadores-aves por los hombros y los sacude dos veces. Si el jugador no cae y no desprende las manos de las rodillas, será considerado buena ave y será llevado al otro lado del campo. Si el ave se ríe, cae o suelta las manos de las rodillas, será muerta, es decir, eliminada. El juego prosigue hasta que sea comprada la última ave. Esta será el próximo comprador.



LA RED

Formación: dos filas de jugadores, red y peces se colocan frente a frente detrás de líneas paralelas, a una distancia de 10 metros. En la línea de la red, los jugadores se dan las manos y son en número menor. En la fila de los peces, los jugadores están libres.

Desarrollo: dada la señal de iniciar, las dos filas avanzan hacia el centro, y cuando la red siente que hay posibilidad, los dos jugadores de los extremos se dan las manos, formando la red. Los peces que en este momento queden en el interior de la red se vuelven prisioneros y van al acuario, en el campo enemigo.

Los peces no pueden escapar por los extremos de la red, pero sí pasar por entre las "mallas" (manos dadas de los jugadores que forman la red). En el momento en que el círculo se cierra, ningún jugador puede ya escapar. Será vencedor el último pez en ser capturado.



PUJA - PUJA

Material: una cuerda de unos 8 metros de largo y 6 saquitos de arena u otro objeto cualquiera.

Formación: la cuerda deberá estar amarrada por los extremos, formando un círculo. Dentro de ella, vueltos hacia fuera, 6 jugadores, a cierta distancia entre ellos, sostienen la cuerda a la altura de la cintura. A un metro de distancia de cada jugador, hacia fuera, estará un saquito de arena u otro objeto.

Desarrollo: dada la señal, cada jugador tratará de acercarse al objeto que le está señalado, forzando la cuerda. Aquel que logre coger el objeto es el vencedor.



CARRERA DE ENCOSTALADOS

Material: un costal y una cuerda para cada jugador.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de 10 metros. Detrás de la línea de partida quedan los jugadores. Cada uno deben meterse en el costal y amarrárselo por la cintura.

Desarrollo: a la señal parten, todos los jugadores en dirección a la línea de llegada. Pueden solamente caminar, no saltar. Si algún jugador salta, volverá a la línea de partida y reiniciará el recorrido. Será vencedor el jugador que alcance primero la línea de llegada. Si hay empate, habrá nueva disputa entre los que han empatado, hasta que quede un solo ganador.



OBJETO PELIGROSO

Material: un objeto, que puede ser una bola u otro cualquiera, y un instrumento musical o un pito.

Formación: los jugadores se quedan todos en círculo, y a uno de ellos se le entrega el objeto. Al iniciarse la música, el objeto comienza a circular de mano en mano. En determinado momento se para la música y aquel que tenga el objeto peligroso en la mano pagará una penitencia. El juego prosigue hasta que se acabe el interés.

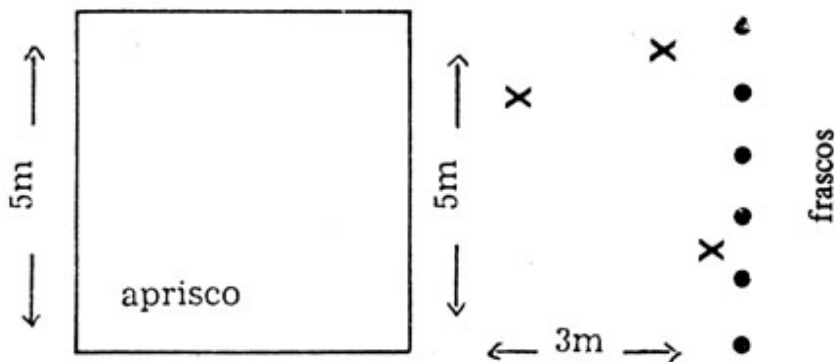
CARNERITOS FUGITIVOS

Material: frascos plásticos o troncos de madera y un pito.

Formación: ver el esquema 2: los muchachos (carneritos) están tranquilamente dentro del aprisco, gateando. Los frascos deben colocarse a una distancia que permita el paso de los niños entre una y otra. Por fuera estará el pastor.

Desarrollo: a una señal del juez, los carneritos resuelven huir del aprisco. Salen entonces, gateando y pasan por entre las garrafas. Cuando el pastor ve huyendo sus ovejas, toca el pito y entonces los carneros deben volver al aprisco, siempre gateando, pero esta vez de espaldas y sin poder mirar hacia atrás. La ovejita que tumbe una garrafa volverá al aprisco pero no podrá intentar nueva fuga. Los demás intentan nueva fuga, y así prosigue hasta que queden uno o dos carneritos, que serán considerados vencedores.

Esquema 2:



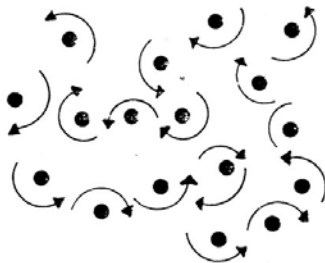
EL TRENECITO EXPERTO

Material: diversos objetos de cualquier tamaño.

Formación: ver esquema 3: los niños se agarran por la cintura formando un trenecito. El primero de la fila es el maquinista y deberá conducir la locomotora evitando los objetos.

Desarrollo: dada la señal de comienzo el maquinista da la partida al tren, y éste debe pasar alrededor de todos los objetos sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies. Los vagones no pueden separarse, so peligro de perderse. Este juego puede convertirse en competencia formándose varios trenes y marcando el tiempo de recorrido de cada tren. El vencedor será aquel que haga el recorrido más rápidamente. Si es competencia: el pisar un objeto o soltarse de la cintura del compañero, o dejar de dar la vuelta alrededor de algún objeto será motivo de falta para el tren, que deberá recomenzar el recorrido.

Esquema 3:





ORDENES CONTRARIAS

Material: pedazos de cuerda de 3 metros para cada jugador.

Formación: se traza una línea y sobre ella están todos los jugadores con una de las puntas de la cuerda bien asegurada en la mano derecha. La otra punta de la cuerda será asegurada por el instructor, quien tendrá en sus manos todas las puntas de las cuerdas, y así podrá controlar a todos los jugadores.

Desarrollo: el instructor dará una secuencia rápida de órdenes, que los jugadores deberán ejecutar al contrario. Por ejemplo: al oír "tiren", todos deberán inclinar el cuello hacia adelante, a fin de que la cuerda quede floja. "Suelten", todos templan de nuevo el cuerpo para atrás y la cuerda queda tensa. Los que ejecuten las órdenes conforme son dadas y no al contrario, serán fácilmente percibidos por el instructor. Los que ejecuten las órdenes al contrario, enrollarán una vez la cuerda en su pulso, avanzando de manera que las cuerdas queden bien templadas. Los que se equivoquen no tienen este derecho. El instructor permanece siempre en el mismo lugar. De esta manera los jugadores irán aproximándose al instructor. Será vencedor el jugador que, llegando más cerca del instructor, alcance a tocarlo con la mano.



EL GUARDA

Material: un frasco plástico y una bola.

Formación: los jugadores forman un círculo conservando una distancia de medio metro entre uno y otro. En el centro está la garrafa y un jugador (el guarda).

Desarrollo: un jugador que esté con la bola intenta tumbar el frasco. El guarda debe defenderla. Puede hacerlo utilizando todos los medios, menos quitar la bola de las manos de un jugador. Estos por su parte no pueden moverse de sus lugares, pero pueden hacer pases con la bola, escogiendo ángulos más fáciles y vulnerables, en que el guarda no esté tan atento. En el momento en que un jugador logre tumbar el frasco con la bola, el guarda será reemplazado por él, y prosigue el juego.



CANGREJOS HABLADORES

Material: se trazan dos líneas paralelas, la una a diez metros de distancia de la otra. Los jugadores son colocados sobre la línea de partida, perpendicularmente a la línea de llegada, conservando un metro de distancia entre uno y otro. Cada jugador observa atentamente el trayecto que debe recorrer, después de que sea vendado y colocado en posición de gatear en su punto de partida.

Desarrollo: dada la señal, los cangrejos, así llamados porque se mueven lateralmente, comienzan a avanzar hacia la línea de llegada. Cuando un jugador crea que está en la línea de llegada, grita al instructor: "Llegué!" y se queda en aquel lugar. El instructor hará una marca en el lugar y el jugador podrá quitarse la venda y esperar a sus compañeros, que proceden al contrario, serán fácilmente percibidos por el instructor. Los que ejecuten las órdenes al contrario, enrollarán una vez la cuerda en su pulso, avanzando de manera que las cuerdas queden bien templadas. Los que se equivoquen no tienen este derecho. El instructor permanece siempre en el mismo lugar. De esta manera los jugadores irán aproximándose al instructor. Será vencedor el jugador que, llegando más cerca del instructor, alcance a tocarlo con la mano.



TRIÁNGULO CAPRICHO

Material: una cuerda de 3 a 6 metros de largo, anudada en sus extremos. 15 piedrecitas u otro objeto cualquiera.

Formación: tres jugadores por vez disputarán la partida. Agarran el nudo de la cuerda y lo aseguran por el lado de fuera con la mano derecha, de manera que formen un triángulo, con la cuerda bien estirada. A dos metros de cada jugador el monitor colocará un montoncito de cinco piedrecitas u otro objeto.

Desarrollo: a la señal de comenzar cada jugador se esforzará por coger el mayor número posible de piedrecitas, y para esto tirará la cuerda con todas sus fuerzas. No es permitido soltar la cuerda o tirar de ella con las dos manos. Después de un minuto, se cierra la contienda, y el jugador, que haya logrado recoger el mayor número de piedrecitas será el ganador. Es necesario que la fuerza de los jugadores sea equivalente; en caso contrario no tendrá gracia. Los jugadores al final son reemplazados por otros. Cada tres partidas, los tres vencedores disputarán nuevamente para ver quién queda de campeón final.

Juegos para niños



De 8 a 11 años



TRINCHERA

Material: una bola.

Formación: en círculo, con los pies separados, de manera que el pie derecho de uno toque el pie izquierdo del otro jugador. Cuerpo curvado hacia adelante, manos sobre las rodillas. Un jugador en el centro del círculo.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el jugador del centro intentará pasar la bola entre las piernas de los otros jugadores. Estos procurarán evitarlo, empujándola con las manos, volviendo siempre a la primera posición. El que deje pasar la bola reemplaza al jugador del centro del círculo. El jugador que vaya dos veces al centro, deberá pagar una penitencia. El juego termina cuando se pierda el interés.



PAREN

Material: una bola.

Formación: los jugadores son numerados y permanecen en círculo; el que tiene la bola quedará en el centro.

Desarrollo: el jugador del centro grita un número y tira la bola hacia arriba. El jugador llamado recoge la bola y todos los demás, inclusive el del centro, correrán, procurando distanciarse lo más posible. Al grito de "paren", dado por el jugador que cogió la bola, todos se inmovilizan donde están. Este entonces, tirará la bola contra las piernas de cualquiera de los jugadores, que no podrá defenderse. El que sea tocado por la bola, quedará en posesión de ella e irá al centro. Si ningún jugador es alcanzado por la bola, irá al centro el jugador que recogió la bola.



SALTA UNO

Material: una bola.

Formación: los jugadores son numerados y forman una fila frente a una pared.

Desarrollo: uno de los jugadores se separa del grupo y lanza la bola contra la pared al mismo tiempo que grita un número. El jugador cuyo número fue dicho, recogerá la bola cuando ésta haya pegado en el suelo una vez. Tirará la bola contra la pared y gritará otro número. Así prosigue el juego.

Falta: el jugador que sea llamado y no logre agarrar la bola, volverá a su lugar en la fila y su antecesor tendrá derecho a agarrarla otra vez.



EVITAR LA BOLA

Material: una bola.

Formación: los jugadores están en círculo. En el centro, un jugador.

Desarrollo: cada uno de los jugadores del círculo tirará la bola al jugador del centro a pegarle de la cintura para abajo. Este Procurará defenderse de todas las maneras que pueda. El jugador que pegue al del centro tomará su lugar.



DERECHO CON DERECHO

Material: una bola.

Formación: con las manos tomadas, en círculo, el pie derecho separado. El pie izquierdo permanece firme, dejando un espacio de unos 30 cms a su derecha.

Desarrollo: a la señal de iniciar el juego, uno de los competidores lanzará la bola con el pie derecho, en cualquier dirección, intentando hacerla pasar por el espacio dejado por la derecha de sus compañeros. Cuando un jugador deja pasar la bola será eliminado. El que quede de último será el vencedor.



NO TOQUE LA SILLA

Material: una bola y un asiento.

Formación: jugadores en círculo. En el centro está un jugador al lado de un asiento.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador que esté con la bola la lanza tratando de golpear el asiento. El que defiende el asiento procura impedir que le den con la bola, devolviendo la bola a otro jugador cualquiera. Pero no puede tocar el asiento. El jugador que logre dar con la bola a la silla, toma el lugar del defensor.



EMPUJAR LA LATA

Material: dos latas (tarros) y dos asientos.

Formación: los jugadores se dividen en dos grupos iguales y forman dos filas detrás de la línea divisoria. A diez o quince metros de la línea están los dos asientos, uno para cada fila. Sobre la línea, las dos latas.

Desarrollo: a la señal, el primer jugador de cada fila sale empujando con el pie la lata, haciéndola pasar por detrás del asiento y trayéndola nuevamente a la línea inicial. Entonces sale el segundo jugador y hace el mismo recorrido, y así todos. El jugador que va regresando se coloca detrás de la fila, mientras todos avanzan un paso. Es falta tocar la lata con la mano, comenzar a empujarla antes de estar sobre la línea divisoria, salir de la fila. El vencedor será el grupo que en menos tiempo haya realizado el juego, con menor número de faltas.



NUNCA DOS

Formación: los jugadores están en círculo. Al lado de fuera están dos jugadores: perseguidor y fugitivo.

Desarrollo: al comenzar el juego, el fugitivo corre, seguido del perseguidor. El fugitivo entra en el círculo y se para frente a cualquiera de los participantes. Este inmediatamente sale corriendo, siempre con el perseguidor detrás. Si el perseguidor lo alcanza, los papeles se invierten y continúa el juego.



GATOS Y RATONES POR PARES

Formación: los jugadores se colocan en dos columnas paralelas vueltos en direcciones opuestas. Una fila será la de los gatos y otra la de los ratones. Cada gato tiene su ratón determinado.

Desarrollo: a una señal, las filas avanzan hacia adelante, avanzando la una en sentido contrario de la otra, separándose cada vez más. A una nueva señal, todos corren, cada gato tratando de atrapar a su ratón. Cuando un gato logra agarrar a su ratón, éstos vuelven a la posición inicial hasta que llegue el último par. Cuando lleguen todos, se comienza nuevamente el juego, invirtiendo los papeles: los gatos serán ratones y los ratones serán gatos.



LA PIEDRITA OCULTA

Material: una piedrecita.

Formación: los jugadores en semicírculo y con las manos juntas cerradas. Uno de ellos se separará también con las manos juntas, teniendo entre ellas una piedrecita que va a ser pasada.

Desarrollo: el jugador que tiene la piedrecita pasa sus manos por entre las manos de todos los demás jugadores, dejando caer la piedrecita en las manos de uno de ellos, sin que los otros se den cuenta. Cuando haya pasado por todos, el que tenga la piedrecita sale corriendo en dirección a la meta, y los demás en su persecución. Si logra llegar a la meta sin ser apresado, pasará la piedrecita. Si fuere preso, entregará la piedrecita a quien lo aprisionó, y entonces éste pasará la piedrecita.



CONEJITO A TU MADRIGUERA

Formación: los jugadores, de dos en dos, unen las manos formando madrigueras. En cada una hay un conejito. Y hay un conejito y una cachorro sin madriguera.

Desarrollo: el cachorro comienza a perseguir al conejito, que se refugia en una de las madrigueras. El ocupante de la madriguera sale inmediatamente corriendo y va a refugiarse en otra madriguera, siempre perseguido por el cachorro. Así prosigue hasta que el cachorro logre atrapar a uno de los conejitos. En este momento se invierten los papeles. El cachorro pasa a ser conejito y el conejito aprisionado pasa a ser cachorro, continuando el juego.



BLANCO POR NEGRO

Material: un cubo con tres caras blancas y tres negras.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, distantes diez metros una de otra. Los jugadores divididos en dos bandos, blancos y negros, se colocan en dos filas, cerca del centro.

Desarrollo: se tira a lo alto el cubo. Se mira el color que queda por encima en el momento de la caída. El grupo de este color blanco o negro, huye hacia la meta (línea) perseguido por los jugadores del otro color, que intentan atrapar el mayor número posible de adversarios. Los que sean aprisionados se incorporan al grupo perseguidor. Se lanza nuevamente el cubo y se prosigue al juego. Vence el grupo que, al final del tiempo previsto, tenga mayor número de miembros.



CARRERA POR PARES

Formación: jugadores en círculo, con las manos cogidas, de dos en dos, formando pares. Un par queda fuera del círculo.

Desarrollo: el par que está fuera, anda alrededor del círculo y toca en los hombros de cualquier otro par, y sale corriendo por la izquierda del círculo. El par tocado saldrá corriendo por la derecha. Los dos pares tratan de llegar al lugar vacío. Lo ocupa el que llegue primero. El otro, a su vez, tocará el hombro de otro par y proseguirá el juego, sin interrupción. Durante todo el tiempo de la carrera los pares permanecerán con las manos cogidas.



EL CAZADOR

Formación: se trazan tres círculos en el suelo (cuevas). Los jugadores (liebres) están todos en una de las cuevas. El cazador está en el campo.

Desarrollo: al comenzar el juego, las liebres procurarán cambiar de cueva, yendo cada una a la cueva que quiera. El cazador tratará de cazar el mayor número posible de liebres. Las liebres que sean atrapadas se transforman en cachorros que ayudarán al cazador. Cuando un cachorro agarre a una liebre, deberá gritar al cazador: "Cazador, una liebre!". El cazador, entonces, irá a tocar a la liebre, pues sólo él puede transformar una liebre en cachorro. La victoria será de la liebre que permanezca liebre hasta el fm. Las liebres deben cambiar de cueva continuamente.

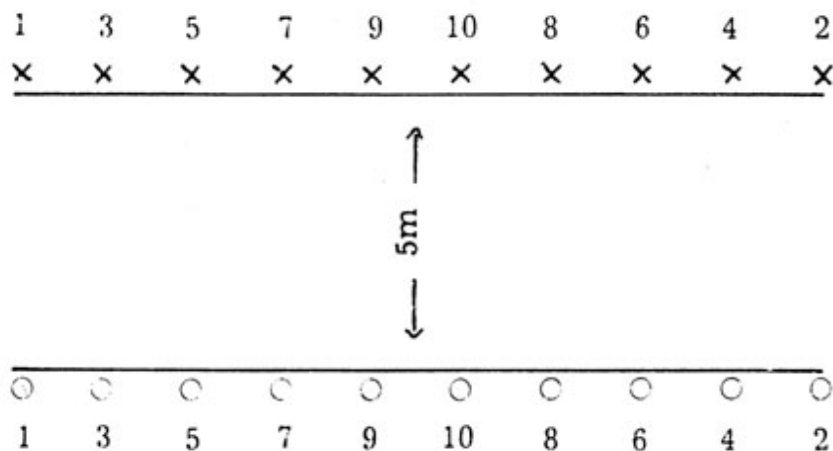
FÓRMULA 1

Material: asientos para todos los jugadores.

Formación: ver el esquema: dos equipos con el mismo número de jugadores, numerados conforme al esquema y sentados en dos líneas paralelas, a una distancia de 5 metros.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el primer jugador de cada grupo se levanta y corre por detrás de los asientos hasta el segundo jugador de su grupo. Da la mano a éste, y los dos continúan corriendo por el centro. Al final de la fila, el jugador No. 1 se sienta y el segundo prosigue hasta el No. 3 y repite la acción hasta que todos hayan hecho el recorrido. La victoria será del grupo que realice en menos tiempo la carrera y haya tenido menos faltas. Son faltas: levantarse antes que el otro le extienda la mano; no correr por detrás de los asientos. No permanecer sentado después de la carrera; salirse de la fila.

Esquema:





QUITA Y PON

Material:

6 objetos cualesquiera.

Formación:

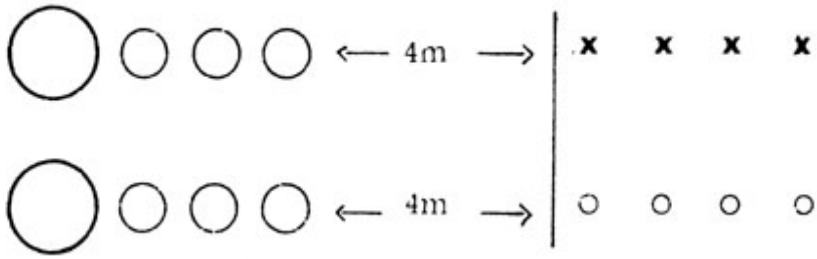
Ver esquema; los jugadores se dividen en dos grupos, con igual número de participantes. Forman dos filas. A una distancia de cuatro metros se trazan, delante de cada fila, un círculo mayor precedido de tres menores. Dentro de cada círculo menor se coloca un objeto.

Desarrollo:

Dada la señal de comenzar, el primer jugador de cada columna sale corriendo y cogiendo un objeto cada vez, va colocándolo en el círculo mayor. Al terminar vuelve corriendo y da una palmada en la mano del jugador No. 2 y va a colocarse al final de la fila, que avanza un paso. El jugador No. 2, al ser tocado en la mano, sale corriendo y coloca los objetos, uno cada vez, nuevamente en los círculos menores. Hecho esto, procede como el primero, y así lo hacen todos los jugadores: uno coloca los objetos en el círculo mayor, y otro los quita y los coloca en los círculos menores. Vencerá el grupo cuyo primer jugador llegue primero a la línea de partida. Son faltas: salir de la fila antes que el jugador precedente haya tocado la mano; recoger más de un objeto cada vez; colocar el objeto fuera del círculo mayor o de los círculos menores. La victoria será válida solamente si el equipo vencedor no ha tenido más de dos faltas.



Esquema:





SALTOS EN LÍNEA

Material: 2 sillas o taburetes.

Formación: dos grupos con el mismo número de participantes. Los jugadores forman dos filas, colocan la mano izquierda sobre el hombro izquierdo del compañero de enfrente y con la mano derecha le agarran el pie derecho. Al frente, a tres metros de cada fila, está una silla.

Desarrollo: a la señal de comenzar, las filas se ponen en movimiento, saltando sobre un solo pie y dan la vuelta por detrás de la respectiva silla, y regresan a su lugar. Será vencedor el grupo que llegue primero sin haber cometido falta alguna. Es falta soltar el hombro o el pie del compañero.



SALTAR LA VARA

Material: una vara.

Formación: los jugadores están en círculo. En el centro uno asegura una vara.

Desarrollo: el jugador que está con la vara, la agita de derecha a izquierda, bien a ras del suelo. Los demás deben esquivarla saltando. El que no logre esquivarla, ocupa el lugar del centro. El jugador que sea tocado dos veces con la vara, paga penitencia.



PISAR EN EL CÍRCULO

Formación: los muchachos forman un círculo con las manos cogidas. Fuera de este círculo se traza otro, más grande.

Desarrollo: cada jugador tira de los compañeros tratando de hacerlos pisar en el círculo externo. El jugador que haga que un compañero pise el círculo externo, tendrá un punto a su favor. Vence el que, al final del tiempo previsto, tenga mayor número de puntos.



FORTALEZA

Formación: jugadores divididos en dos grupos iguales. En uno de los partidos (la fortaleza), los jugadores forman un círculo con las manos dadas. En el otro (los atacantes), los jugadores están dispersos por el campo.

Desarrollo: los jugadores dispersos en el campo (atacantes) tratan de penetrar en la fortaleza, la cual, a su vez, hace todo lo posible para impedirlo: levantar y bajar los brazos, cerrar y distender el círculo, cambiar de lugar. Si uno de los atacantes logra penetrar en la fortaleza, puede, desde dentro, ayudar a sus compañeros. La victoria será de los atacantes, si al terminarse el tiempo establecido, tiene más de la mitad de sus jugadores en el interior de la fortaleza; en caso contrario será de la fortaleza. En la mitad de la cuenta del tiempo, se cambian las posiciones: los atacantes serán fortaleza y la fortaleza serán atacantes.



COLORES

Formación: jugadores sentados al gusto en el salón.

Desarrollo: se escoge un color, por ejemplo el verde. El dirigente pedirá a cada jugador que cite un objeto existente en la sala con el color verde. Se concede veinte segundos a cada jugador para responder. La respuesta será de la siguiente manera: "Verde es la estilográfica de A". O: "Verde es la camiseta de B". El juego prosigue hasta que se acabe el interés.



LA OTRA PARTE

Material: recortes de revistas o diarios con figuras humanas.

Formación: jugadores en número par. Las figuras son divididas en dos partes, y cada uno de los jugadores recibe una parte. Nadie debe mostrar su figura antes del comienzo del juego.

Desarrollo: a la señal para comenzar, cada cual procura localizar la parte que falta a su figura. Será vencedor el par que más rápidamente logre armar la figura original.



¿QUIÉN SERÁ?

Material: un lienzo.

Formación: los participantes se dividen en dos grupos con igual número de jugadores. Uno de los grupos sale de la sala.

Desarrollo: el grupo que salió del salón envía un emisario totalmente cubierto con un lienzo, para que el grupo adversario adivine quién es. Apenas hayan pronunciado un nombre, el jugador se quita el lienzo para identificarse. Si el grupo acertó, marca un punto. En caso contrario, el grupo que envió el fantasma marca un punto. Después se invierten los papeles. El jugador que hace de fantasma puede utilizar todos los recursos para no ser identificado: cambiarse los zapatos, agacharse, etc.



LOS GLOTONES

Material: algunos dulces o bombones.

Formación: los jugadores forman un círculo. Los dulces en el centro. Cada jugador recibe, en secreto, el nombre de un bicho, de modo que varias personas reciban el nombre del mismo animal.

Desarrollo: el dirigente llama un animal. La persona que recibió este nombre sale corriendo y coge un dulce. Y así sucesivamente. Cuando queden pocos dulces el dirigente llama un animal cuyo nombre le fue señalado a la mayoría. Todos los que tienen ese nombre se lanzarán sobre los dulces. Será entretenido.



COME CARAMELOS

Material: hilos largos y caramelos.

Formación: los caramelos se amarran en el centro de los hilos. Cada pareja de participantes tendrá un hilo con caramelo. Cada uno agarrará la extremidad del hilo entre los dientes, con las manos atrás.

Desarrollo: dada la señal de partida, todos comienzan a "comer" el hilo hasta llegar al caramelo. El que primero lo logre es el ganador.



DESTREZA

Material: un plato de aluminio o una tapa de olla.

Formación: los jugadores forman un círculo. Cada uno recibe un número a partir de 1. En el centro está el dirigente, con el plato o la tapa de olla.

Desarrollo: el dirigente comienza a rodar el plato y en determinado momento grita un número, e inmediatamente suelta el plato. El jugador que tenga el número designado debe inmediatamente salir corriendo a coger el plato antes de que llegue al suelo. Si lo logra, vuelve a su lugar. Si no, ocupa el lugar del dirigente, y éste a su vez ocupa el del jugador. El juego debe ser bien dinámico, llamando rápidamente los números.



EL HUEVO EN LA CUCHARA

Material: 2 cucharas, 2 papas o huevos cocidos. Dos obstáculos.

Formación: dos grupos con igual número de participantes en fila, detrás de la línea de partida, a diez metros de los obstáculos. El primero de la fila tendrá el cabo de la cuchara entre los dientes, y en ésta la papa o el huevo.

Desarrollo: a la señal, el primero de cada fila sale caminando o corriendo, da la vuelta al objeto que sirve de obstáculo y entrega la cuchara al segundo. Este repite la misma acción, y así sucesivamente. Vencerá el equipo cuyo primer corredor esté nuevamente sobre la línea de partida. Si el huevo o la papa se cae al suelo, el corredor debe volver a comenzar su camino.



MANZANAS FLOTANTES

Material: vasijas con agua, y manzanas.

Formación: se colocan sobre una mesa o sobre sillas las vasijas con las manzanas dentro, a unos diez metros de los competidores, quienes se alinean detrás de la línea de partida.

Desarrollo: dada la señal de partida, cada competidor intenta morder la manzana que está flotando en su vasija. Las manos deben estar atrás. En el momento en que alguno logre morder la manzana, da la vuelta con ella entre los dientes hasta la línea de partida. Será vencedor el que primero realice la hazaña. Si la manzana cae durante el trayecto, el competidor es eliminado de la prueba, e igualmente si se le desprende un pedazo de la manzana durante el trayecto antes de regresar a la meta.



EL AUTOMÓVIL

Material: sillas o asientos.

Formación: sillas en círculo, dejando un espacio entre una y otra. Los jugadores están todos sentados, menos el dirigente, que está en pie en el centro.

Desarrollo: cada participante recibe el nombre de una pieza de automóvil. Si hay muchos Participantes, se puede dar un mismo nombre a diversas personas. El dirigente va circulando por entre las sillas y contando una historia sucedida con su automóvil. Cada vez que pronuncia el nombre de una pieza, la persona o personas que han recibido aquel nombre se levantan y forman una fila detrás del dirigente, agarrándose por la cintura. Así el automóvil va circulando por entre las sillas y aumentando siempre más. En el momento en que suene la bocina: "Fon-Fon", el automóvil se desarma todo y cada pieza debe regresar a su lugar en las sillas. Como no hay silla para el dirigente, alguien quedará sin lugar. Entonces éste será el dirigente en la nueva ronda. Quien quede de dirigente dos veces, pagará penitencia.



LA RED

Material: sillas.

Formación: todos sentados en círculo. El pez dirigente está de pies en el centro. Debe haber espacio entre una y otra silla.

Desarrollo: cada participante recibe el nombre de un pez. El pez animador comienza a circular por entre las sillas y dice: "El pescador atrapó en su red el pez..." (dice el nombre de uno de los peces). El jugador que tiene el nombre indicado se levanta y sigue al pez animador. Así continúa. La fila de peces se mueve por entre las sillas. En un momento determinado el pez animador dice: "Se rompió la red". Todos los peces tratan de tomar asiento en una de las sillas, inclusive el pez animador. El pez que quede sin silla será el próximo pez animador. Vencerá el participante que nunca quede como pez animador.



LA ORQUESTA

Formación: en círculo, sentados o de pies. Un participante deja la sala.

Desarrollo: así que uno de los participantes deja la sala, se escoge un maestro que dirigirá la orquesta. El maestro debe cambiar de gesto (imitación de instrumentos, sin que el observador que regresa al centro de la sala lo perciba. Cuando el maestro cambia de gesto, inmediatamente todos hacen lo mismo; por eso deben estar constantemente observando al maestro, pero de modo que el observador no se dé cuenta. El observador tendrá tres oportunidades de adivinar, después de las cuales si no ha adivinado, saldrá nuevamente. Si logra descubrir quién es el maestro, vuelve a su lugar, y otro voluntario saldrá. Se escoge nuevo maestro y continúa el juego.



ZIG ZAG

Material: 10 o más frascos o botellas vacías, preferiblemente de plástico.

Formación: competencia individual para analizar el sentido de orientación.

Los frascos se colocan en línea con un intervalo de cincuenta centímetros entre una y otra.

Desarrollo: el animador venda los ojos del primer concursante y lo lleva hasta la primera garrafa. El juego consiste en pasar en zig-zag por entre los frascos sin tumbarlos. El jugador que toque con el pie un frasco, aunque no lo tumbe, será eliminado; igualmente si deja de pasar por un frasco. El que logre pasar por todos los frascos sin tumbarlas será el vencedor. Cuando haya más de un jugador vencedor, se debe hacer una nueva disputa entre los vencedores, y entonces el intervalo será de treinta centímetros.



VASOS DE AGUA

Material: vasos con agua para todos los participantes.

Formación: pueden jugar todos los competidores que quieren. Se trazan dos líneas, una de salida y otra de entrada, a una distancia de diez metros. Los jugadores están todos alineados detrás de la línea de partida, con los vasos de agua en las manos.

Desarrollo: el juego consiste en alcanzar la línea de llegada sin haber derramado ni una gota de agua. Vencerá quien primero llegue a la línea de llegada.



CARRERA EN UN SOLO PIE

Formación: se trazan dos líneas, a una distancia de diez a quince metros de distancia. Los jugadores están todos alineados detrás de la línea de partida.

Desarrollo: dada la primera señal, todos los jugadores levantarán el pie izquierdo, equilibrándose en el derecho. El juez da una segunda señal, y todos salen saltando sobre un solo pie hasta llegar a la línea de meta. El primero que llegue será el vencedor. No se permitirá tocar el suelo con el otro pie, apoyarse o empujar al compañero. Los que lo hicieren volverán a la línea de partida.



UNA CASA

Formación: se traza alrededor de la sala o en el suelo si es al aire libre, tantos cuadros cuantas fueren las personas que toman parte en el juego, menos uno. Estos cuadros serán las casas. Cada casa está habitada por un morador. En el centro se traza un círculo donde queda el jugador que no tiene casa.

Desarrollo: el juego consiste en que el jugador sin casa trate de apoderarse de una casa, pues los moradores están en continuo cambio. Todos los moradores deben continuamente cambiar de casa observando siempre al jugador sin casa para que éste no se apodere de sus moradas. Si un morador queda sin casa, irá al centro y continúa el juego.



SALUDOS

Formación: los jugadores están todos en círculo con las manos atrás. Fuera del círculo está un jugador que será el primero en correr.

Desarrollo: el jugador que está fuera del círculo comienza a andar por la derecha, y en determinado momento toca las manos de uno de los jugadores del círculo. Este inmediatamente sale corriendo por el lado opuesto. En el punto en que los dos se encuentren, hacen una reverencia mutua, se aprietan las manos y se preguntan: "¿Cómo estás?" En seguida continúan la carrera al que primero ocupe el lugar que quedó libre. El que llegó tarde, comienza nuevamente el juego. Si un jugador queda tres veces consecutivas sin un lugar en el círculo, irá al centro hasta que sea sustituido por otro.



VERDE - AMARILLO

Material: un cartón pintado de verde por un lado y de amarillo por el otro.

Formación: ver el esquema 6: los jugadores forman dos equipos, con igual número de participantes. Cada equipo tendrá un nombre: verde o amarillo. En el centro del círculo está el dirigente con el cartón. Los jugadores están alineados al lado del círculo, cada cual mirando hacia su línea de llegada.

Desarrollo: el dirigente, que está en el centro del círculo, tira el cartón al aire. En el momento en que caiga, el dirigente grita el color que quedó a la vista. Inmediatamente los jugadores de este partido salen corriendo en dirección a su línea de llegada, y los del otro partido salen en su persecución. Los jugadores que sean capturados harán ahora parte del partido que los capturó. Si algún jugador atraviesa el círculo central, pasa al partido opuesto. Vence el partido el equipo que al final del tiempo establecido cuenta con mayor número de jugadores.



LABERINTO

Formación: se forman cuatro filas iguales, con la distancia de los brazos extendidos. Se escoge un ratón y un gato.

Desarrollo: el animador pita, y todos se dan las manos en la misma dirección, formando corredores. Mientras tanto, el gato comienza a perseguir al ratón por los corredores. El animador pita nuevamente y todos voltean hacia la derecha y se dan las manos invirtiendo los corredores. El gato continúa persiguiendo al ratón sin romper las filas de las manos dadas. Sólo pueden pasar por los corredores. Cuando el gato toque al ratón, se escoge un nuevo gato y nuevo ratón, y continúa el juego.



JUEGO CHINO

Formación: se trazan líneas paralelas a una distancia de diez metros, detrás de las cuales se alinean dos equipos con igual número de jugadores. En el centro de estas líneas se trazan otras dos líneas paralelas a una distancia de 1.50 a 2 metros. Es el riachuelo. En cada extremo del riachuelo hay un jugador. Son los guardas del riachuelo.

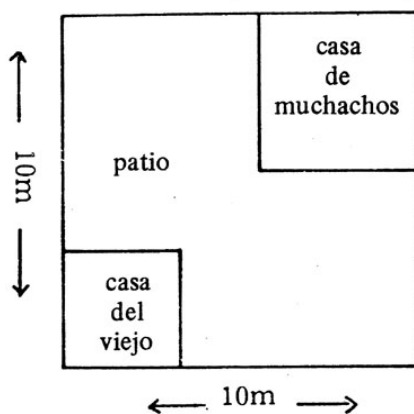
Desarrollo: uno de los guardas hace una señal a uno de los jugadores de uno de los lados y éste, a su vez, hace señal a otro jugador del otro partido, y entonces ambos deben cambiar de lugar. En el momento en que estén atravesando el riachuelo, los guardas deben agarrarlos, pero sólo dentro de los límites del riachuelo. El que sea atrapado sustituirá al guarda, o los dos, si ambos fueren agarrados. Este juego se llama chino, porque es un juego que se remonta a una superstición china, según la cual, en la época de las crecientes, aparecía algo en las aguas que atraía a las personas.

HORA SEÑALADA

Formación: ver esquema: se escoge el viejo y la hora señalada.

Desarrollo: el viejo está en su casa. Los jugadores salen de su casa y se van acercando a la casa del viejo, preguntando: -Qué hora es? El viejo va respondiendo, por ejemplo, las ocho, y así sucesivamente, hasta que los jugadores estén todos cerca de la casa del viejo. Cuando los jugadores pregunten nuevamente la hora, el viejo responderá la hora marcada, por ejemplo, las once. Entonces todos los jugadores tratarán de volver a su casa, y el viejo sale a perseguirlos. Los que sean tocados antes de llegar a su casa ayudarán al viejo la próxima vez. Vencerá el jugador que quede de último sin ser atrapado.

Esquema:





SOCORRO - AMIGO

Formación: los jugadores están con las manos cogidas, formando pares. Se escoge un corredor y un pegador.

Desarrollo: el pegador sale en persecución del corredor, y éste, para salvarse, deberá dar la mano a uno de los pares. Inmediatamente el compañero del lado, opuesto saldrá corriendo, transformado en corredor. Los pares pueden quedarse quietos o ir en socorro del perseguido, o negarse a ayudar al perseguido cuando el perseguidor ya esté cansado. En el momento en que el perseguido sea agarrado, se invierten inmediatamente los papeles. Este juego depende mucho de la decisión de cada jugador en cooperar con el perseguido o con el perseguidor.

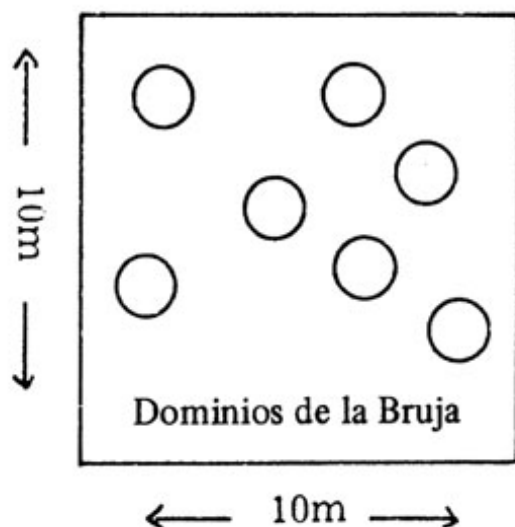
SALVAR A LA BRUJA

Formación: la bruja traza varios círculos dentro de sus dominios, como en el esquema: en el dominio de la bruja sólo ella puede entrar. Los demás jugadores están dispersos por el campo.

Desarrollo: la bruja sale en persecución de los jugadores. Cada jugador que ella atrape, será colocado en uno de los círculos. Los compañeros podrán salvar a los colegas prisioneros pero sin penetrar en los dominios de la bruja, extendiendo las manos hacia los más cercanos, y éstos a su vez, hacia los otros círculos, sin salir de los propios círculos.

Si la bruja coloca más de un prisionero en un solo círculo, éstos no podrán ser salvados. Los jugadores que sean hechos prisioneros más de una vez, será auxiliares de la bruja. Será vencedor el jugador que no se deje apresar.

Esquema:





REGALO DIFÍCIL

Material: pequeños regalos e hilos o cuerdas de diversos colores.

Formación: cada regalo es amarrado a un hilo de un determinado color. Luego este hilo es enredado por diversos lugares.

Desarrollo: cada jugador recibirá la punta de uno de los hilos, y tendrá que desenredar todo el hilo para llegar a su regalo. El hilo debe ser enrollado nuevamente en forma de ovillo y sin ningún nudo.



DOS CIEGUITOS

Material: 2 latas con piedrecitas dentro y dos varas.

Formación: los jugadores forman un círculo. Se escoge a dos de ellos y se les vendan los ojos. Cada uno tiene una de las latas y una de las varas.

Desarrollo: los jugadores vendados deben agitar continuamente las latas para orientarse uno al otro, y al mismo tiempo, intentar golpear con la vara a su adversario. Los participantes no pueden orientar, sino desviar.



TAPETES

Material: dos hojas de periódico u otro papel para cada competidor.

Formación: se trazan líneas paralelas a una distancia de diez metros. La competencia es individual. Cada competidor se apostará detrás de la línea de partida con las dos hojas de periódico.

Desarrollo: cada uno de los jugadores intentará llegar a la línea opuesta, pisando siempre sobre los periódicos, de modo que tendrá que removerlos continuamente a cada paso que dé. Los que rasguen los periódicos, vuelven a la línea de partida. Será vencedor el primero que pase la meta.

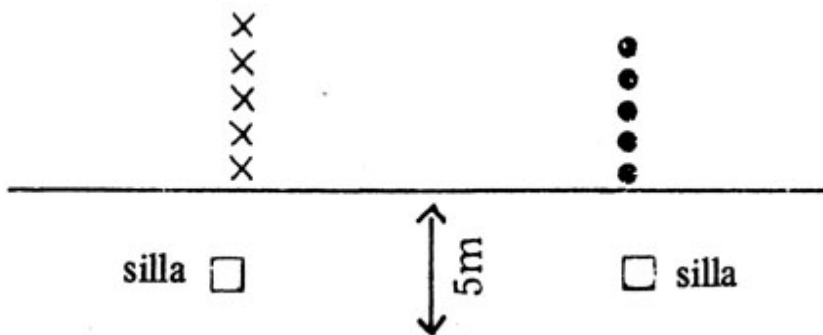
CARRERA DEL BASTÓN

Material: dos varitas y dos sillas.

Formación: ver esquema: dos bandos, con igual número de participantes, forman dos columnas detrás de una línea de partida. Más o menos a cinco metros de esta línea se coloca delante de cada fila una silla u otro objeto de mayor tamaño, que será el obstáculo. El primer jugador de cada columna tendrá una vara en las manos.

Desarrollo: dada la señal de partida, el primer jugador de cada fila sale corriendo, rodea el objeto que sirve de obstáculo y regresa a su fila, entregando la vara al jugador siguiente, que hará lo mismo. El primer jugador se coloca al final de su fila, y por cada jugador que sale, avanza un paso. No es permitido pasar la línea de partida antes de recibir la vara en las manos. Cuando el primer jugador esté nuevamente adelante en su fila, recibe la vara y se sienta en la silla: es el equipo vencedor.

Esquema:





CAZANDO LA LIEBRE

Formación: los jugadores forman un círculo. En el centro, un jugador escogido previamente será la liebre.

Desarrollo: los jugadores del círculo preguntan a la liebre:

- Quién está en el jardín,
- Es una liebre.
- Qué está haciendo,
- Descansando. -Y los otros:
- Es bueno que te vayas, pues queremos jugar en el jardín.

La liebre entonces comienza a tratar de salir del jardín, pero los participantes del círculo tratan de impedirselo. En el momento en que encuentra una brecha y sale, todos sueltan las manos y salen en persecución de la liebre. El que logre agarrarla será la próxima liebre.



MUERTO - VIVO

Formación: se delimita un espacio conforme al número de muchachos. Los jugadores están dispersos en el área. Se escoge uno que será el perseguido.

Desarrollo: a la señal de iniciar, todos salen en captura del jugador perseguido y éste, en el momento en que está a punto de ser apresado, grita: -Muerto! Todos los demás jugadores entonces, se acurrucan, hasta que el perseguido se aleje un poco y grite: -Vivo! Entonces nuevamente salen todos a perseguirlo. En el momento en que el jugador perseguido sea apresado, quien lo agarre será el nuevo perseguido.



QUIÉN SERÁ EL PRIMERO

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de veinte metros. Detrás de una de ellas se colocan en línea todos los jugadores, y en la otra el dirigente.

Desarrollo: el dirigente dice: "Avanzar con el paso de la hormiga" -los jugadores avanzan, caminando con los pies juntos.

El dirigente da una nueva orden: "Saltando" -todos avanzan entonces saltando con los dos pies juntos. "En cuclillas" -todos se agachan y avanzan en cuclillas. El dirigente podrá variar la manera de caminar los jugadores cuantas veces quiera. Cuanto más rápido el cambio de modo de caminar, más interesante es el juego. Será vencedor el jugador que llegue primero junto al dirigente. El jugador, que, dada una orden de cambio de marcha, continúe con la anterior, debe volver a la línea de partida y comenzar nuevamente.



EL DESAFÍO

Formación: se trazan dos líneas paralelas a una distancia de unos 15 metros. Detrás de cada una de ellas se alinean dos equipos con igual número de jugadores. Se designa quién ha de comenzar el juego, mediante sorteo.

Desarrollo: dada la señal para comenzar el juego, el jugador designado saldrá corriendo de su campo y tocará las manos de los adversarios hasta que en un determinado momento golpeará con más fuerza la palma de la mano de uno de ellos. Por eso todos deberán estar con las palmas de la mano vueltas hacia arriba. Al golpear en la mano, saldrá corriendo para regresar a su partido y el desafiado corre en su persecución. Si el desafiado logra aprisionar al desafiante, éste pasará a su equipo y el desafiado será el nuevo desafiante, procediendo como el anterior. En caso de no lograrlo, volverá a su lugar y el desafiador irá a desafiar a un nuevo jugador. Gana el partido el equipo que, al final del tiempo estipulado, cuente con mayor número de prisioneros.



VARA MÁGICA

Material: una varilla.

Formación: se delimita un área no muy grande, y en ella los jugadores están a voluntad. Uno tiene en las manos la varita mágica.

Desarrollo: el poseedor de la varita llama por el nombre a uno de los jugadores y al mismo tiempo tira lejos la varita, siempre dentro de los límites del campo. El que fue llamado recoge la varita, que en este momento se vuelve mágica, y con ella procura tocar a los demás jugadores, que corren por el campo. Los que sean tocados quedan magnetizados y van formando una corriente presa por la mano del poseedor de la varita mágica. Será vencedor el jugador que quede magnetizado en último lugar, y él será el próximo dueño de la varita mágica.

BOLA A LO ALTO

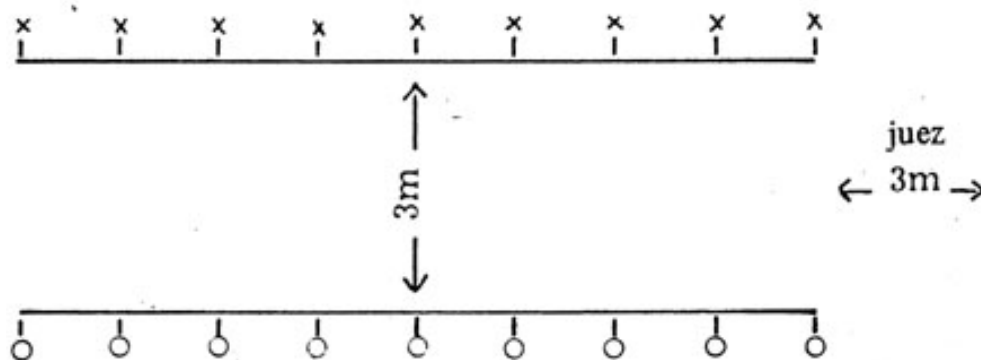
Material: una bola.

Formación: ver el esquema: los jugadores están alineados detrás de sus respectivas líneas, sentados y con las piernas cruzadas.

Desarrollo: el juez lanza la bola hacia arriba y los jugadores se levantan sin apoyar las manos en el suelo, intentando coger la bola antes de que ésta toque tierra. El jugador que logre agarrar la bola, marcará un punto para su partido.

Todos vuelven a sus lugares y se vuelve a lanzar. Será vencedor el equipo que al final del tiempo señalado haya marcado mayor número de puntos.

Esquema:





LIENZO CAZADOR

Material: tantos lienzos cuantos sean los participantes en el juego.

Formación: se delimitan las medidas del campo y en uno de sus extremos se hace un cuadro, cuyo tamaño dependerá de la cantidad de jugadores y del área del campo. Es el reducto del cazador. Cada jugador tiene un lienzo con un nudo en una de las puntas. El cazador está en su reducto, y los jugadores dispersos por el campo.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el cazador sale en persecución de los jugadores y si logra tocar alguno con el lienzo, éste será su caza, y será llevado al reducto del cazador. Allí no puede penetrar ningún otro jugador. El cazador, saliendo a una nueva cacería, puede llevar consigo a los jugadores anteriormente presos, formando una cadena por medio de los lienzos. El último jugador de la cadena puede atrapar a uno de los jugadores todavía libres, pero éste sólo será prisionero si el cazador lo toca con su lienzo.

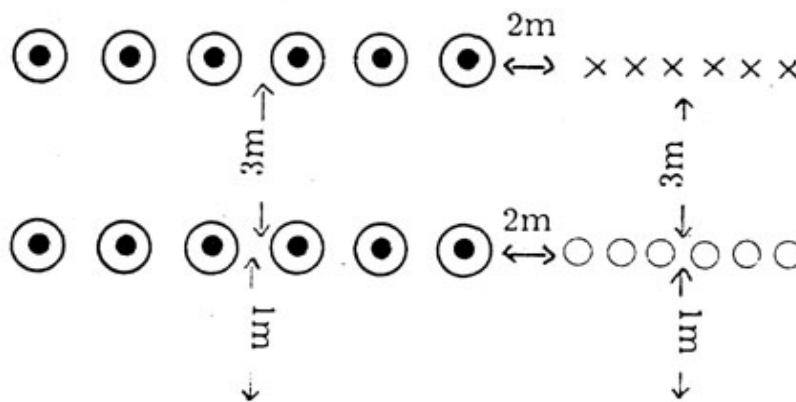
NARANJAS PELADAS

Material: 12 naranjas u otra cosa equivalente; 2 castillos o canastas.

Formación: ver esquema: los jugadores se dividen en dos equipos con igual número de participantes. Al frente de las filas se trazan pequeños círculos donde están depositadas las naranjas, una en cada círculo. El primer jugador de cada fila está con el cestillo o la canasta.

Desarrollo: a la señal de iniciar el juego, el primer jugador de cada equipo sale con el cesto en el brazo izquierdo y va de círculo en círculo recogiendo las naranjas. Al llegar al último círculo, coloca el cesto sobre la cabeza, sosteniéndolo solamente con la mano izquierda, y va a depositarlo a los pies del segundo jugador, quien toma el cesto con la mano izquierda y vuelve a colocar las naranjas en sus lugares; pero ahora comenzando por la más distante. En seguida coloca el cesto a los pies del tercer jugador, quien repite la acción del primero, y así sucesivamente. Cada vez que un jugador sale corriendo, los demás avanzan un paso. Los que regresan se colocan al fin de la fila. Será considerado vencedor el equipo cuyo último jugador termine primero su tarea.

Esquema:





TRES PIERNAS

Material: cabuya u otro material para amarrar las piernas.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.

Desarrollo: a la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

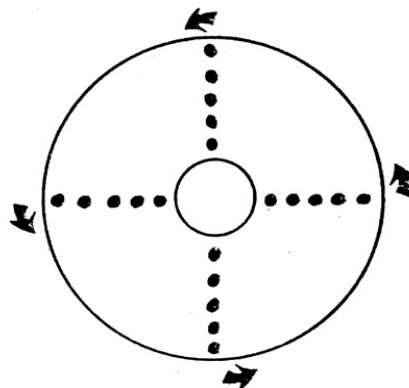
CARRERA EN CÍRCULO

Material: 4 bolas, que pueden ser pequeñas.

Formación: ver el esquema: un círculo con tres a cinco metros de diámetro y otro pequeño en su centro. Los jugadores, divididos en cuatro filas iguales, se colocan como indica el esquema. El jugador de cada fila que esté colocado en la línea externa del círculo, asegura la bola. Los jugadores están vueltos hacia el interior del círculo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores que están con la bola parten todos corriendo por fuera del círculo, por el lado derecho. Dan la vuelta completa. Mientras corren, los demás retroceden un paso. El jugador, dada la vuelta en el círculo, entrega la bola al jugador inmediato de su fila, el cual ejecuta la misma carrera. El primero irá a colocarse delante de la fila. Será vencedor el equipo cuyo último jugador logre llegar primero al círculo central, y tirar la bola para arriba.

Esquema:





LA CARRERA DEL PRESO

Formación: los jugadores forman grupos de tres, dándose las manos. Los dos de los extremos, vueltos hacia adelante y el del medio (el "preso"), de espaldas. Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de veinte metros. Todos los grupos están detrás de la línea de partida.

Desarrollo: dada la señal, parten los grupos, corriendo en dirección a la línea de llegada. Esta prohibido al jugador del medio voltearse hacia adelante. El grupo en el que un jugador se caiga, o el jugador del medio se voltee hacia adelante, vuelve a la línea de partida. Será vencedor el grupo que llegue primero a la línea de la meta.



CAPITÁN SOLITARIO

Formación: los muchachos forman dos círculos concéntricos, con poca distancia entre uno y otro. En el centro está el capitán solitario. El número de jugadores debe ser par. Todos están vueltos hacia el centro del círculo.

Desarrollo: el capitán comienza a dar órdenes: "Cara con cara". Los jugadores del círculo interno se vuelven hacia sus compañeros del círculo externo.

Nueva orden: "Hacia el centro!": todos se voltean nuevamente hacia el centro. "De espaldas": los jugadores del círculo externo e interno se vuelven todos hacia fuera, y así sucesivamente; las diversas órdenes deben sucederse rápidamente. En el momento en que el capitán ordene: "Círculo único", los jugadores, de dos en dos, deben darse las manos y formar un círculo único. Pero para formar el círculo único, el jugador no puede dar la mano al jugador que está a su lado, sino a uno que esté en el círculo opuesto. En este momento también el capitán solitario trata de dar la mano a uno de los jugadores. Aquel que quede sin pareja será el nuevo capitán solitario. Si un jugador queda por tres veces consecutivas de capitán solitario, pagará una penitencia.

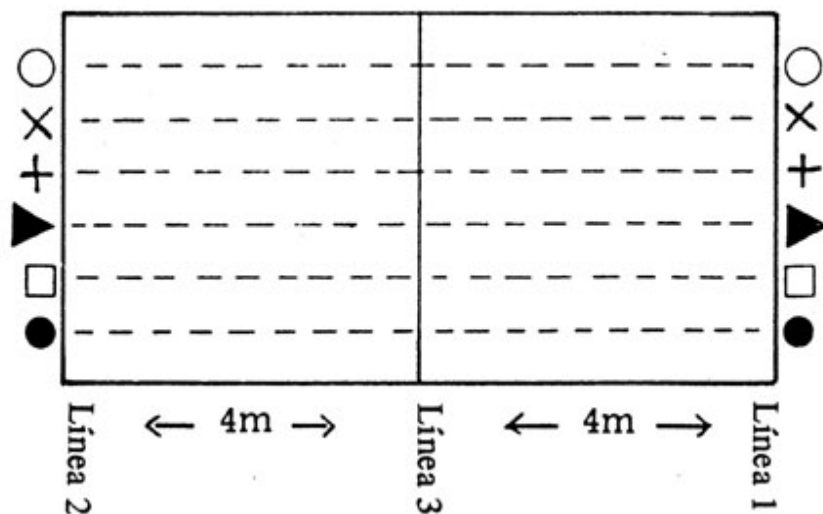
EL MEJOR PAR

Material: dos objetos cualesquiera para cada par.

Formación: los jugadores forman pares y se colocan conforme al esquema: uno frente al otro, detrás de las líneas 1 y 2. A cada par se le dan dos objetos, de modo que cada uno quede con uno.

Desarrollo: dada la señal para iniciar el juego los pares salen corriendo con sus objetos en la mano izquierda. Al llegar a la línea tres, se aprietan las manos y continúan corriendo hasta la línea opuesta. Allí depositan el objeto en el lugar del compañero. Vuelven corriendo y nuevamente sobre la línea 3 se saludan, esta vez con un abrazo y continúan la carrera, cogen el objeto que está en su lugar y vuelven a la línea 3. Al llegar allí levantan las manos con los objetos. Vencerá el par que llegue primero a la línea 3 y levante sus objetos.

Esquema:





AMIGO ÍNTIMO

Material: dos postes o banderas de colores diferentes y cintas de los mismos colores para cada equipo. Una bola.

Formación: se delimitan las dimensiones del campo. En los extremos se colocan las banderas. Los jugadores, en número igual para cada equipo, tienen amarradas en sus brazos las cintas de los colores de su bandera o poste. Los jugadores están dispersos por el campo.

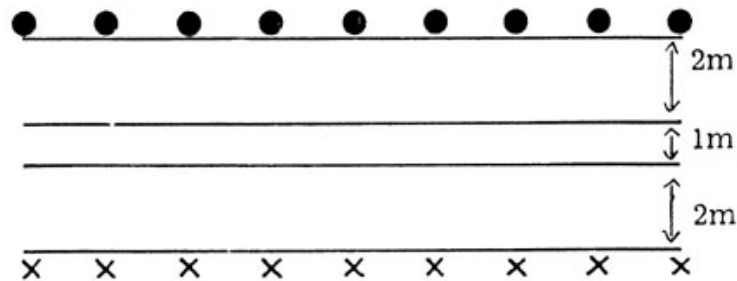
Desarrollo: el juez lanza la bola hacia arriba, y el jugador que logre recogerla deberá lanzarla inmediatamente a un compañero suyo, y éste a otro hasta, poder tocar con la bola el poste o la bandera de su color. Cada vez que es tocado el poste, se marca un punto para el equipo. Lógicamente los enemigos procurarán interceptar la bola, y si lo logran procederán con ella de la misma manera. Cada vez que la bola toca uno de los postes, hay nueva disputa, como al principio. El jugador que está con la bola no puede moverse ni retenerla por más de 5 segundos. Si sucede esto, se contará como falta. Será vencedor el equipo que primero marque diez puntos y que no tenga más faltas que el otro equipo.

TRACCIÓN

Formación: dos equipos con igual número de participantes, se enfrentan como en el esquema. Cada jugador tendrá la pierna y el brazo derechos extendidos hacia adelante.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores que están frente a frente se agarran por la mano derecha y el uno intenta traer al otro hacia su línea de retaguardia, a dos metros. No se permite utilizar la mano izquierda. Será vencedor el equipo que logre traer mayor número de jugadores del equipo opuesto hacia su línea.

Esquema:





ARCO SALVADOR

Formación: se trazan en el suelo tres círculos medianos. Los Participantes juegan de tres en tres.

Desarrollo: a la señal de comenzar los jugadores empiezan a correr alrededor de los círculos, y deberán ejecutar exactamente lo que el juez determine.

Por ejemplo: por la derecha, por la izquierda, con un solo pie, con la mano en la cabeza, hasta el momento en que dice: "Círculos!". Entonces los jugadores entran cada uno en un círculo y permanecen en cuclillas. El juez da nuevamente una serie de instrucciones. Si alguno de los jugadores se equivoca en la ejecución de las instrucciones se reemplaza por otro. En caso de que no haya ningún error, después de ejecutar todas las tareas, serán reemplazados por otros tres jugadores. El juego continúa mientras se mantenga el interés.



LOCOMOTORA QUE VA Y VIENE

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los equipos se dividen con igual número de jugadores. Uno de los jugadores de cada equipo se queda atrás de la línea de llegada, es el maquinista de la locomotora. Los demás jugadores permanecen en posición de alerta, detrás de la línea de partida, todos sentados.

Desarrollo: el primer jugador sale corriendo y va hasta el maquinista de su locomotora, le golpea la mano y regresa caminando de espaldas hasta los demás jugadores de su equipo. Está terminantemente prohibido volver la cabeza cuando va caminando de espaldas. Llegando al segundo jugador, éste se levanta, se agarra de la cintura del primero y los dos parten hacia el maquinista, le pegan nuevamente en la mano y regresan siempre de espaldas. Se repite la acción hasta que todos los jugadores estén formando un solo vagón, es decir, todos se dirijan al maquinista agarrados por la cintura. El equipo que primero lo logre será considerado ganador.



CARGAR LA BOLA

Material: una bola para cada dos jugadores.

Formación: dos líneas paralelas, distantes unos veinte metros. Los jugadores dispuestos por pares están en la línea de partida, cada par con su bola.

Desarrollo: dada la primera señal: "Prepararse!", uno de los jugadores levanta la mano izquierda y el otro la derecha, de modo que las palmas queden frente a frente. Enseguida colocan la bola entre las palmas de las manos, asegurándola simplemente con la presión de las palmas. Está terminantemente prohibido asegurarla con los dedos. A la segunda señal, cuando todos estén listos, los pares comienzan a caminar en dirección a la línea de la meta, siempre sosteniendo la bola con la palma de la mano. Si la bola cae, la pareja debe parar y colocar nuevamente la bola en las palmas de la mano como antes y continuar la marcha. Al llegar a la meta, deberán colocar la bola entre los hombros y comenzar el regreso hacia la línea de salida. Esta vez es mucho más difícil. Será vencedor el equipo que llegue primero a la línea de partida con la bola entre los hombros.



ARREGLAR MALETA A OSCURAS

Material: una maleta, diez objetos cualesquiera y una venda para los ojos.

Formación: en un espacio delimitado, se esparcen los objetos que deben ser recogidos. El concursante los observa bien y después es vendado. La maleta se colocará en un rincón del lugar, delimitado después de que el jugador esté vendado.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador vendado procura recoger el mayor número posible de objetos esparcidos y colocarlos dentro de la maleta, la cual deberá localizar. Pasados tres minutos, se le quita la venda y, se descuentan los objetos que quedaron dispersos por el suelo y este será el número de puntos del jugador. Otro jugador intenta suerte, pero entonces los objetos son cambiados de posición. Pueden competir varios jugadores y al final será vencedor el que haya obtenido mayor número de puntos.



LABERINTO

Material:

Una piedrecita achatada para cada jugador.

Formación:

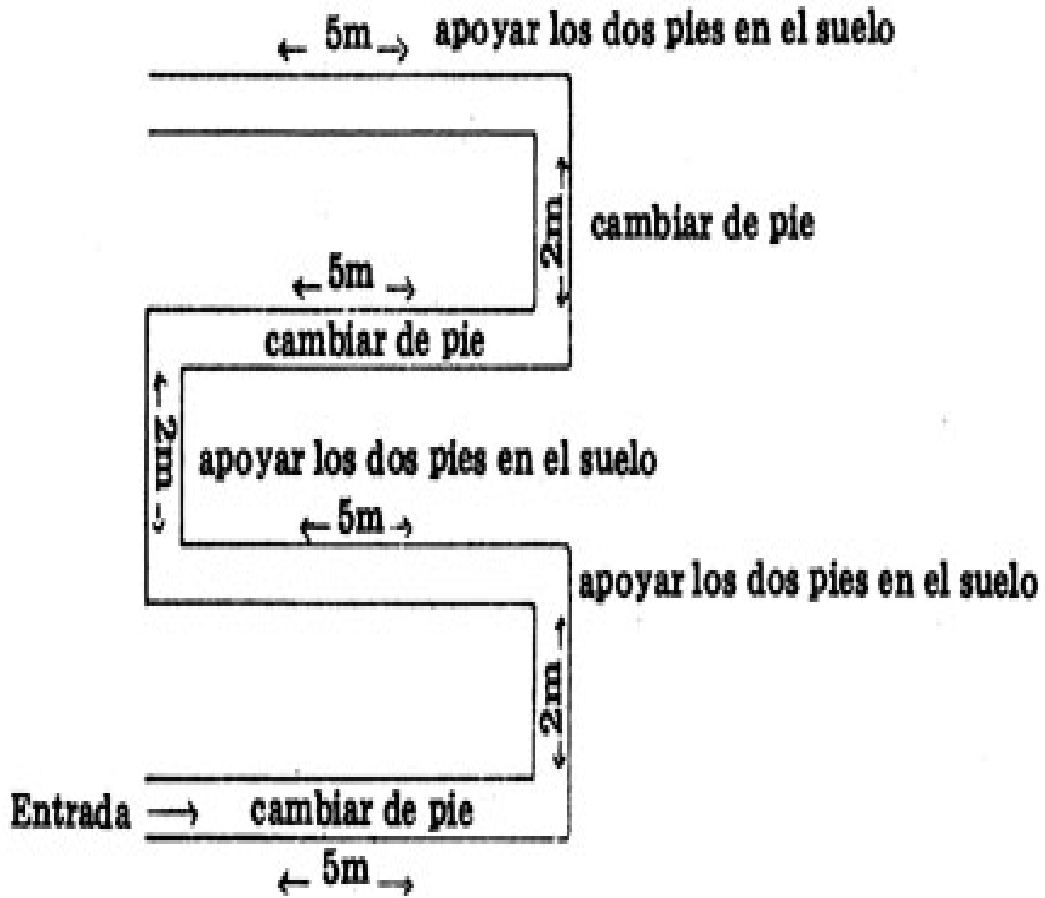
Ver el esquema: cada jugador trata de llegar a la salida del laberinto, uno cada vez.

Desarrollo:

El primer jugador coloca su piedrecita en la entrada del laberinto y va chutándola con un solo pie. De ninguna manera puede apoyar el otro pie en el suelo. Solamente en los lugares determinados puede colocar los dos pies en el suelo y cambiar de pie. Si un jugador coloca los dos pies en el suelo fuera del terreno determinado, deja allí su piedrecita y otro intenta suerte. La piedrecita queda allí hasta que llegue nuevamente su turno de jugar. Si la piedrecita sale fuera de las líneas del laberinto, el jugador recomienza todo desde el principio, esperando nuevamente su turno de jugar. Si cambia de pie fuera, de lugar, vuelve con su piedrecita al lugar anterior de cambio de pie y espera su turno de jugar. Un jugador puede, chutando su piedrecita, alcanzar a otro que está con la piedrecita detenida, intentando tirarla fuera de la línea, pero corre el peligro de tirar con ella la suya. Será vencedor el jugador que logre salir primero de laberinto.



Esquema:





BOLA AL TÚNEL

Material: 2 ó 3 bolas.

Formación: dos o tres columnas, con igual número de jugadores. Piernas ligeramente separadas, formando el túnel.

Desarrollo: dada la señal, el primer jugador de cada túnel pasa la bola por entre las piernas al que le sigue. De esta manera todos reciben y pasan la bola. Luego que la bola llegue al último jugador, éste corre y se coloca al principio de la columna y recomienza el juego. El equipo vencedor será el que primero termine la carrera, es decir, cuando el primer jugador que pasó la bola esté nuevamente en el comienzo de la columna.



BOLA EN CÍRCULO

Material: 2 bolas iguales.

Formación: los jugadores, numerados, 1-2, 1-2, forman un círculo, con una distancia de un metro entre uno y otro jugador. Un No. 1 y su par No. 2 tienen la bola cada uno.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, la bola No. 1 sigue por la derecha y sólo los números 1 podrán recogerla. Del mismo modo sucede con la bola No. 2, que sigue por la izquierda. Es falta dejar caer la bola y en tal caso la bola vuelve al punto inicial. Será vencedor el equipo que haga llegar su bola más rápido al punto inicial.

Juegos para niños de



11 años en adelante



TOQUE-TOQUE

Material: una bola.

Formación: jugadores en círculo. Uno permanece en el centro, juntamente con la bola.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la bola a uno de los jugadores del círculo, el cual debe recoger la bola y colocarla de nuevo en el centro del círculo y salir en persecución del que la tiró. El jugador que estaba al principio en el centro, debe correr, saliendo por el campo dejado por el jugador a quien le lanzó la bola, hacer una vuelta completa al círculo, entrar nuevamente por donde salió y tocar la bola sin ser alcanzado por el perseguidor. Ganará el que logre el objetivo.

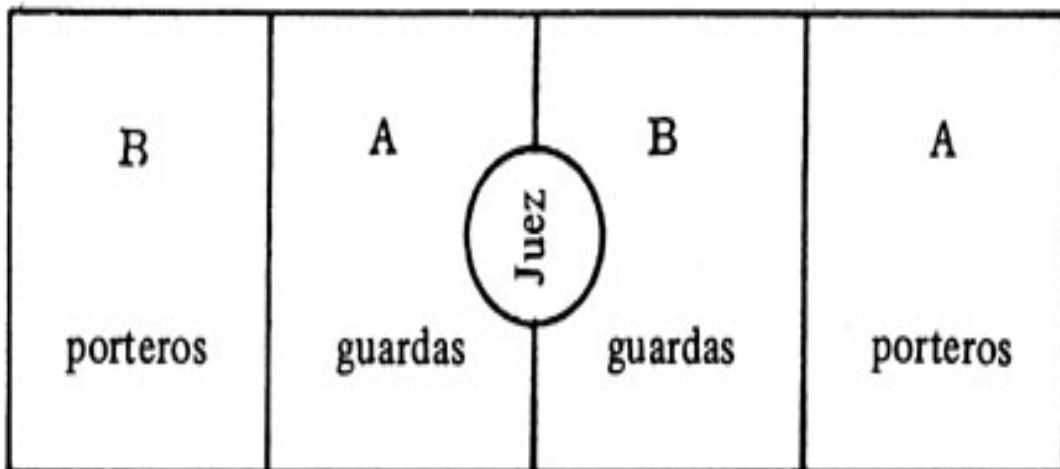
CAMPOS ALTERNOS

Material: una bola.

Formación: los jugadores se dividen en dos equipos, A y B, y se colocan en los cuatro cuadros, conforme al esquema 16. Establecido el tiempo para el juego, en la mita e este tiempo los jugadores cambiarán sus lugares para que todos pasen por los cuadros centrales.

Desarrollo: antes de comenzar el juego se echa suerte para decidir quién tendrá la bola. Al comenzar, el jugador que esté con la bola la juega hacia sus compañeros que están en el otro cuadro, por sobre las cabezas de sus adversarios. Estos tratan de agarrar la bola. Si lo logran, ellos son los que la lanzan hacia sus compañeros. Los puntos se marcan cada vez que uno de los bandos logra pasar la bola a los otros sin dejarla caer en las manos del adversario. Ganará el bando que al final del tiempo tenga mayor número de puntos.

Esquema:





DE CÍRCULO EN CÍRCULO

Material:

2 bolas.

Formación:

Ver el esquema: distribuidos en igual número, los jugadores de los dos grupos forman una fila en dirección al primer círculo del respectivo equipo. El primer jugador de cada grupo se coloca sobre la línea de partida. Dentro del primer círculo está la bola.

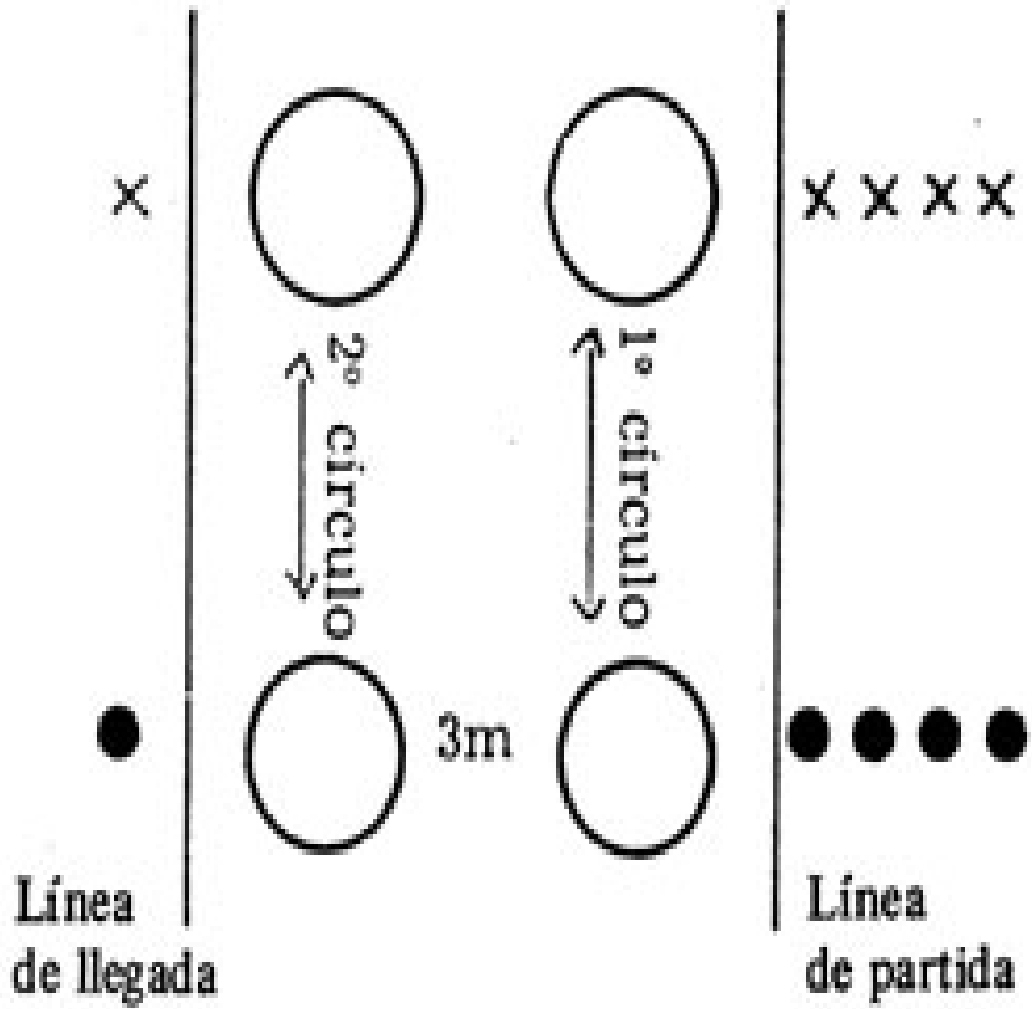
Desarrollo:

Dada la señal para comenzar, el primer jugador de cada grupo sale corriendo, coge la bola que está en el primer círculo y la pasa al segundo círculo.

Apenas el primer jugador de la fila termina este recorrido, el segundo jugador se coloca en el centro del primer círculo. Estando el primer jugador en el segundo círculo, con la bola, la tira al compañero que está en el primer círculo, el cual procede como el primero. Este se retira detrás de la línea de llegada y allí inicia nueva formación. Gana el partido cuyos miembros más rápidamente pasen detrás de la línea de llegada. Son faltas: salir de la fila y coger la bola fuera del círculo. El jugador que comete una falta, volverá a la fila y comenzará nuevamente su jugada.



Esquema:





BOLA AL AIRE

Material:

Una bola.

Formación:

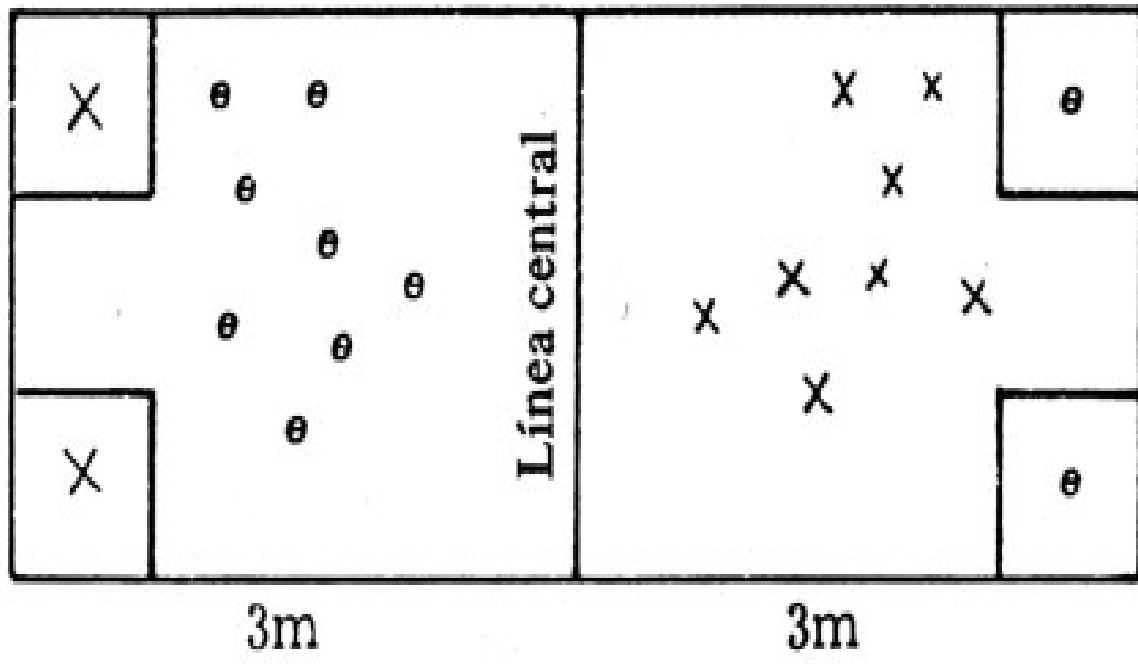
Ver el esquema: los jugadores se dividen en dos equipos, teniendo cada cual dos capitanes que se colocan en los dos rincones del cuadro adversario, mientras los demás permanecen dispersos en su propio campo.

Desarrollo:

La bola es disputada tirándola al aire en el área central. Cualquiera de los jugadores que coja la bola en la mano, la lanza sin salir del lugar, a otro guardia de su equipo o a uno de los capitanes que están en las orillas de los cuadros adversarios. Estos procuran interceptarla. Si logran tomar la bola, tratan de hacerla llegar a manos de sus capitanes. Se marca punto cada vez que la bola llega a manos de uno de los capitanes. Son faltas: moverse con la bola en la mano, atravesar la línea divisoria, entrar en uno de los cuadros de las orillas, salir del cuadro el capitán. Cuando se comete una falta, se entrega la bola al capitán adversario, que tiene tiro libre, es decir, que los guardas contrarios no pueden interceptarla. Vencerá el equipo que logre marcar primero quince puntos.



Esquema:





BOLA VOLADORA

Material:

2 bolas.

Formación:

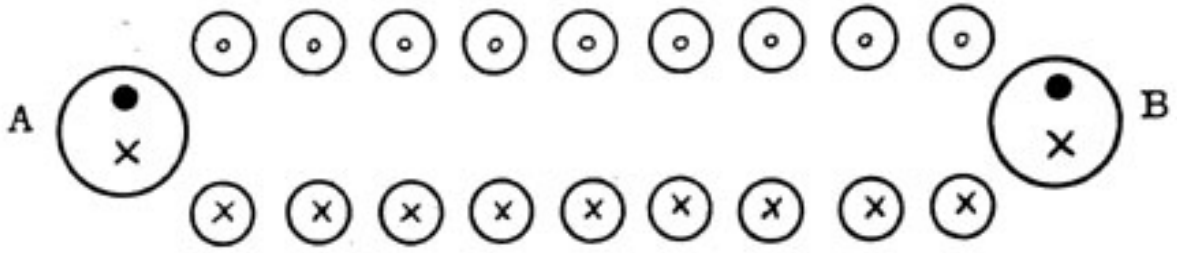
Ver el esquema. Se distribuyen los jugadores en dos bandos. Dos jugadores, uno de cada bando, ocupan el círculo A y el círculo B, y en cada círculo pequeño se queda un jugador, de manera que los dos equipos formen líneas paralelas. Las bolas están con los jugadores del círculo A.

Desarrollo:

A la señal de comenzar, el jugador del círculo A, que está con la bola, la lanza a su compañero en el círculo más próximo. Así la bola va pasando de círculo en círculo hasta llegar al jugador del círculo B. Este, al recibir la bola, corre con ella entre las dos hileras de jugadores hasta el círculo A. Entonces ocupa el círculo A y el jugador que estaba allí pasa a ocupar el círculo más cercano. Así, todos los jugadores son desalojados de sus casas y van ocupando sucesivamente todos los círculos. Vencerá el equipo cuyo primer jugador que estaba en A, llegue nuevamente a este círculo. Son faltas: recibir o lanzar la bola fuera del respectivo círculo, abandonar su círculo antes de que el círculo vecino esté vacío, dejar caer la bola, lanzar la bola a un compañero que no esté inmediatamente a su lado. Cada que se comete una falta la bola regresa al círculo A.



Esquema:





CADA CENTRO UN PUNTO

Material:

Dos bolas.

Formación:

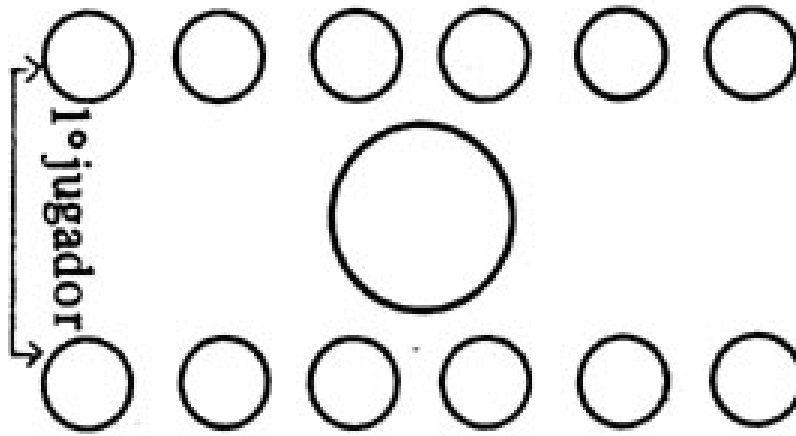
Ver esquema: dos grupos de jugadores con igual número de participantes ocupan las posiciones conforme al esquema. El primer jugador de cada grupo tiene la bola.

Desarrollo:

Dada la señal de comenzar, el jugador que esté, con la bola la lanza al segundo, y así sucesivamente hasta el último. Este, al recibir la bola, corre con ella y viene a colocarse en el primer círculo que deberá estar vacío, pues mientras el último corría, todos los jugadores deben haber retrocedido un lugar. El juego sigue así, hasta que la bola llegue a manos del primer jugador que inició el juego. Este entonces, correrá hacia el círculo central. Cada vez que el jugador no llegue al círculo central, se cuenta un punto para su equipo. Son faltas: jugar con la bola estando fuera del círculo, auxiliar a un compañero que deja caer la bola. Si esto sucede, es el propio jugador quien deberá salir del círculo y recoger la bola. Será vencedor el equipo que en el tiempo establecido haga mayor número de puntos. Tres faltas hacen perder un punto.



Esquema:





PEGA PUNTERO

Material: una bola.

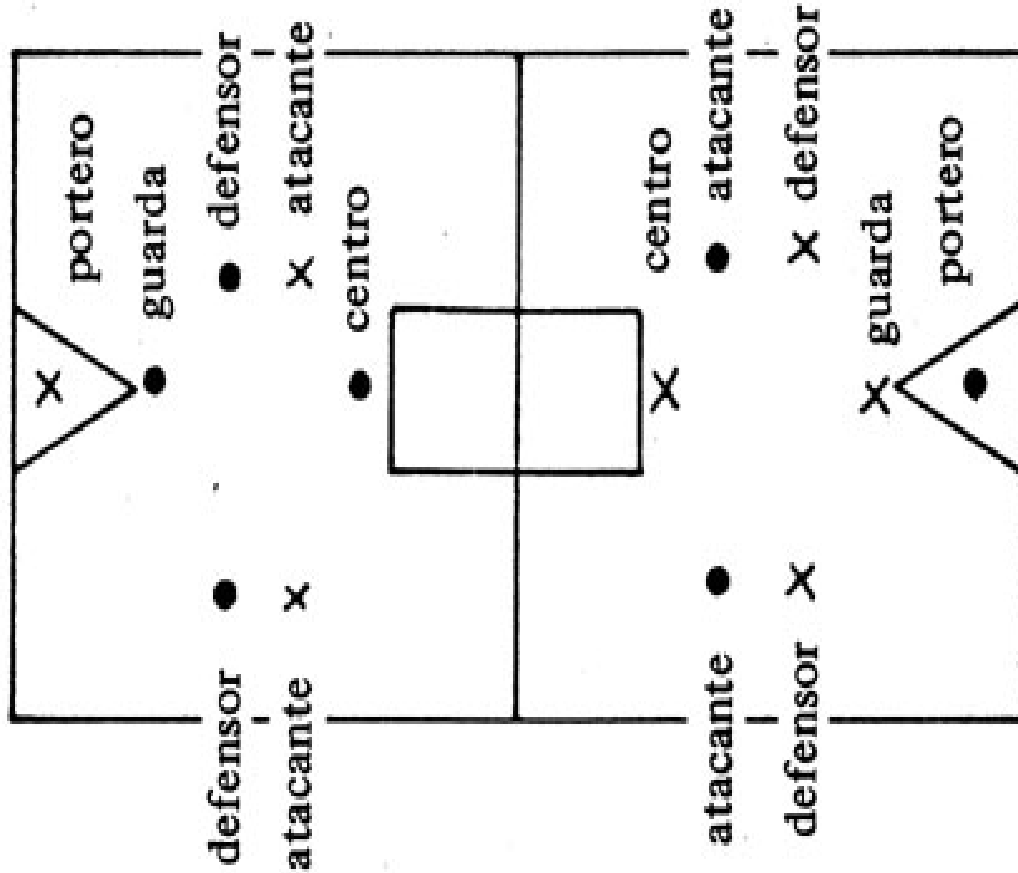
Formación: ver el esquema: dos equipos con siete jugadores cada uno, divididos así: Un guardia que permanece junto al triángulo en el campo adversario; dos defensores, que están en el campo contrario, corren defendiendo el triángulo para que los competidores no cojan la bola; dos atacantes que, en su propio campo tiran la bola al triángulo; un centro junto al cuadro central, que puede recorrer todo el campo; un puntero, que permanece en el triángulo para recibir la bola.

Desarrollo: la disputa de la bola la realizan los dos centros. El juez tira la bola en el cuadrado central, y los centros, con una mano atrás, intentan recogerla. El centro que logre coger la bola, sale rebotándola y la tira al puntero o a uno de los atacantes para que la tire al puntero, y así marque punto. Cuando los atacantes hacen que la bola toque el triángulo, los defensores, el centro y el guarda del equipo contrario procuran impedirlos, para lo cual pueden correr y saltar. Si logran coger la bola, inmediatamente tratan de hacerla llegar a las manos de su puntero. Los atacantes y defensores sólo pueden actuar dentro del cuadro, y el guarda sólo puede defender el triángulo. A cada punto, el juez procederá como al principio, lo mismo cuando la bola quede apresada. Si la bola sale de los límites del campo, la jugada toca al adversario más cercano al lugar por donde salió la bola. El tiro será desde fuera de las líneas del campo.

Son faltas: Si el puntero pasa o pisa la línea del triángulo, si los defensores y atacantes salen de sus cuadros o pisan las líneas, si el centro ataca a otro adversario que no sea el centro, si los jugadores pisan el triángulo, retener, empujar o agredir de cualquier otra forma al contrario. Cada que haya una falta, la bola pasa a las manos del contrario más cercano, y entonces tiene derecho a tiro libre a cualquiera de los jugadores, menos al puntero. Si un mismo jugador comete más de cinco faltas, debe ser reemplazado por otro. Un equipo marcará



punto cada que el puntero agarre la bola sin salir de su triángulo. Si el puntero es atacado en el triángulo, y por ello deja caer la bola, el punto será válido. Vencerá el equipo que a los veinte minutos haya marcado mayor número de puntos.





MÍMICA

Formación: los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que debe desarrollarse con gestos.

Desarrollo: un grupo va hacia otro y pregunta:

- ¿De dónde vienen?
- De Nueva York
- ¿Qué trajeron?
- Limonada.
- Denos un poco.

El grupo interrogado inmediatamente comienza la representación del tema escogido. El equipo contrario intenta tres veces adivinar qué acción es. Si lo logra, los que dramatizan huyen hacia el refugio perseguidos por los otros. Los que sean apresados, pasan al grupo que los apresó. Se alternan las acciones. Si un grupo en tres intentos no logra descubrir lo que se realiza, deberá correr al refugio, perseguido por el contrario. La victoria será del grupo que al final del tiempo establecido, tenga mayor número de jugadores.



ALERTA - PARES!

Formación: dos equipos con igual número de jugadores en dos filas paralelas, distantes de diez a quince metros. Los jugadores se numeran por pares, par uno, par dos, par tres, etc. , y éstos se están con las manos entrelazadas.

Desarrollo: uno de los pares, de cualquier equipo, se coloca en el punto central determinado y grita un número. Los pares en ambos grupos que tengan el número citado, deben inmediatamente cambiar de partido. No es necesario, sin embargo, ocupar el lugar dejado vacío. Basta llegar a la otra fila. El par que está en el centro, trata de aprisionar a uno de los pares que van corriendo. Si lo logra, ocupará su lugar, y el par apresado gritará otro número. Si uno de los pares suelta las manos, reemplazará automáticamente al par que estaba en el centro.



PERSEGUIR

Material: cualquier objeto.

Formación:

Jugadores dispersos por el campo. Uno de los jugadores tendrá el objeto en la mano. Cerca de él, un perseguidor.

Desarrollo:

El perseguidor se lanza a perseguir al jugador que tiene el objeto en la mano. Este corre y pasa el objeto a un compañero, quien, a su vez, lo pasa a otro. Así continúa el juego. El perseguidor tratará de agarrar al que tenga el objeto. En caso de que lo logre, él se queda con el objeto, y el otro comienza la persecución.



RECOGER EL PAÑUELO

Material: un pañuelo.

Formación:

Dos equipos colocados detrás de líneas paralelas, a una distancia de ocho a diez metros y, numerados de manera que los números estén frente a frente en línea diagonal. En el centro, se coloca un pañuelo.

Desarrollo:

El dirigente grita un número, e inmediatamente los representantes de ambos bandos que tengan el número llamado, intentan recoger el pañuelo y regresar a su fila. Si el uno logra coger el lienzo, el otro debe correr detrás de él antes de que llegue a su lugar. Si alguno logra llegar a su fila con el lienzo y sin ser tocado, el equipo marca dos puntos. Si es tocado, no marca ninguno, sino que el equipo que lo tocó marca un punto. La victoria será del equipo que al final tenga mayor número de puntos.



APRETÓN DE MANO

Formación: los jugadores forman dos filas. A una distancia de diez metros se traza una línea sobre la cual está el perseguidor, de espaldas a las **filas**.

Desarrollo: el perseguidor grita: "El último fuera!". El último jugador de cada fila parte inmediatamente, corriendo, y pasa adelante del perseguidor, uno a la derecha y el otro a la izquierda, intentando darse un apretón de mano. En el momento en que los jugadores pasan la línea sobre la cual está el perseguidor, éste corre y trata de impedir que los dos se encuentren. Para esto basta que toque con la mano a uno de ellos. Si lo logra, el que haya sido tocado ocupa el lugar del perseguidor, y éste el suyo. Si no lo logra, el perseguidor grita nuevamente: "El último fuera!" y prosigue el juego. Los jugadores que no sean tocados, ocupan el primer lugar en sus respectivas filas.



LOS TROFEOS

Material: dos o tres banderas para cada equipo.

Formación: jugadores esparcidos en sus respectivos campos, sin lugar determinado.

Desarrollo: a la señal de iniciar, los jugadores de ambos partidos ' tratan de atravesar el campo del adversario **y** tomarse sus banderas. El jugador que penetre en el campo enemigo, puede ser capturado y puesto en la prisión. Si algún jugador logra tomarse una bandera, tiene tránsito libre hacia su campo; y la bandera será colocada entre las de su equipo. Si hay un prisionero, sus amigos no pueden coger banderas antes de liberarlo de la prisión. Para ello basta tocarlo. Sólo después de esto puede salir de la prisión. Cuando un prisionero es liberado, tanto él como el libertador tienen libre regreso a su propio campo. Cuando haya banderas prisioneras, éstas deben ser liberadas antes de conquistar otras. Vence el partido que logre aprisionar todas las banderas o a todos los jugadores.



¿QUIÉN ME AGARRA?

Formación:

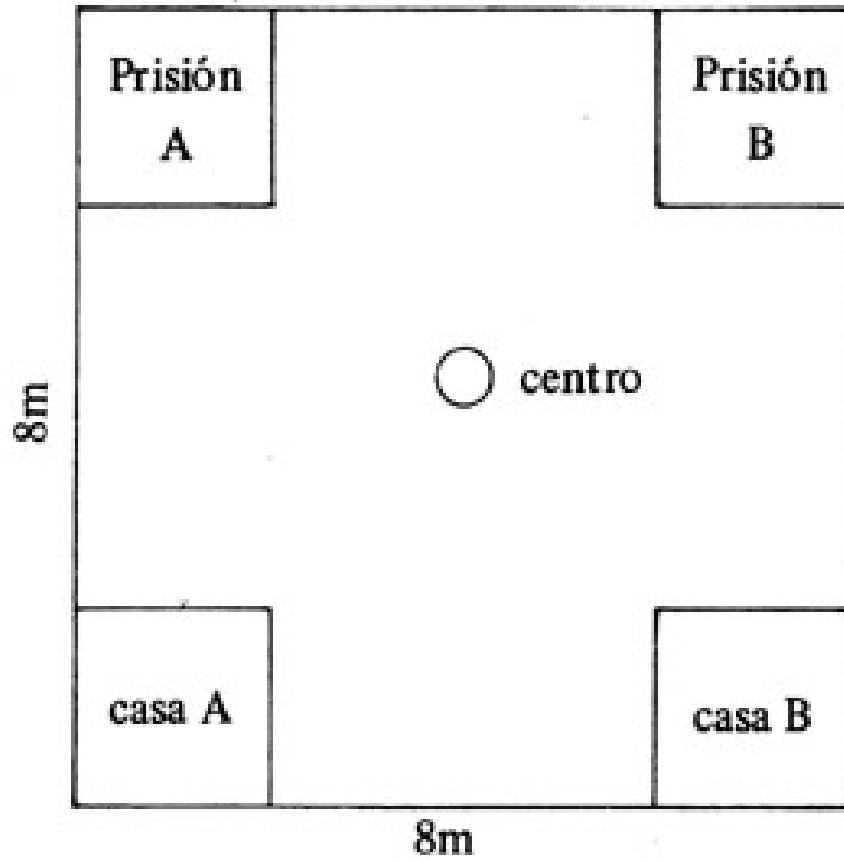
Dos equipos con igual número de jugadores, ocupan respectivamente las casas A y B. Cada grupo tendrá un jefe.

Desarrollo:

Uno de los jugadores señalado por su jefe va hasta el centro del terreno y provoca al enemigo con estas palabras: "Quién me agarra?". De la casa enemiga sale inmediatamente un jugador que trata de capturar al desafiante antes que llegue a su propia casa. La salida de este segundo jugador provoca en la casa contraria la salida de otro jugador que trata de capturarlo y así prosigue. Cada jugador intenta capturar a uno, y debe defenderse de otro adversario. Los que sean hechos prisioneros son colocados en la prisión del campo que los capturó. Los compañeros intentan liberarlos al pasar cerca de ellos. Si logran ser libertados, vuelven a su primitiva casa, y esperan órdenes del jefe para salir nuevamente al campo. El equipo que logre apresar a todos los enemigos será el vencedor.



Esquema:





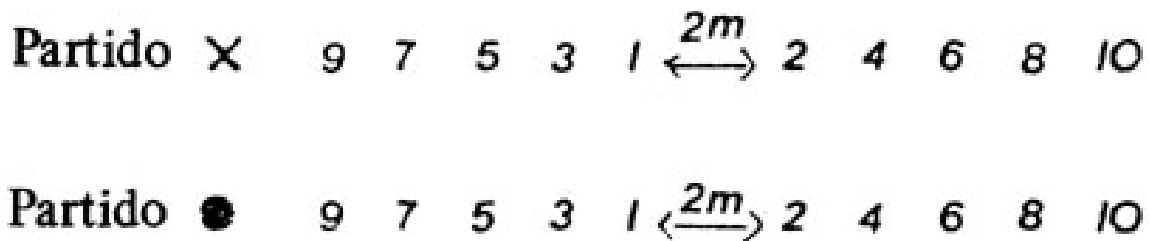
CARRERAS

Material: 2 banderitas o trapos.

Formación: dos equipos en formación, como en el esquema. La bandera está con el jugador primero de cada equipo.

Desarrollo: a la señal, el primer jugador de cada equipo corre y entrega la bandera al segundo jugador de su mismo equipo. Este a su vez, al tercero, y así sucesivamente. El que entregó la bandera irá a colocarse al final de su fila. Será vencedor el equipo en que todos hayan corrido y terminado primero. Son faltas: no esperar la bandera, sino salir a su encuentro, dejar caer la bandera.

Esquema:





EMPUJAR LA CORRIENTE

Formación: se traza una línea en el suelo. Los jugadores se colocan frente a frente a uno y otro lado de la línea formando una corriente, de la siguiente manera: mano derecha contra mano derecha, e izquierda contra izquierda del adversario.

Desarrollo: el juego consiste en hacer que el adversario pise la línea divisoria de los equipos, atrayéndolo con ambas manos. Cada vez que un jugador pisa la línea, se marca un punto para el equipo contrario. Gana el equipo que al final del tiempo Previsto tenga mayor número de puntos.



MÚSICA MÁGICA

Formación: los jugadores están en la sala y uno de ellos fuera.

Desarrollo: los jugadores de la sala combinan algo que el compañero que está fuera debe realizar con un determinado objeto presente en la sala. En el momento en que éste entra en la sala, se comienza una música que debe aumentar de intensidad en la medida en que el jugador se acerca al objeto. Llega al máximo cuando el jugador toca el objeto con la mano. Lo mismo se hace cuando ha de realizar la acción. La música varía conforme acierte o no la acción. Si lo consigue, todos aplauden, y el jugador escoge a otro para que desempeñe su papel.



EL GUARDIA Y EL LADRÓN

Material: un pañuelo y otro objeto cualquiera.

Formación: uno de los jugadores se queda en el centro del círculo formado por los demás jugadores. Todos sentados, El del centro tendrá los ojos vendados con el pañuelo, y cercano a él, el objeto escogido.

Desarrollo: uno de los jugadores de la rueda se acerca al objeto para robarlo. El guardia, con los ojos vendados, grita: "Alto!" e indica la dirección de donde proviene el ruido. Si acierta, el ladrón vuelve a su lugar, y el otro intenta la suerte. En caso de que el guardia no acierte, el ladrón recoge el objeto y lo esconde, colocando las manos en las espaldas, en lo que será imitado por todos los demás. El guardia se quita entonces la venda y trata de adivinar quién lo robó. Si adivina, será nuevamente guardia; en caso contrario, cederá su lugar al ladrón.



BUENOS DÍAS, ¿CÓMO ESTÁ?

Formación: los jugadores están en círculo, con las manos tomadas. En el centro está un jugador con los ojos vendados.

Desarrollo: los jugadores del círculo circulan en ambos sentidos para desorientar al del centro. En un determinado momento el jugador del centro grita: "Alto ahí". Todos paran. El jugador vendado extiende el brazo hacia cualquier dirección. El jugador hacia quien se señaló, dice con voz natural: "Buenos días, cómo está?". Por la voz el jugador vendado debe adivinar quién habló. Tendrá tres oportunidades de adivinar. En caso de que acierte, cede su lugar al que fue señalado; si no acierta, continúa en el centro y hace otro intento, hasta que acierte el nombre de un compañero.



MANOS ARRIBA

Material: una bolita de papel o un pedacito de tiza.

Formación: dos equipos con igual número de participantes. Todos sentados. Los equipos se colocan frente a frente. Cada equipo escoge su capitán.

Desarrollo: en el grupo designado por suerte para iniciar el juego, los jugadores colocan las manos atrás, y así pasan la bolita de papel de uno a otro. El segundo grupo, observador, sigue los movimientos del primer grupo para tratar de localizar la bolita de papel. En determinado momento, el capitán del segundo grupo grita: "Manos arriba!". Los componentes del primer grupo inmediatamente levantan las manos cerradas. El capitán del segundo grupo ordena: "Manos abajo!". Los jugadores colocan las manos sobre las rodillas, con las palmas para abajo. Uno de los componentes del primer grupo solicita entonces licencia de su capitán para descubrir quién tiene la bolita. Concedida la licencia, el jugador levanta la mano del adversario que a su juicio la tiene. Sólo puede levantar una de las manos. Si no acierta, lo intentará otro jugador. Cuando los adversarios encuentren la bolita, se marca un punto. Serán tantos puntos, cuantas sean las manos que estén sobre las rodillas en el momento en que se descubre quién tiene la bolita. Cada vez que es levantada una mano, sin que el jugador tenga la bolita, el jugador retira las dos manos a la cintura. Es falta levantar la mano de un jugador contrario sin licencia del capitán. En el momento en que sea descubierta la bolita, se cambian los papeles de los grupos y se procede de igual manera. La victoria corresponderá al equipo que al final del tiempo establecido tenga el mayor número de puntos. Por cada falta será descontado un punto.



ALGO CAMBIÓ

Formación: jugadores esparcidos en la sala.

Desarrollo: uno de los jugadores se retira de la sala. Los demás traman la modificación de alguna cosa en el ambiente o el cambio de lugar de una persona. Al regresar el jugador que se había retirado pregunta: "¿Cambió algo?". Los demás responden: -Sí. -¿Qué fue?, pregunta el primero. Los demás responden: Descúbralo. El jugador entonces trata de determinar el cambio ocurrido. Tiene tres oportunidades para acertar. Si lo logra, escoge a otro jugador para que lo reemplace y él efectúa el cambio en la sala. Si no logra acertar, los compañeros indican el cambio y él mismo sale para intentar nuevamente.



¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

Formación: Los jugadores estarán en círculo. En el centro 5 ó 6 jugadores en fila, o formando un cuadrado.

Desarrollo: los jugadores que están en círculo, observan atentamente la disposición de los jugadores del centro. A una señal del director, dan las espaldas a los del centro, que cambian su orden y disposición. A una nueva señal del dirigente. los jugadores del círculo se vuelven nuevamente cara al centro. Entonces el dirigente escoge uno de los jugadores para formar nuevamente el orden en que se encontraban los jugadores del centro. Cuando alguno acierta, los jugadores del centro son reemplazados, y el que acertó se desempeña como jefe.



DELICADEZAS

Formación: todos los jugadores están sentados uno al lado de otro, formando un círculo. Uno de los jugadores tendrá una flor. El iniciará el juego.

Desarrollo: el jugador que está con la flor, dirá a su vecino de la derecha: señor, señora (nombre de la persona), aquí está la flor que le manda el señor, señora (dice el nombre del que está a su izquierda). Y entrega la flor. El que la recibió, procede de igual forma. El que se equivoque u olvide el nombre, se le cambiará su propio nombre por el de cualquier animal. Por ejemplo, cobra. Cuando corresponda pronunciar el nombre de esta persona, se dirá su apodo de animal. El juego prosigue hasta que se acabe el interés.



DANZA DE LAS SILLAS

Material: sillas suficientes para todos los jugadores, menos uno.

Formación: las sillas son colocadas en fila, alternadamente, en direcciones contrarias. Los jugadores se colocan de espaldas. Debe haber un jugador más que el número de sillas.

Desarrollo: al son de una música, los jugadores siguen el camino de la rosa, es decir, rodean las sillas. Repentinamente la música se detiene. Los jugadores traten de sentarse sin alterar las posiciones de las sillas. El que no logre sentarse será excluido, y se saca también una silla. Así prosigue el juego. Será ganador el último que quede sentado en la última silla.



CONTRARIOS

Material: pañuelo.

Formación: 4 jugadores sostienen las puntas del pañuelo. Juegan cuatro cada vez, los demás observan y esperan su turno. Se señala un dirigente.

Desarrollo: el juego consiste en hacer siempre lo contrario de lo que manda el jefe. Si, por ejemplo, manda: tener firme!, los cuatro jugadores deben soltar el lienzo. El jugador que no ejecute las órdenes al contrario o se demore para hacerlo, será reemplazado por uno de los espectadores. Será vencedor el que dure más tiempo recibiendo y cumpliendo las órdenes en la forma señalada.



CORREO

Formación: cada jugador adopta el nombre de un jugador. En el centro del círculo está el dueño del correo.

Desarrollo: el dueño del correo dice: -Carta de (nombre de la ciudad) para (nombre de otra ciudad). Inmediatamente los jugadores que tengan estos dos nombres procuran cambiar de lugar. El dueño del correo trata de tomar uno de los lugares. Si lo logra, adopta el nombre de la ciudad del jugador que perdió el puesto, y éste será el nuevo jefe del correo. Cuando el jefe quiera hacer mover a todos los jugadores, debe decir: -Carta para todas las ciudades. -Entonces todos deben cambiar de lugares. Este mismo juego puede hacerse con números o nombres de frutas.



HABILIDAD

Material: cintas de dos colores y alfileres.

Formación: los competidores se dividen en dos grupos con el mismo número de jugadores. Se colocan alineados uno frente al otro. Cada grupo tendrá pegado a la espalda un color de cinta.

Desarrollo: dada la señal los adversarios se enfrentarán intentando obtener el mayor número posible de cintas de sus adversarios. Se debe establecer un tiempo límite. Será vencedor el equipo que logre obtener mayor número de cintas de sus adversarios.



COLECCIONANDO NOMBRES

Material: pedazos de papel donde están escritos los nombres de personajes célebres, o artistas, o conocidos. Una hoja de papel y lápiz para cada jugador.

Formación: los jugadores se colocan en círculo, con la hoja de papel y el lápiz en la mano. En la espalda de cada uno está pegado un pedazo de papel con el nombre de un personaje.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, cada jugador trata de descubrir el mayor número posible, de nombres. Cada nombre que descubre lo escribe en su hoja. Se da un tiempo límite para el juego, al final del cual será vencedor el que tenga escritos mayor número de nombres.



LOS MÁS LISTOS

Material: un pito.

Formación: los participantes forman un gran círculo.

Desarrollo: antes de comenzar, el dirigente debe explicar que cuando pite tres veces es para formar grupos de cinco personas con las manos cogidas. Dos pitos, 6 personas; 1 pito, ocho personas. Dada la señal de comenzar, todos los participantes empiezan a girar en torno de la sala. Al sonar el pito conforme a lo señalado, se forman los grupos. Los que sobren serán prisioneros de los demás grupos hasta nueva oportunidad. El juego será tanto más interesante cuanto más rápido pite el, dirigente.



LA RISA DE LA TELA

Material: un lienzo o un pedazo de paño.

Formación: todos sentados en círculo. El dirigente está en el centro del círculo.

Desarrollo: el dirigente lanza la tela hacia arriba. Mientras la tela esté en el aire todos deben reírse. En el momento en que el lienzo toque el suelo, todos deben quedar serios. Los que se rían pagan penitencia. El dirigente debe variar la manera y la velocidad de la tirada de la tela.



EL SANCOCHO

Material: pedazos de papel. Lápiz y papel para cada jugador.

Formación: los jugadores forman un círculo. En la espalda de cada uno se pegará un pedazo de papel con el nombre de uno de los ingredientes de un sancocho.

Desarrollo: el juego consiste en leer y anotar el nombre de la persona y el ingrediente que trae. Será vencedor el jugador que al término de cinco minutos tenga más completa la lista del sancocho.



PROHIBIDO DECIR SÍ Y NO

Material: granos de maíz o frijoles.

Formación: cada jugador tiene en su poder cierta cantidad estipulada de granos.

Desarrollo: el juego consiste en que los jugadores hagan preguntas unos a otros, que sean respondidas correctamente pero sin emplear las palabras SI y NO. Cada vez que una persona pronuncie una de estas dos palabras paga un grano a su interlocutor. Vence el que al final tenga mayor cantidad de granos.



TEATRO DE PALABRAS

Material: pedazos de cartulina o papel y lápiz o pluma.

Formación: se escribe en las cartulinas palabras que puedan ser teatralizadas, como por ejemplo, orquesta, ciclista, cargador de agua, etc. En seguida se cortan todas las letras de la palabra y se numeran todas con el mismo número, de modo que cada palabra tendrá un número especial. Entonces se distribuyen las letras entre todos los participantes.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores se agrupan por palabras, y verificado cuál es la palabra, ensayan la mímica correspondiente para presentarla ante la comisión jurado, que escoge el grupo que mejor teatralizó su palabra.



RISOTADA SERIA

Formación: los jugadores forman un círculo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, un jugador previamente escogido dice a su compañero de la derecha: -Ha! Este a su vez dice también a su compañero de la derecha: -Ha! Ha! Y así sucesivamente. Cada jugador aumenta un Ha! En el momento en que dice -Ha!, el jugador debe estar serio. Si sonrío, paga penitencia y se vuelve a empezar el juego. Se continúa el juego hasta que decline el interés.

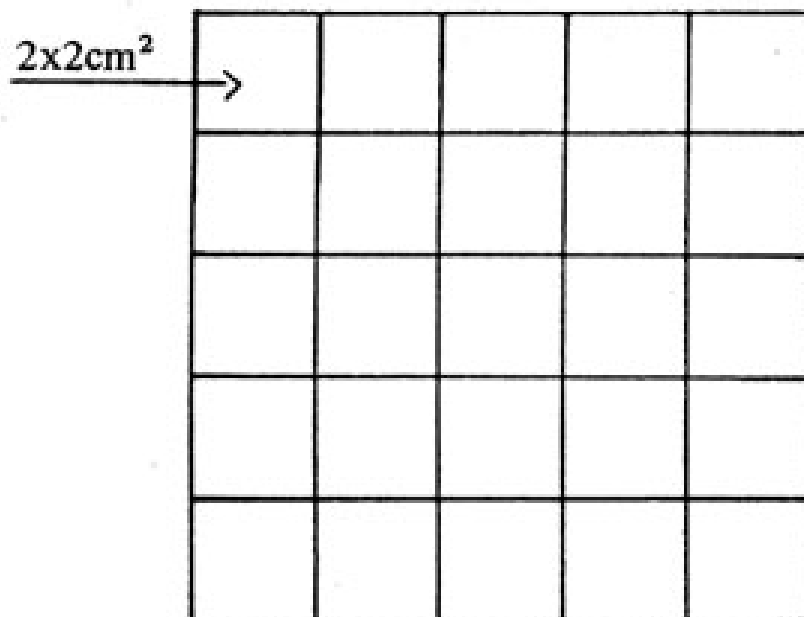
LOTERÍA DE NOMBRES

Material: hojas cuadrículadas, como en el esquema, y en número suficiente para todos los participantes.

Formación: los participantes se sitúan a voluntad en la sala y reciben la hoja al entrar.

Desarrollo: a la señal de comenzar, cada participante consigue la firma de 25 participantes. Cuando se agote el tiempo previsto, el dirigente comienza a llamar a las personas por sus nombres sin ningún orden. Cada participante compara en su hoja los nombres anotados y marca con una cruz a los llamados. El participante que primero logre llenar una de las columnas tanto horizontal como vertical, será el ganador.

Esquema:





ENHEBRAR LA AGUJA

Material: agujas e hilos para cada par de participantes.

Formación: el juego es disputado en parejas de caballeros y damas. Se trazan dos líneas paralelas, con una distancia de diez a quince metros. Detrás de una se alinean las damas, y detrás de la otra los caballeros. Los caballeros tienen en sus manos la aguja, y las damas el hilo.

Desarrollo: a la señal de partida, las damas salen de sus posiciones, y sin tocar las manos de los caballeros, tratan de enhebrar la aguja. En el momento en que lo logren, toman la mano del compañero y corren hacia la línea de partida de las damas con la aguja enhebrada.



SOPLANDO BALONES

Material: dos bombas de caucho bien infladas.

Formación: dos equipos con igual número de participantes. Para cada equipo una línea de partida y otra de llegada, distantes cinco metros una de otra. Los jugadores están alineados en sus respectivas líneas de partida. El primer jugador de cada equipo tiene delante de sí una de las bombas.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo lleva su bomba soplándola, en dirección a la línea de llegada. En el momento en que la bomba atraviese la línea de llegada, el soplador la agarra y la vuelve a colocar en la línea de partida, tocando en la mano al jugador siguiente, dándole la señal para comenzar de nuevo. El primer jugador va a colocarse al final de su fila, y ésta avanza un paso. El segundo jugador procede como el primero, y así todos los demás. Cuando el último jugador haga atravesar la bomba la línea de llegada, la lleva al primer jugador. Ganará el equipo que termine primero.



CAMPEÓN DE SOPLO

Material: diez velas.

Formación: las velas se colocan en triángulo, en una distancia de diez centímetros entre una y otra, de modo que el triángulo tenga de 40 a 50 centímetros de lado.

Desarrollo: cada competidor soplará una sola vez, y será vencedor aquel que, de una sola vez apague el mayor número de velas. Si hay empate, los implicados competirán de nuevo.



FRIJOLES EN EL ESPEJO

Material: un espejo, un plato con determinado número de granos de frijol, una ponchera y una cuchara.

Formación: equipos de dos personas. Pueden competir varios equipos a un mismo tiempo o uno solo cada vez.

Desarrollo: una de las personas sostiene el espejo y el plato con los frijoles. La otra sostiene con la mano izquierda la ponchera sobre la cabeza y con la derecha la cuchara. El juego consiste en pasar los frijoles del plato a la ponchera, orientándose únicamente por el espejo que está al frente. Cada frijol colocado en la ponchera vale un punto. Y cada frijol que caiga al suelo descuenta un punto, que será descontado del total colocado en la ponchera. Se debe delimitar el tiempo entre uno o dos minutos para cada pareja. Gana la pareja que tenga mayor número de puntos positivos.



PINTORAS

Material: hojas de papel y lápiz para todos los participantes.

Formación: a voluntad.

Desarrollo: el dirigente apaga la luz y pide que cada uno pinte una casa en la hoja que tiene. Después, que añada un árbol al lado de la casa, un jardín alrededor de la casa, sol, nubes y aves volando. Se enciende nuevamente la luz y se hace una exposición de las pinturas. Los resultados son imprevisibles.



DAMAS Y CABALLEROS

Material: maleta, paraguas, corbata, chaleco de hombre, sombrero de mujer, delantal y bufanda de mujer para cada pareja que participe en el juego.

Formación: dos líneas trazadas paralelamente, a una distancia de diez a quince metros. Los pares participantes deben estar todos alineados detrás de la línea de partida. El hombre tiene en las manos -la maleta cerrada con todas las ropas, y la mujer, el paraguas también cerrado.

Desarrollo: a la señal, los pares salen en dirección a la línea de llegada. Al llegar deben abrir la maleta y el hombre colocarse el delantal, la bufanda y el sombrero de mujer y ésta, a su vez, vestirse el chaleco, la corbata y el sombrero de hombre. El hombre cierra la maleta y la mujer abre el paraguas, y así regresan a la línea de partida. Al llegar allí, deben quitarse las prendas que se habían colocado, guardarlas en la maleta y cerrar el paraguas. La pareja que primero lo realice será la vencedora.



ATENCIÓN

Formación: en círculo.

Desarrollo: el dirigente comienza a contar a partir de uno, el compañero del lado dirá dos, y así sucesivamente. El No. 7, o múltiplo de 7, o el número que contenga siete no se pronunciará, sino que en su lugar se dirá "PUM". Si hay dos sietes (por ejemplo setenta y siete), el jugador dirá "PUM, PUM". No se permite la interrupción o demora en la pronunciación de los números. El jugador que se equivoque será excluido. Si hay interrupción del juego por la salida de un jugador, la cuenta se sigue donde se interrumpió. Ganará el jugador que quede de último.



ENCENDER LAS VELAS

Material: 2 velas; 2 cajas de fósforos.

Formación: dos equipos con igual número de participantes. Se trazan dos líneas en el suelo para cada equipo. Detrás de ellas se sitúan los componentes del equipo en fila, y sobre la otra línea de llegada, la vela y el fósforo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo va hasta la línea de llegada, enciende la vela y la trae al segundo jugador. Este la lleva de regreso, y la apaga al llegar a la línea. En seguida vuelve corriendo y toca en la mano al tercer jugador. Este a su vez, va, enciende la vela, la trae al cuarto. Y así continúa. Conforme los jugadores vuelven de la línea de llegada, van tomando lugar detrás de la fila. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador pise primero la línea de partida. Si, durante el recorrido con la vela encendida, se apaga ésta, el jugador debe volver a la línea y encenderla nuevamente.



SUMA RÁPIDA

Material: tablero y tiza.

Formación: los participantes se dividen en dos equipos colocados en fila detrás de una línea de partida a unos cinco metros del tablero. El primer participante de cada equipo tendrá una tiza en la mano.

Desarrollo: a la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo sale corriendo y escribe en el tablero un número de tantas cifras cuantas se haya determinado con anterioridad. Vuelve hasta su equipo, da la tiza al segundo, éste va al tablero y escribe otro número con igual número de cifras, y así sucesivamente. El número no puede ser decena o centena redonda, ni puede haber repetición de números. El último participante del equipo hará la suma de todos los números. Ganará el equipo que termine primero y cuya suma esté correcta.



CONFUSIÓN DE ZAPATOS

Material: zapatos de los participantes.

Formación: se trazan dos líneas paralelas a una distancia de diez metros. Detrás de una de las líneas, la de partida, están alineados los participantes. Detrás de la otra, los zapatos de los participantes, todos revueltos, pero no amarrados o abotonados.

Desarrollo; el dirigente da una señal de partida, y todos corren a la línea de llegada, y cada uno procura calzarse su zapato. Este debe ser amarrado o abotonado según la necesidad. En seguida, se vuelve a la línea de partida. El primero que pase la línea de partida debidamente calzado con sus zapatos será el vencedor.



CONOCIMIENTO

Material: una bola.

Formación: se traza un gran círculo en el suelo, y los jugadores se colocan alrededor, con el pie derecho dentro del círculo. Uno de los jugadores está en el centro con la bola.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la bola a lo alto y al mismo tiempo llama a uno de los jugadores. Este se precipita para recibir la bola. Los otros jugadores salen todos corriendo en todas direcciones. El jugador que tiene la bola intenta tocar a otro jugador pero sin salir del círculo. Si logra acertar, será marcado un punto a su favor. En caso contrario, el punto será contado para aquel hacia quien se tiró la bola pero que no fue alcanzado. En el centro del círculo se coloca ahora aquel que fue llamado, y así continúa el juego.



IMITACIÓN

Formación: los jugadores están libres en el campo o sala. Se escoge uno que será el perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor escoge uno de los jugadores y sale en su persecución. El perseguido puede hacer lo que quiera, andar en un solo pie, correr en cuclillas, andar en cuatro pies, subir en alguna cosa, en fin, todo lo que pueda, y el perseguidor debe imitar todas las actitudes del perseguido. El perseguidor puede cambiar repentinamente de perseguido y éste, a su vez, puede también hacer de todo para enredar al perseguidor. Cuando el perseguido sea alcanzado, será perseguidor. Se puede también colocar más de un perseguidor.



PESCA

Formación: se escogen cinco jugadores, que forman la red. Los demás están dispersos por el campo o sala.

Desarrollo: la red sale en busca de peces y trata de aprisionar el mayor número posible de jugadores. Pero no puede desmembrarse. Solamente uno de los componentes por vez, puede soltar las manos para aprisionar un pez. Cada pez preso comienza a hacer parte de la red. Gana el último jugador en ser aprisionado.



PROFESIONALES

Formación: se escoge un líder. Cada jugador escoge una profesión, sin repetir, y finalmente el líder escoge la suya.

Desarrollo: el líder da la señal, y cada uno comienza a ejercer su profesión en mímica, también el líder. En determinado momento el líder cambia su profesión por cualquiera de las otras. Inmediatamente aquel profesional ejercerá la profesión del líder y todos los demás paran las suyas, hasta que el líder vuelva nuevamente a su profesión original. El juego se vuelve tanto más divertido cuanto mayor sea la habilidad del líder para cambiar de profesión.



MEMORIA

Formación: los jugadores están a voluntad en la sala.

Desarrollo: escogido el primer jugador, éste sale de su lugar y toca cualquier objeto que esté en la sala, y al mismo tiempo le dice el nombre. Vuelve a su lugar y toca a otro jugador. Este a su vez toca el objeto que había tocado el anterior, le dice el nombre, y toca otro objeto, diciendo también el nombre de éste. Vuelve a su lugar y toca a otro compañero, que procede de la misma manera. El jugador debe tocar y decir el nombre de todos los objetos tocados anteriormente, y añadir uno. Será vencedor el jugador que recuerde el mayor número posible de objetos y en orden.



CUALIDADES DEL VECINO

Formación: en círculo.

Desarrollo: el dirigente comienza el juego diciendo: "Mi vecino es..." (Aquí dice una cualidad). Todos los jugadores deben decir cualidades que comiencen con la misma letra que comienza la palabra dicha por el dirigente. Por ejemplo, si el dirigente dice: "Mi vecino es valiente", todos los demás jugadores dirán palabras con la letra V, añadiéndolas a la frase "Mi vecino es..... No se pueden repetir palabras. Terminada la primera ronda, el dirigente escoge otra letra, y así continúa el juego.



CAPACIDAD AUDITIVA

Formación: en círculo a en fila.

Desarrollo: el primer jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino. Este a su vez transmite a su vecino lo que juzgó oír, y así sucesivamente, hasta que la frase vuelva nuevamente a aquel que la pronunció por primera vez. Después, cada uno dice lo que juzgó haber oído. Es un buen ejercicio de comunicación.



ESPEJO MALUCO

Material: una silla.

Formación: un semicírculo donde los jugadores, sentados, están frente a un espejo (jugador escogido), que está de pies, con una silla a sus espaldas.

Desarrollo: el espejo (jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historia. Todo lo que haga el espejo, los demás jugadores deben hacerlo al contrario. Si él se sienta, los demás se levantan. Si se pone el sombrero, los demás se lo quitan. Si levanta el brazo derecho, levantan el izquierdo. Después de algunos minutos se reemplaza el espejo por el jugador que no haya tenido equivocaciones.



ANILLO MÁGICO

Material: un lazo y un anillo.

Formación: los jugadores se sientan en sillas o en el suelo sosteniendo el lazo. El anillo está enhebrado en el lazo. En el centro está un jugador que trata de descubrir dónde está el anillo.

Desarrollo: las manos de los jugadores están en continuo movimiento, pues a través de ellas es por donde pasa el anillo, lo más discretamente posible para que el jugador del centro no lo pueda descubrir. En el momento en que él dice: "Pare", todos inmovilizan las manos en la posición en que se encuentran. Entonces él levantará la mano de aquel que juzgue que está con el anillo. Si acierta, será reemplazado; de lo contrario, hará nueva tentativa.



FRIJOLES AMBULANTES

Material: 4 platos y cantidades iguales de frijoles para, los dos equipos.

Formación: los jugadores forman dos equipos con igual número de participantes, que están alineados a igual distancia entre uno y otro. En uno de los extremos de cada fila hay un plato vacío y en el otro un plato con frijoles.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el primer jugador de cada fila donde está el plato con los frijoles, coge un frijol cada vez y lo pasa a su compañero del lado y éste al otro, hasta el último, quien coloca el frijol en el plato vacío que está a su lado. El frijol pasa de mano en mano. No puede saltarse ninguna mano, ni pasar más de un grano cada vez. Si un grano cae en el suelo, debe ser recogido y pasado al frente. Vence el equipo que más rápidamente transporte todos los frijoles y no tenga más de dos faltas.



CUERDA DE ROPAS

Material: dos canastos, 6 piezas de ropa, 12 ganchos y cuerda para extender ropa.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros, y en el centro se extiende la cuerda para ropa. Detrás de cada línea están en fila los jugadores de cada equipo que deben ser en igual número. El primer jugador de cada fila tendrá un canasto con tres piezas de ropa y seis ganchos.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador que está con la canasta sale corriendo, va hasta la cuerda, extiende la ropa, con dos ganchos cada pieza. En seguida vuelve con el canasto vacío y lo entrega a su compañero inmediato, y va a colocarse al final de la fila. El siguiente va hasta la cuerda, recoge todas las piezas de ropa y los ganchos y los trae al jugador siguiente, quien va a extenderlas nuevamente. Así prosigue el juego. Vencerá el equipo cuyo primer jugador pise nuevamente la línea de partida.



SEDIENTOS

Material: vasos con agua y cucharillas de dulce.

Formación: el juego se realiza por pares. Se trazan dos líneas paralelas. Detrás de una de ellas están los jugadores con los vasos de agua a medio llenar y la cucharita. Detrás de la otra línea, están sus respectivos pares.

Desarrollo: a la señal de partida, los jugadores con los vasos de agua salen corriendo de sus lugares y van hasta sus pares, y con la cucharita le dan toda el agua. No pueden derramar ni una gota. Después de tomar toda el agua, el par regresa a la línea inicial. Gana el que primero vuelva a la línea de partida.



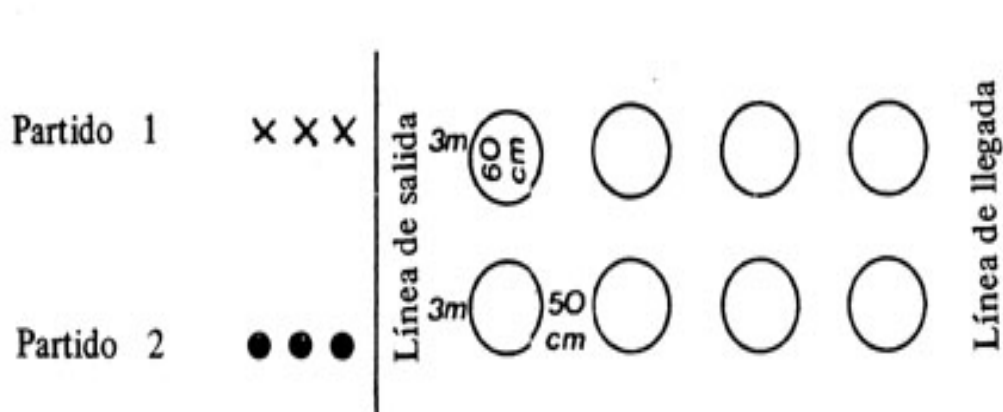
SALTOS CERTEROS

Material: 2 bolas.

Formación: ver esquema: dos equipos con igual número de jugadores. Cada equipo está en línea detrás de la línea inicial. El primer jugador de cada grupo, que está con la bola, sale corriendo y comienza a saltar de círculo en círculo, de la siguiente manera: pie derecho en el primer círculo, pie izquierdo en el segundo, y así sucesivamente hasta el último. Al llegar al último círculo, el jugador tira la bola al segundo jugador de su equipo, que debe estar sobre la línea de partida.

Este a su vez repetirá lo mismo que el anterior. Cada jugador que termina su camino en los círculos, después de lanzar la bola, irá a colocarse nuevamente en fila detrás de la línea de llegada. Es falta pisar la línea del círculo o esperar la bola adelante de la línea de partida. Vencerá el equipo que termine primero el recorrido y no tenga más de tres faltas.

Esquema:





CAZA LA BOLA

Material: una bola.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Dos equipos con igual número de participantes, se alinean cada uno detrás de una de las líneas. La posesión de la bola se disputa tirándola al aire.

Desarrollo: el equipo que quede con la bola comienza por tirarla con fuerza contra el equipo contrario. Si la bola toca alguno, o si es cogida en el aire, el jugador a quien tocó la bola o por quien fue recogida, pasa al equipo contrario. En caso de que la bola no toque a ninguno, sino que caiga al suelo, cualquier jugador del equipo puede lanzarla al equipo contrario, como anteriormente. Los jugadores, que pasan de un equipo para el otro, no se vuelven adversarios de sus propios equipos, sino que pueden auxiliarlos. Ellos pueden tocar libremente la bola y jugarla a su propio equipo, sin la interferencia de los demás jugadores. Si un jugador que esté en el campo contrario logra coger la bola en el aire, vuelve inmediatamente a su primitivo equipo.

Será vencedor el equipo que, al final del tiempo estipulado, tenga el mayor número de jugadores contrarios en su propio campo.



BOLA AMERICANA

Material:

Una bola.

Formación:

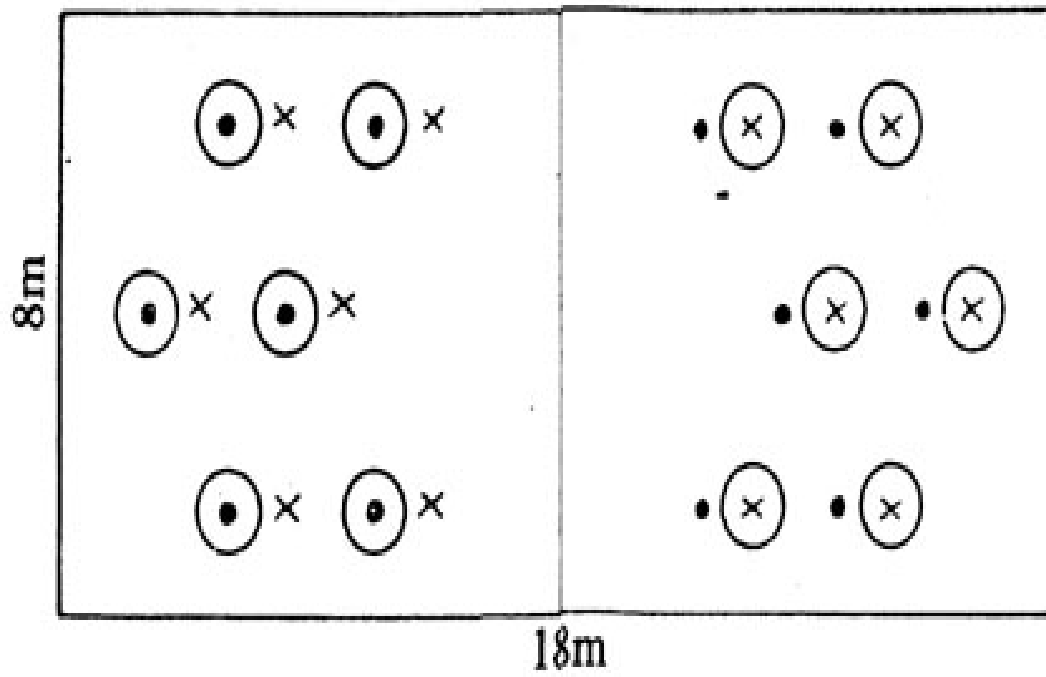
Ver el esquema: dos equipos con doce participantes cada uno. Seis estarán en el propio campo, dentro de los círculos, y seis en el campo contrario, fuera de los círculos: son los guardias. El círculo junto a la línea final es el del puntero. Cada vez que la bola llegue a manos del puntero, se marca un punto.

Desarrollo:

La bola es disputada de la siguiente manera: el juez se coloca en la línea central y la tira hacia arriba; los guardias del círculo central tratan de agarrarla, pero sin pasar la línea central. El guardia que coja la bola la lanza inmediatamente a un compañero de dentro del círculo en el otro campo, y éste la pasa a otro, hasta llegar a manos del puntero. Los guardias procuran de todas maneras impedir que los jugadores de los círculos cojan la bola. Pero no pueden pisar dentro del círculo. Después de marcado cada punto se vuelve a comenzar el juego. Después de diez minutos de juego, hay cambio de campo y se invierte el orden: los guardias irán a los círculos, y los del círculo serán guardias. Ganará el equipo que al final de los dos tiempos, cuente con mayor número de puntos. Serán consideradas faltas: salir del círculo o penetrar en él, atravesar la línea divisoria, atacar a un jugador, dar empujones, andar con la bola en la mano, lanzar de propósito la bola fuera de los límites del campo. En todos estos casos se vuelve a comenzar el juego. Si un mismo jugador reincide en falta tres veces, deberá ser reemplazado.



Esquema:



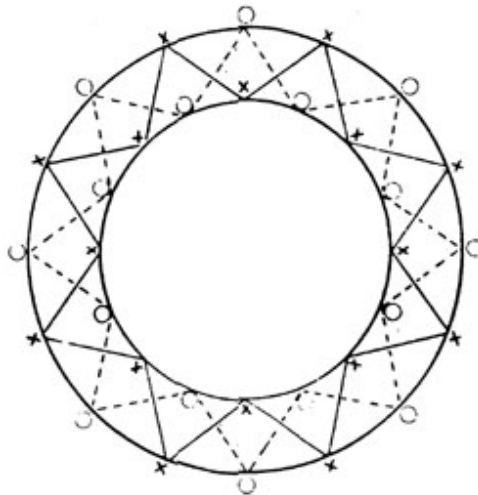
CÍRCULO CRUZADO

Material: 2 bolas.

Formación: ver esquema: dos equipos con igual número de jugadores. Forman dos círculos concéntricos donde los jugadores están frente a frente. Dos jugadores están con las respectivas bolas.

Desarrollo: a la señal de comenzar los jugadores del equipo X comienzan a pasar la bola por el lado derecho y los del equipo Y por el lado izquierdo del círculo. La bola se pasará siempre en diagonal, pues los jugadores están alternadamente en el círculo externo e interno. La bola al llegar al jugador que inició el juego, comienza nuevamente a pasarse, pero esta vez por el otro lado, X por el lado izquierdo del círculo, y Y por el derecho. Vencerá el equipo que en la segunda vuelta logre hacer llegar primero la bola a manos del primer jugador.

Esquema:





CACERÍA

Material: una bola.

Formación: se escoge el cazador y todos los demás jugadores son la caza, y están dispersos en el campo.

Desarrollo: el animador grita: "Comienza la cacería". El cazador lanza entonces la bola tres veces a lo alto. Mientras tanto todos los demás jugadores corren por el campo. Al parar la bola por tercera vez, el cazador grita: "Cazador en acción!". Entonces todos se detienen donde están, y se vuelven de cara al cazador, quien tampoco se puede mover. El cazador mira a uno de los jugadores y tira a pegarle con la bola. La caza tiene derecho a defenderse saltando, agachándose, desviando el cuerpo a derecha o izquierda pero sin salir del lugar. Si es tocado por la bola se convertirá en el próximo cazador, y procede como el anterior. Si un mismo jugador llega a ser dos veces cazador, pagará una penitencia.



CORRIDA EN LABERINTO

Formación: se escoge un fugitivo y un perseguidor. Los demás jugadores forman dos círculos concéntricos con una distancia aproximada de un metro. Dentro del segundo círculo está el fugitivo. Fuera de los círculos está el perseguidor.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el perseguidor procura agarrar al fugitivo, y éste a su vez trata de escaparse, buscando caminos complicados entre los dos círculos. El perseguidor debe seguir exactamente el mismo camino del fugitivo. No es permitido al fugitivo ni al perseguidor salir fuera del círculo. Si el perseguidor se equivoca en el camino recorrido por el fugitivo, debe ser sustituido por el jugador más cercano a él en el momento del error. Si logra agarrarlo, los dos son sustituidos por nuevos miembros del grupo.



BUENA MIRA

Material:

2 saquitos de arena o piedrecitas redondas.

Formación:

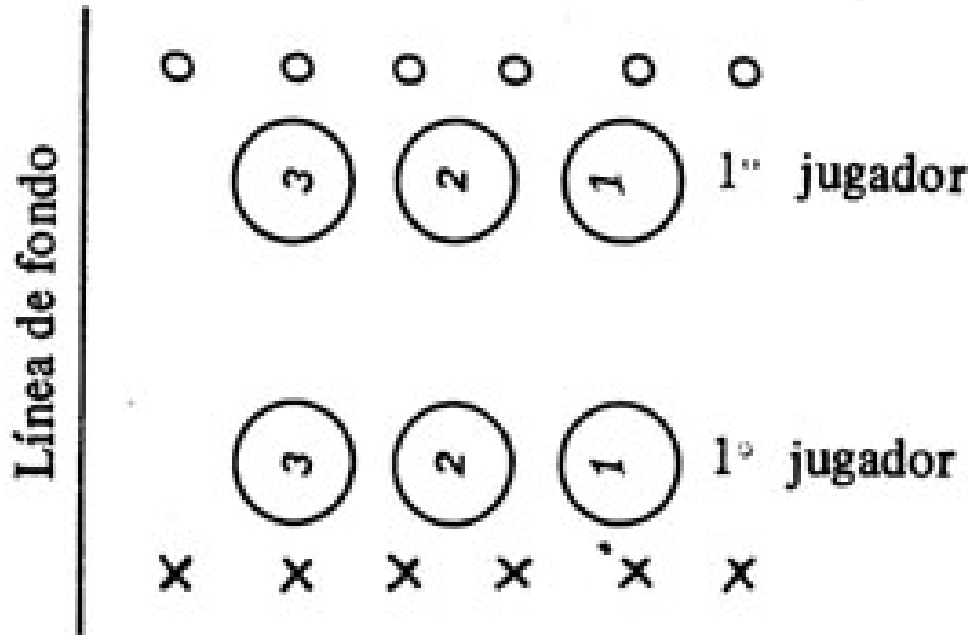
Ver el esquema: los jugadores divididos en dos grupos están alineados al lado de los círculos, como muestra el esquema. El primer jugador de cada equipo tiene el saquito de arena.

Desarrollo:

A la señal de comenzar, el primer jugador de cada columna avanza por el lado de dentro de la columna hasta la línea de fondo. Con la mano derecha lanza el saquito de arena a uno de los círculos, a fin de marcar puntos. Si cae en el círculo 1: tres puntos; círculo 2: 2 puntos; círculo 3: 1 punto. Si cae fuera o sobre las líneas, no marca punto. Lanzado el saquito, va hasta donde cayó, lo recoge con la mano izquierda y, corriendo por fuera de la columna, lo entrega al segundo jugador que en este momento está ocupando el lugar del primero, pues todos han avanzado un paso. El segundo jugador hace lo mismo que el primero, y éste se coloca al final de la columna. Será vencedor el equipo que marque mayor número de puntos, cuando todos los jugadores hayan lanzado el saco de arena. Se añadirán 5 puntos para el equipo que termine primero.



Esquema:





SEMBRAR PAPAS

Material:

10 papas, 5 para cada equipo.

Formación:

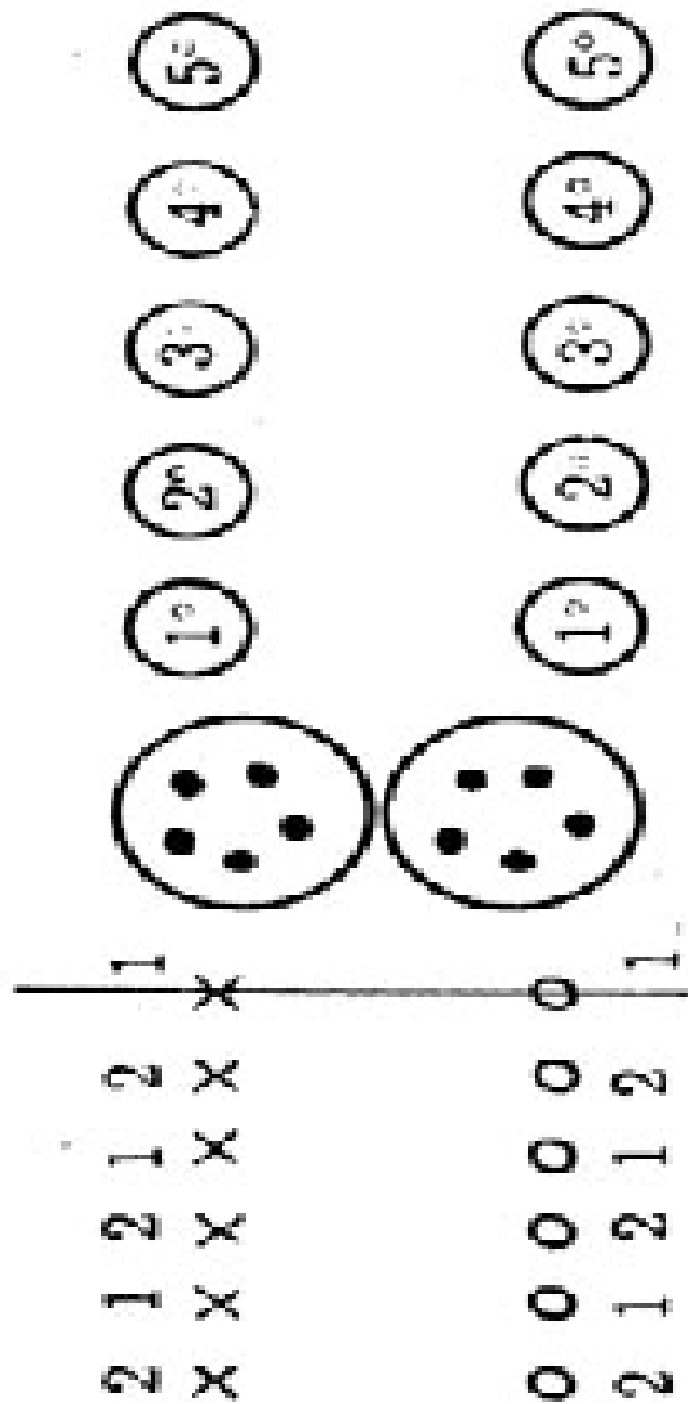
Ver el esquema: cerca de las filas están 5 papas en cada círculo. Los número 1 siembran las papas, los número 2 las arrancan.

Desarrollo:

A la señal, el primer jugador de cada fila va a plantar las papas. Va hasta el depósito (círculo donde están las papas), coge una sola y la coloca en el primer círculo, vuelve, coge otra y la coloca en el segundo círculo, y así sucesivamente hasta plantar una papa en cada círculo. Después de plantar la última papa, corre hasta su fila, da una palmada en la mano del compañero número 2, el cual irá a arrancar las papas, una cada vez, comenzando por la quinta. La arranca y va a colocarla en el depósito, y así sucesivamente. Terminado el trabajo va hasta su fila y da una palmada en la mano del siguiente jugador, el cual repetirá la acción del primero, y así se sigue hasta que todos hayan plantado o arrancado las papas. Cada vez que un jugador termina su acción, se coloca al final de su fila y ésta avanza un paso. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador, que plantó primero las papas, esté nuevamente encabezando su fila.



Esquema:





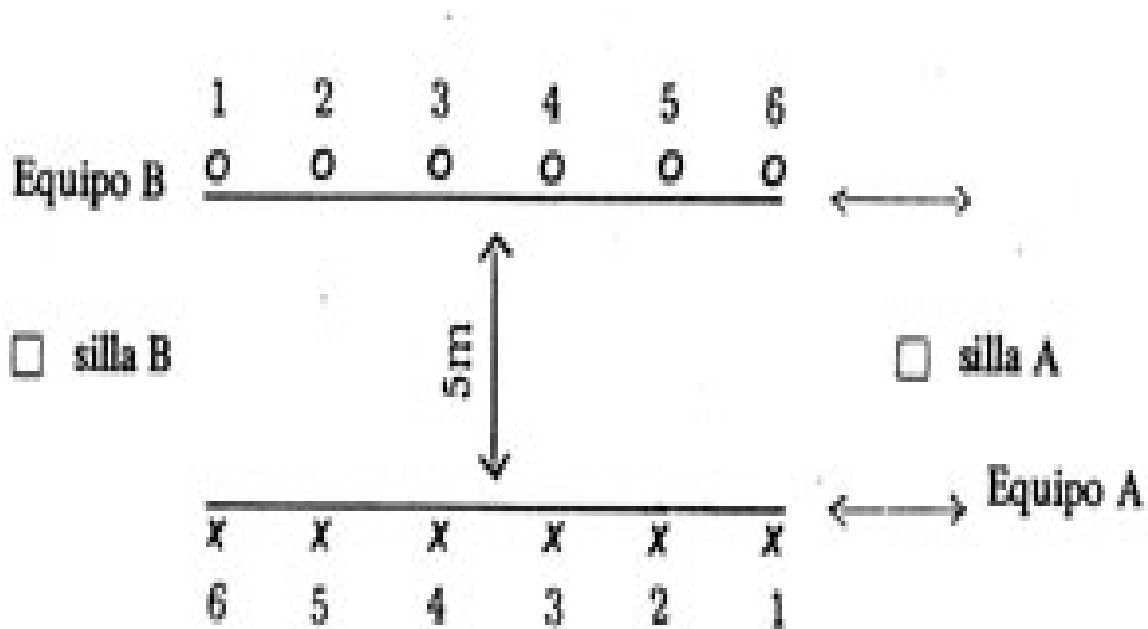
PAÑUELOS AMARRADOS

Material: 2 lienzos y 2 sillas.

Formación: ver esquema: dos equipos con igual número de jugadores. Los pañuelos deben estar amarrados en el respaldo de las sillas.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador del equipo A, que está más cercano a la silla A, sale corriendo hasta la silla B, suelta el pañuelo y viene a amarrarlo al respaldo de la silla A, en seguida toca la mano del jugador siguiente, quien procede en la misma forma. Lo mismo sucede con el primer jugador del Equipo B, que está más cerca de la silla B. Vencerá el equipo cuyo último jugador suelte primero el lienzo.

Esquema:





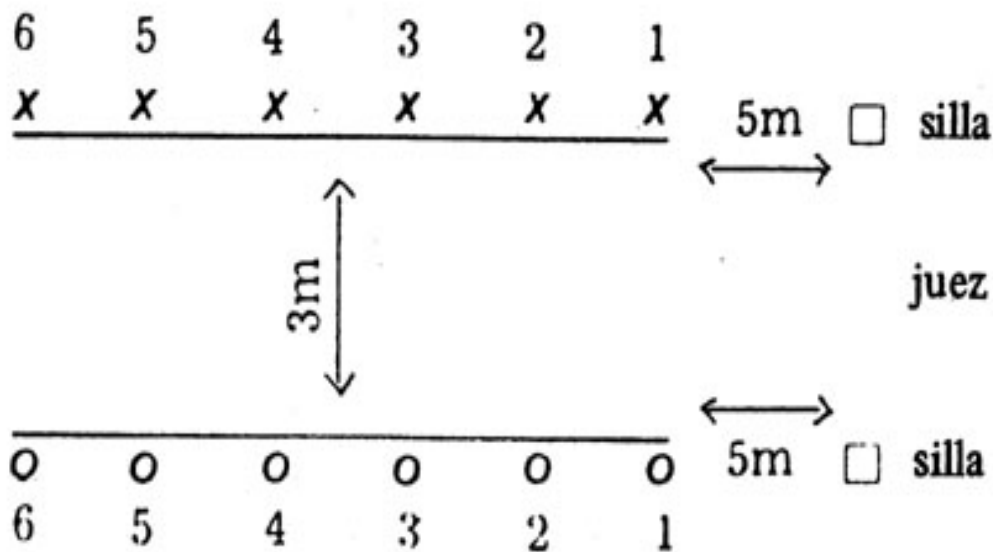
ATENCIÓN A LA LLAMADA

Material: rueditas de papel donde se escribe el número de los jugadores. Dos sillas.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores. Ambas filas son numeradas en forma igual.

Desarrollo: el juez presenta un cartón con un número; los jugadores de ambas filas que tengan aquel número, salen corriendo de sus lugares, dan la vuelta alrededor de sus respectivas sillas y regresan a su punto de partida. El jugador que llegue primero marca un punto para su equipo. El juez deberá saltar bastante los números y hacerlo con rapidez para que todos los jugadores estén siempre listos. Si los dos jugadores llegan al mismo tiempo, se marca punto para ambos equipos. Vencerá el equipo que en el tiempo estipulado para el juego, tenga mayor número de puntos.

Esquema:





BOLA EN CÍRCULO

Material: una bola.

Formación: los jugadores forman un círculo, manteniendo una distancia de un metro entre uno y otro. En el centro del círculo está un jugador con la bola. A diez metros del círculo, se traza una línea de meta.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la bola a cualquiera de los jugadores del círculo, y éste a su vez comienza a pasar la bola por su derecha. La bola debe pasar rápidamente entre los jugadores. En el momento en que uno de los jugadores deje caer la bola, todos corren para la meta, mientras el jugador del centro recoge la bola y la lanza contra cualquiera de los jugadores. El que sea tocado por ella será el próximo en quedar en el centro del círculo. Si la bola no toca a ningún jugador, el del centro permanece allí. El jugador que quede más de dos veces en el centro del círculo, pagará una penitencia.



BOLA ALTERNADA

Material: 2 bolas.

Formación: los participantes forman dos filas, con igual número de jugadores, distantes tres metros una de la otra. El primer jugador de cada fila tiene una bola en las manos.

Desarrollo: a la señal de comenzar el primer jugador pasa la bola al jugador que está inmediatamente detrás de él, por entre las piernas; éste, a su vez, la pasa al que le sigue por encima de la cabeza, el otro por entre las piernas, y así sucesivamente hasta el último jugador de la fila, el cual, teniendo la bola por encima de la cabeza, vendrá a ocupar el primer lugar en la fila mientras todos retroceden un paso. Comienza nuevamente a pasar la bola, de la misma manera anterior. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador que tuvo la bola, llegue nuevamente al frente de la fila. Si un jugador se equivoca al pasar la bola, pasándola por entre las piernas cuando debería pasarla por encima de la cabeza, o viceversa, se anotará una falta para su equipo. Cada vez que se cometa una falta, la bola vuelve al comienzo de la fila.



LA BOLA CAMBIA DE CÍRCULO

Material:

2 bolas.

Formación:

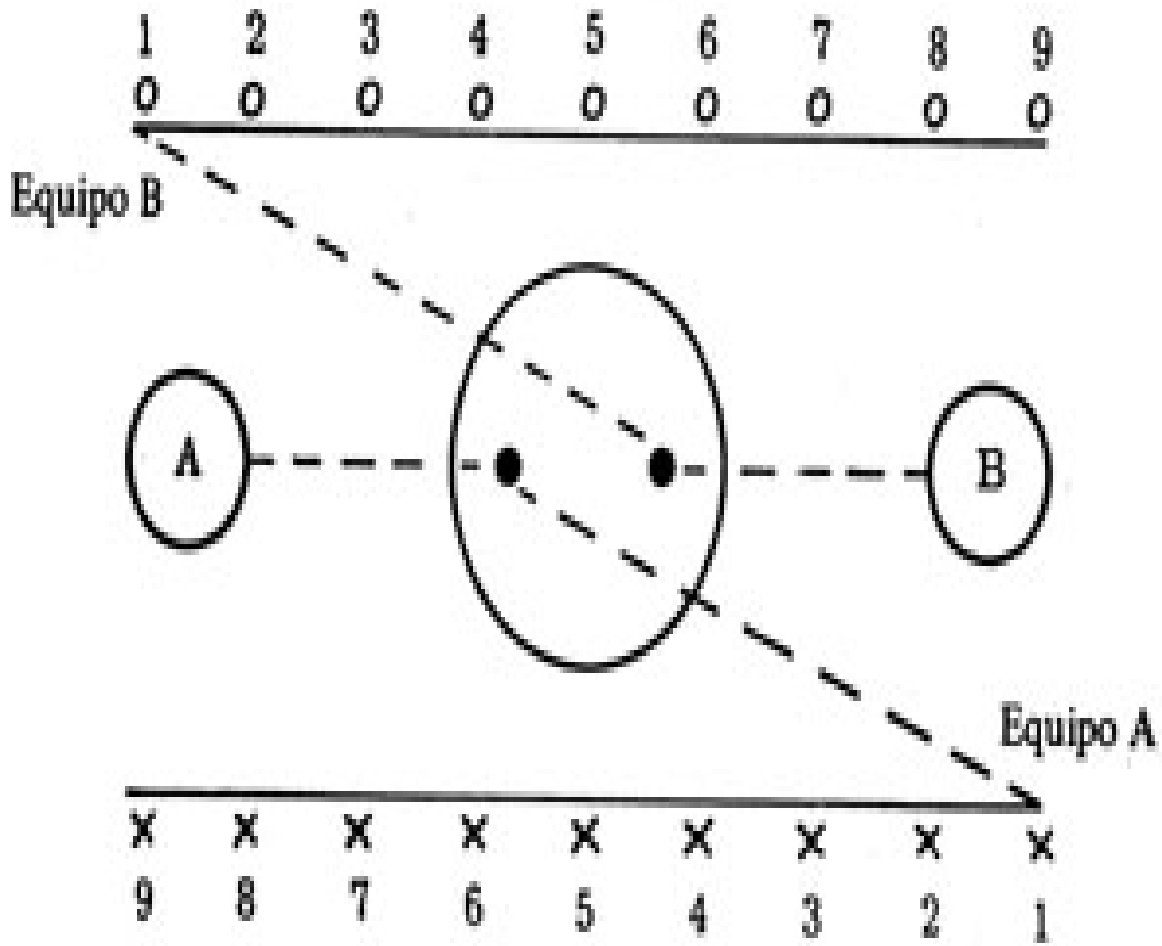
Ver el esquema: dos equipos con igual número de participantes (número impar) y ambos numerados. Equipo A y equipo B -los números se colocan diagonalmente frente a frente, detrás de las respectivas líneas. En el círculo central están las dos bolas.

Desarrollo:

A la señal de comenzar, los jugadores que tienen el número 1 parten de sus líneas, cogen una de las bolas del círculo y la colocan en el otro círculo de su equipo; en seguida vuelven corriendo a su fila, dan una palmada en la mano al segundo jugador, el cual sale; éste a su vez coge la bola del círculo de su equipo y la lleva al círculo central, y regresa enseguida; golpea la mano del jugador número 3, quien repite la acción del primero, y así sucesivamente. Será vencedor el equipo cuyo último jugador llegue al círculo de su partido en primer lugar, y levante la bola en señal de victoria.



Esquema:





BUENOS COLABORADORES

Material: una bolita de ping pong o un saquito de arena para cada pareja.

Formación: los jugadores forman dos filas que quedan frente a frente a una distancia de tres metros. Cada jugador está frente a su pareja. Los jugadores de una de las filas tienen en las manos la bolita o el saquito de arena.

Desarrollo: la bolita o el saquito deben pasar de un miembro de la pareja al otro sin que ellos mismos se muevan de sus lugares, y de la siguiente manera: 1) la lanza con las dos manos y el otro la recoge también con las dos manos; 2) con la mano izquierda y la recibirá también con la mano izquierda el otro; 3) con la mano derecha y el otro la recibe también con la mano derecha. Si uno de ellos deja caer la bolita o se equivoca en el modo de lanzarla o de recibirla, se anotará falta contra él. Vencerá la pareja que, pasado el tiempo señalado, no haya cometido ninguna falta.

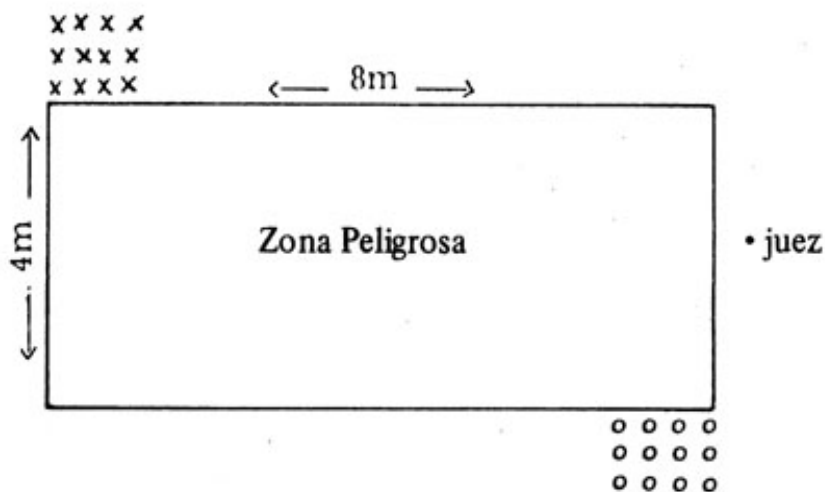
CUIDADO ¡ZONA PELIGROSA!

Material: un pito.

Formación: ver esquema: dos equipos con igual número de participantes, dispuestos como en el esquema. El juez está de espaldas al campo.

Desarrollo: el juez pita una vez y los jugadores de ambos equipos, comienzan a marchar, atravesando la zona de peligro, rodeando la línea contraria, atravesando nuevamente la zona peligrosa y regresando, siempre marchando, a su lugar de salida. En determinado momento el juez, siempre de espaldas al campo de acción, pita dos veces. En este momento todos deben parar en el lugar donde están. Los que estén en la zona peligrosa pasan para el equipo contrario. Se forman nuevamente las posiciones y se comienza una nueva ronda. Será vencedor el equipo que, después de determinado tiempo, tenga mayor número de jugadores en su cuadro.

Esquema:





BOLA PELIGROSA

Material:

2 bolas y 2 sillas.

Formación:

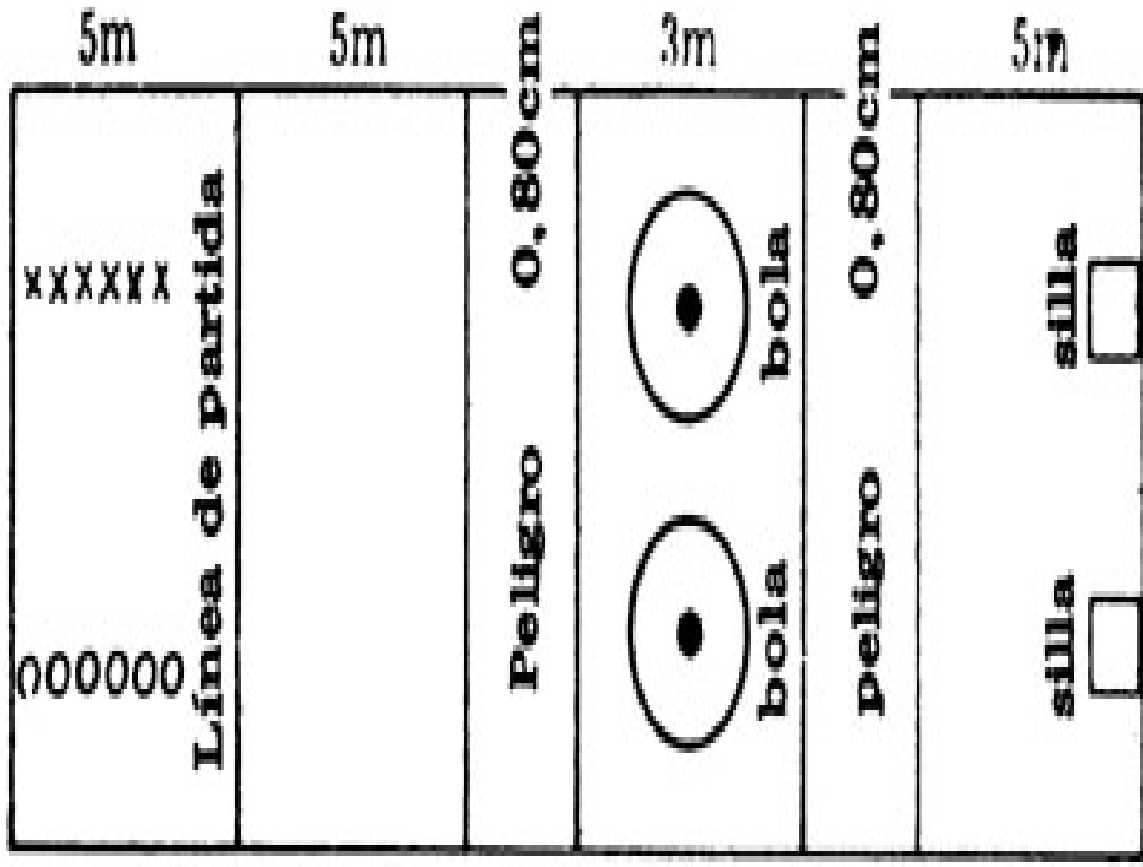
Ver el esquema: los jugadores serán divididos en dos equipos, con igual número de jugadores, y se colocan detrás de la línea de partida.

Desarrollo:

A la señal, el primer jugador de cada fila sale corriendo, salta la primera línea, de peligro, agarra la bola con la mano derecha, salta la segunda línea de peligro, rodea la silla en el lado opuesto, cambia de mano la bola, es decir, la pasa a su mano izquierda, salta nuevamente la línea de peligro, coloca nuevamente la bola en su círculo, salta la segunda línea de peligro, y va corriendo a dar una palmada en la mano al jugador siguiente de su fila, quien está sobre la línea de partida, pues todos avanzan un paso. El segundo jugador ejecuta lo mismo que el primero, y éste a su vez irá a colocarse al final de la fila. Vencerá el equipo cuyo último jugador llegue primero al círculo después de haber ejecutado toda la tarea y levante la bola en señal de victoria.



Esquema:





BOLA RÁPIDA

Material:

2 bolas.

Formación:

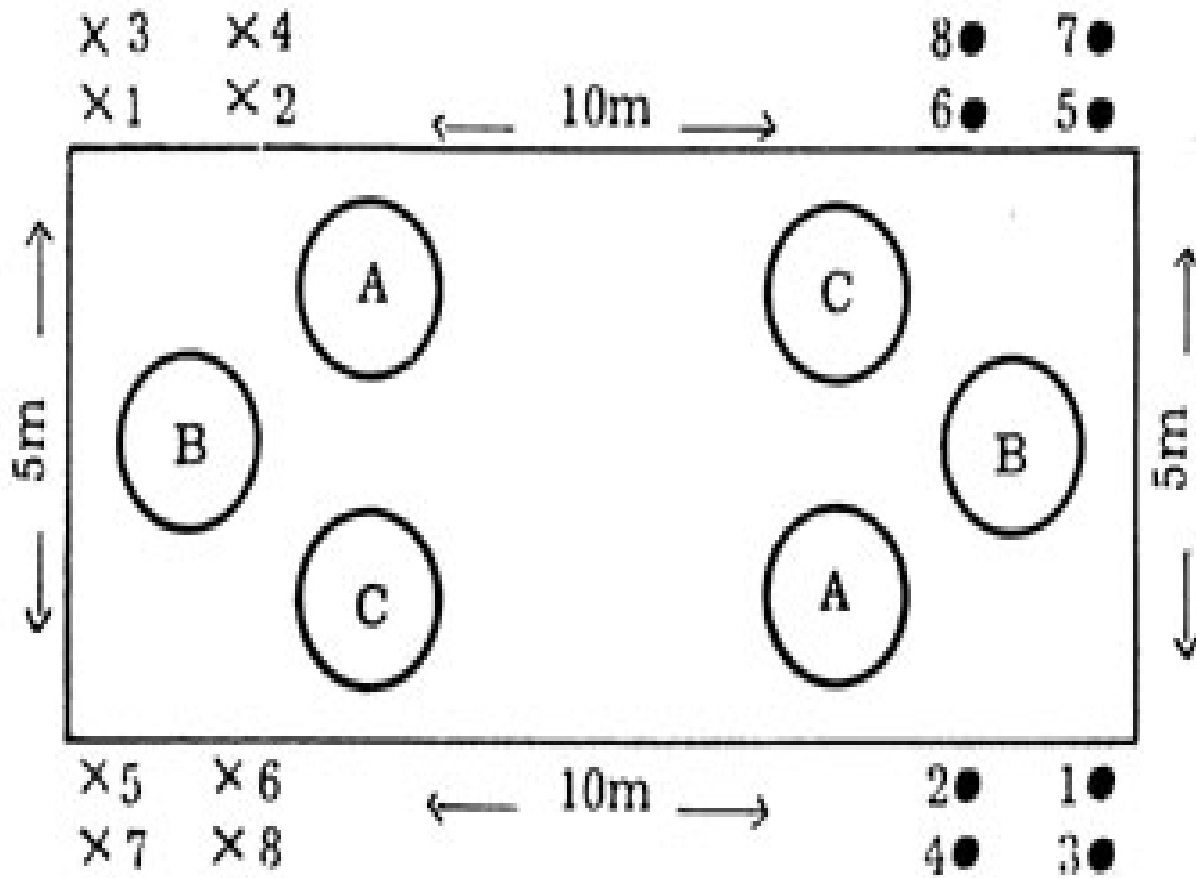
Ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores, se subdividen, a su vez, en dos equipos cada uno. El número uno de cada equipo tendrá la bola.

Desarrollo:

dada la señal de comenzar, el No. 1 de cada equipo corre y se coloca en el círculo A; el No. 2, a su vez, corre y se coloca en el círculo B - el No. 1 lanza la bola al No. 2 y se coloca en el círculo C - el No. 2 le lanza la bola. El No. 1 lanza la bola al No. 5 y los números 5 y 6 comienzan la misma trayectoria de los No. 1 y 2, sólo que desde el círculo C hacia el A. Los No. 1 y 2 a su vez van a colocarse detrás de los Nos. 7 y 8 que habrán tomado los lugares de los Nos. 5 y 6. El No. 5 al llegar al círculo A lanza la bola al No. 3, y éste y el 4 inician a su vez la jugada, y así sucesivamente. Vencerá el equipo cuyos jugadores hayan cambiado de campo más rápidamente.



Esquema:





LIMPIEZA DE LA CALLE

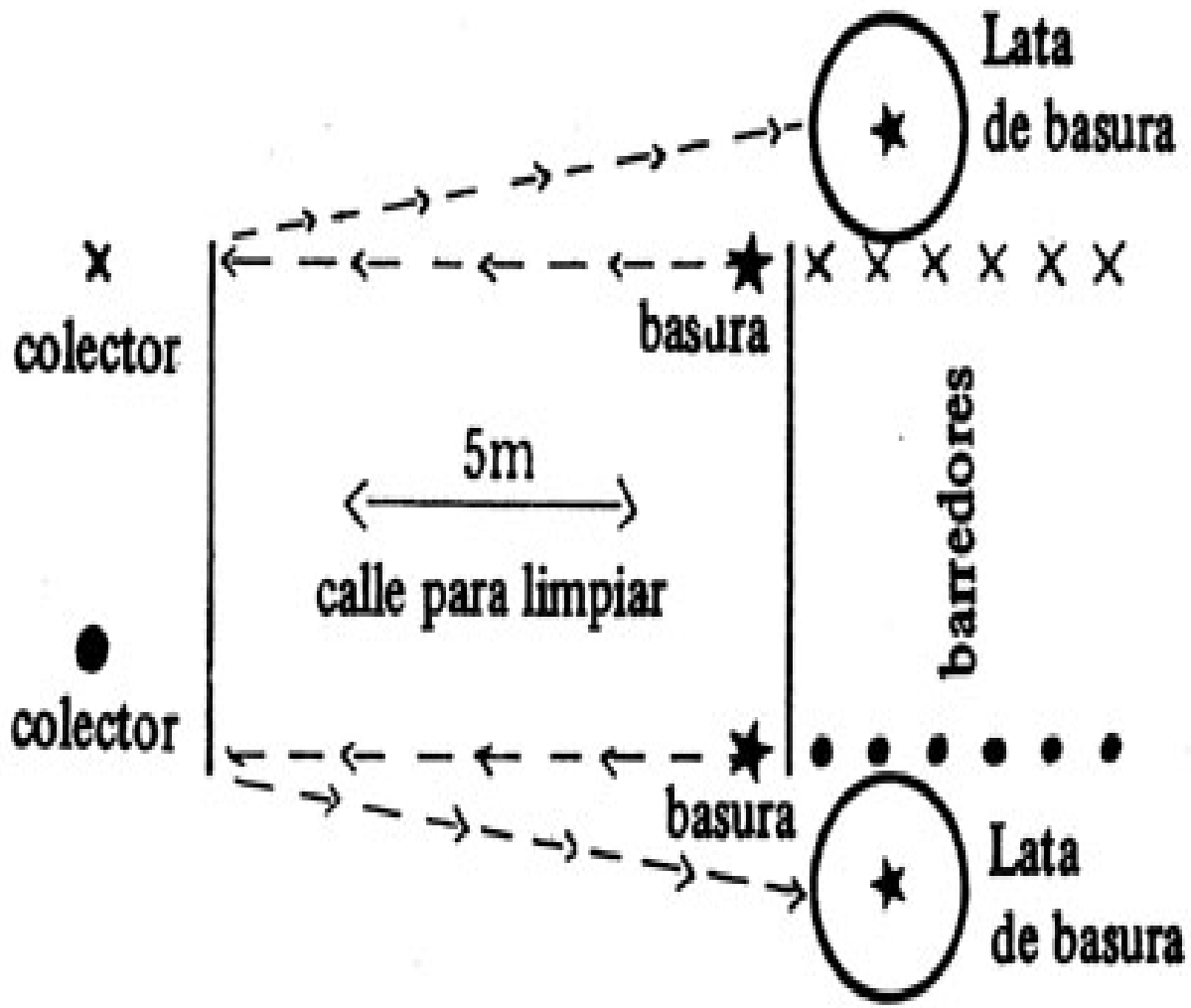
Material: 4 latas de conservas (vacías), 4 bastones o varas, 2 palas de basura o 2 pedazos de cartón.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de participantes, mínimo 4 por equipo. Los colectores están con, las palas para recoger la basura. El primero y el segundo barredores de cada equipo están en posesión del bastón, que fusiona como escoba. La basura (las latas vacías) está sobre la línea inicial. Dos para cada equipo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer barredor de cada equipo sale empujando la basura, con el bastón, hasta llegar al colector, que lo espera con la pala. Está prohibido tocar la basura con la mano, sea barredor o colector. El colector extiende la pala y el barredor coloca la basura, siempre con el bastón, sobre ésta. En el momento en que la basura esté sobre la pala, el colector sale corriendo para echarla en la lata de basura que está al lado de los barredores. Si la basura se cae en el trayecto, el colector debe colocarla nuevamente sobre la pala sin ayuda de las manos. En el momento en que eche la basura en la lata, el colector levanta las manos para que el juez compute un punto, y el segundo barredor comienza su jornada de la misma manera que el primero. El colector vuelve a su posición, esperando nueva remesa de basura. El primer jugador regresa a la fila de los barredores y entrega el bastón al tercer barredor, coloca la lata vacía en la línea de partida; el tercer barredor espera la llegada del colector y entonces comienza su camino. Cada vez que el colector levante la pala cerca de la lata de basura, se marcará un punto para su equipo. El juez anota el orden de llegada de cada colector, cada vez que éste llega a la lata de basura; primero en llegar: 3 puntos; segundo: 2 puntos. Vencerá el equipo que, al final del juego, tenga mayor número de puntos.



Esquema:





TOCAR LA CAMPANA

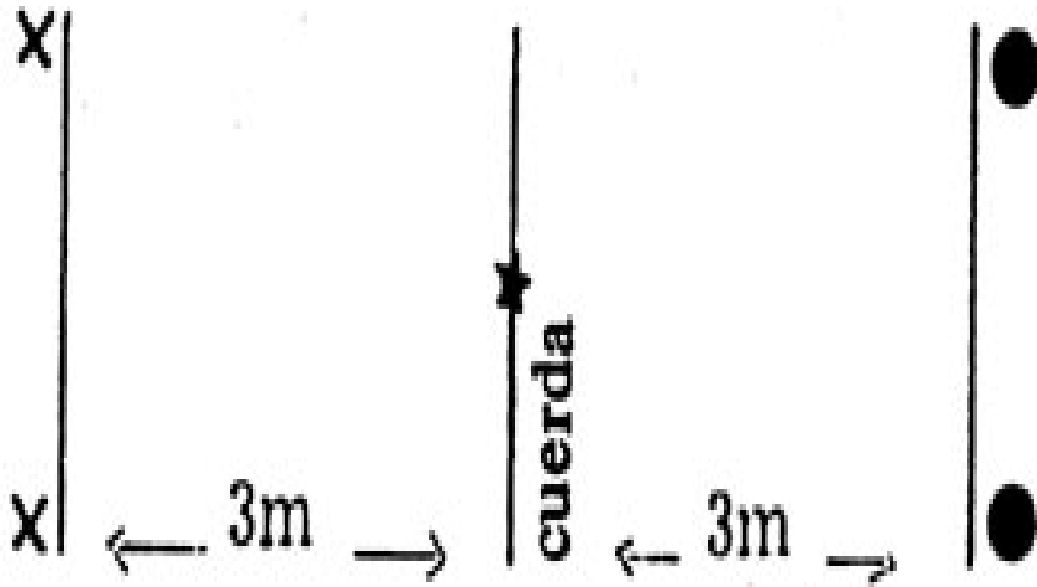
Material: una cuerda extendida entre dos soportes, una campanilla atada en la mitad de la cuerda, y una bola.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores, por lo menos 2 para cada equipo. Los jugadores están a un paso de la línea divisoria, en el comienzo de su propio campo.

Desarrollo: para disputar la bola, el juez la tira por encima de la cuerda central y la deja caer libremente. El primer jugador del equipo en cuyo campo cayó la bola, la lanza desde atrás de la línea divisoria, hacia el campo contrario, tratando de hacer, sonar la campana. Si la bola cae en el campo contrario sin haber golpeado la campana, pasa a este campo. Si cae en el campo de aquel que la lanzó, inclusive sin tocar la campana, vuelve a su equipo y otro jugador intenta la suerte. Si al lanzar la bola suena la campana, se marcará un punto a favor del equipo y la bola vuelve al mismo equipo -cara un nuevo lanzamiento. El juego tendrá un tiempo limitado y al final se proclamará vencedor, el equipo que tenga mayor número de puntos.



Esquema:





GALLINA VALIENTE

Material:

60 piedras pequeñas u otros objetos que sean fáciles de conseguir.

Formación:

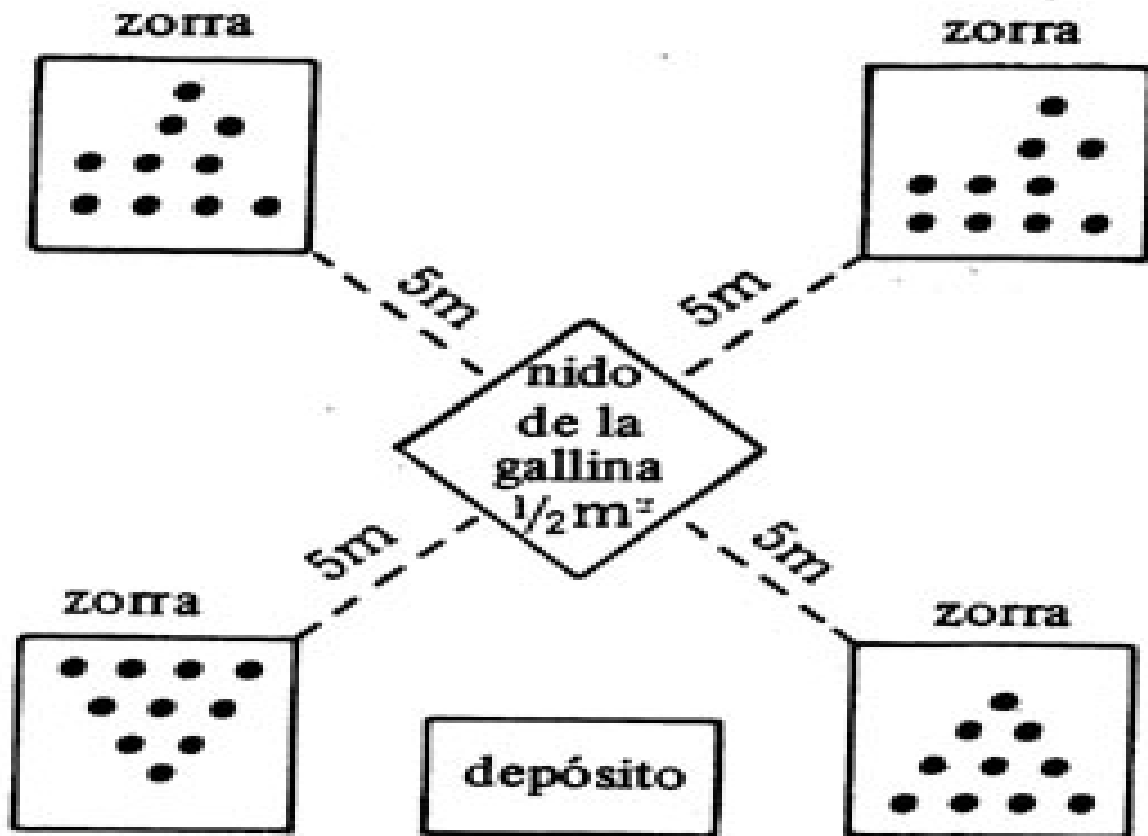
Ver el esquema: este juego es disputado por cinco jugadores cada vez. Un jugador es la gallina, y los otros cuatro las zorras que tratan de colocar a sus crías en el nido de la gallina. Cada zorra tiene en su nido 10 piedrecitas (las zorritas), y en el depósito habrá otras 20.

Desarrollo:

Las zorras intentan llevar a las zorritas, una cada vez, al nido de la gallina. Si la gallina logra tocar a la zorra después de que ésta ha colocado a la zorrita en su nido, la zorrita es devuelta a la zorra juntamente con otras dos del depósito. Si toca a la raposa antes de que ésta coloque la zorrita en el nido, se le dará una sola de las del depósito, de manera que las zorras deben ser muy listas para evitar que su nidada crezca más todavía. El juego tendrá tiempo determinado, y será ganadora la zorra que haya logrado vaciar su nido o que tenga menor número de zorritas en él. En caso de que la gallina no haya permitido la entrada de ninguna zorrita en su nido, ella será la ganadora.



Esquema:





CARRERA DEL AGUA Y LA ARENA

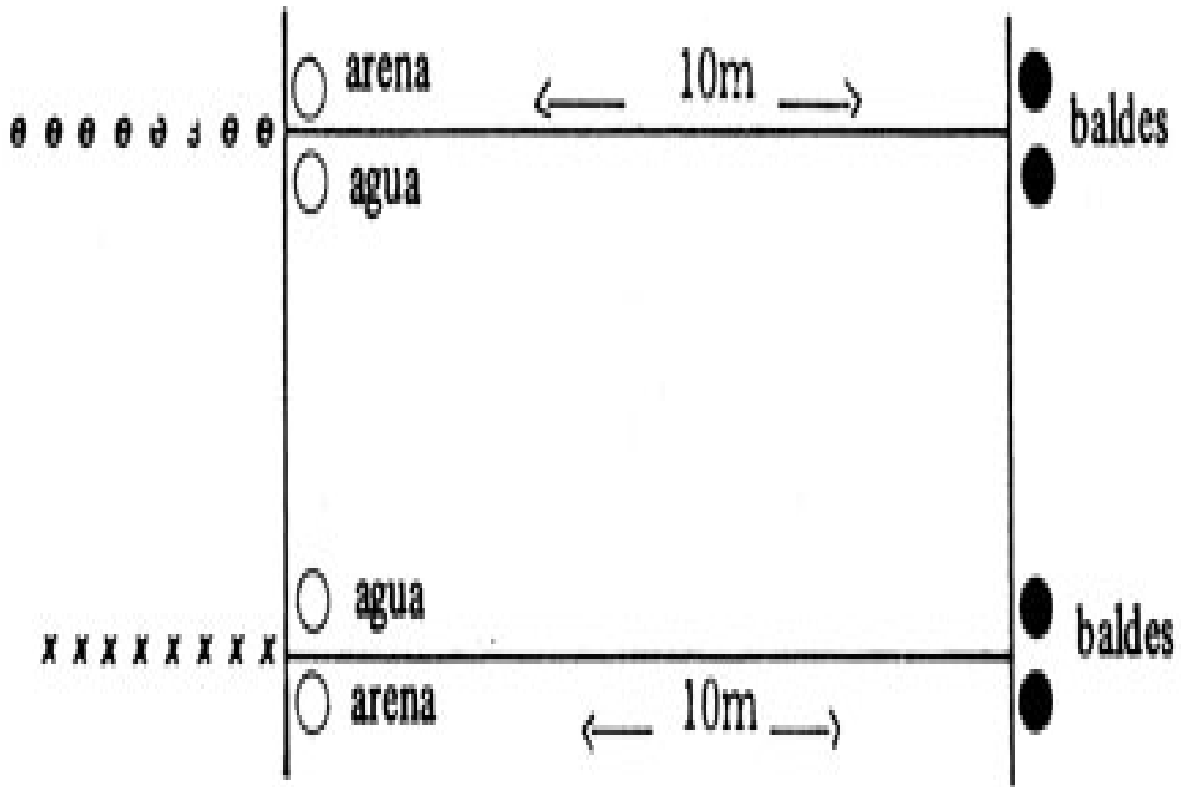
Material: para cada equipo: 2 frascos grandes de plástico (deben estar vacíos), 2 vasijas o baldes (uno con arena o tierra y el otro con agua), 2 potecitos de yogurt u otro recipiente, tarrito, taza plástica, etc.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores están sentados en posición de espaldas, como muestra el esquema y el primer jugador de cada equipo está con los dos pequeños recipientes.

Desarrollo: a la señal de iniciar, el primer jugador de cada equipo llena los pequeños recipientes, uno con agua y el otro con arena o tierra, permaneciendo todavía sentado, después se levanta con ambos recipientes llenos y se dirige corriendo por la línea trazada a su equipo, hasta los frascos, en los cuales deposita el contenido de los recipientes, en una el agua y en la otra la arena o tierra. En seguida, con los potecitos ya vacíos, vuelve a la línea de partida y entrega los potecitos al segundo jugador, quien debe haber avanzado un paso, pero permaneciendo sentado. Este repite todas las acciones del primero. Así, sucesivamente, todos los jugadores. El equipo que termine primero tendrá derecho a otra carrera, pero esta vez con un solo potecito, o de agua o de arena. Una vez que los equipos han terminado la carrera, se comparan los niveles de agua o de arena en cada garrafa. Se darán 20 puntos al equipo que haya conseguido llenar la garrafa de agua y diez para la de arena. Si sólo fue hasta la mitad, los puntos también serán divididos. Si el equipo logró llenar más sus garrafas pero terminó en segundo lugar, se le descontarán 10 puntos. Gana el equipo que al final, hechas las sumas y restas, logre mayor número de puntos.



Esquema:





APUNTAR AL ARCO

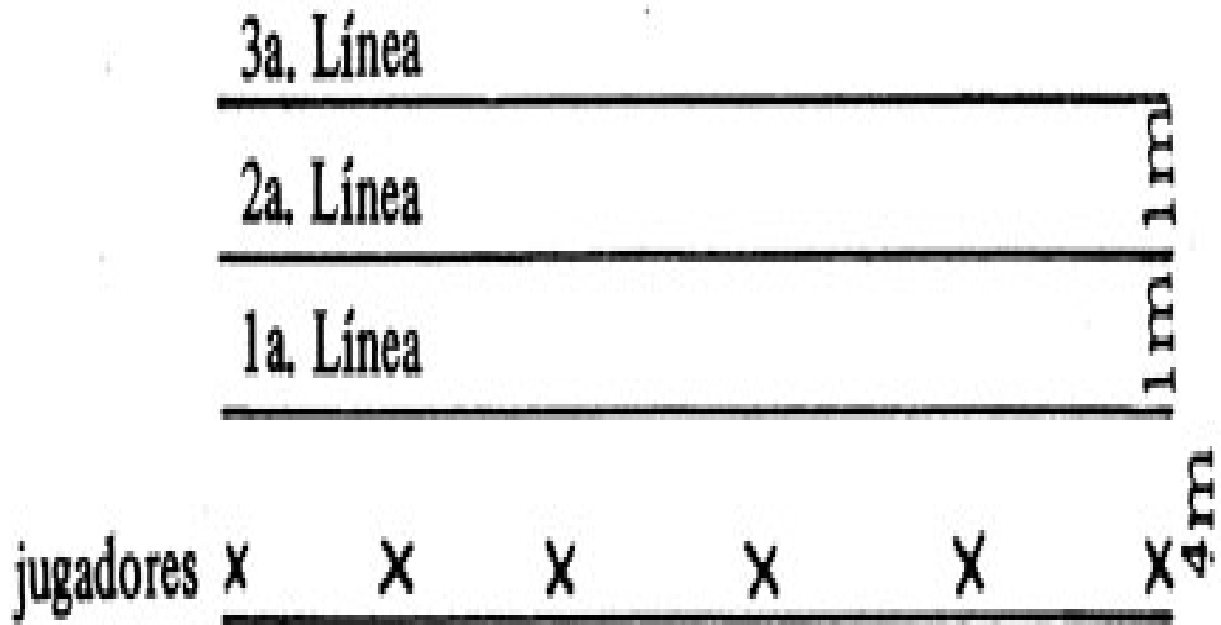
Material: un arco de madera, plástico u otro material fácil de encontrar, 2 bolas pequeñas de tenis o plásticas para cada jugador.

Formación: ver esquema: pueden competir cuantos jugadores lo deseen. Los jugadores se colocan en posición de tiro, con la rodilla derecha en tierra, las dos bolas en la mano, conservando una distancia de 1.50 a 2 metros entre uno y otro. En el extremo de la primera línea está el que tiene el arco.

Desarrollo: el que tiene el arco se dirige al otro extremo de la línea, tensionándolo, mientras pasa por los apuntadores, uno cada vez. Lanzan una de las bolas, intentando hacer que ella pase por el arco. Se contará un punto para cada jugador que logre dar en el blanco. En seguida el que tiene el arco vuelve nuevamente, y los tiradores intentan con la segunda bola. Los que lo logren, reciben un segundo punto. Después los tiradores recuperan las bolas, se colocan nuevamente en su línea, Y el tenedor del arco pasa a la 2a. línea, y luego a la 3a., procediendo de la misma manera. Será vencedor el tirador que, después de los 6 tiros, haya conseguido mayor número de puntos. Si hay empate, se debe repetir la disputa entre los que empataron, para decidir la victoria.



Esquema:





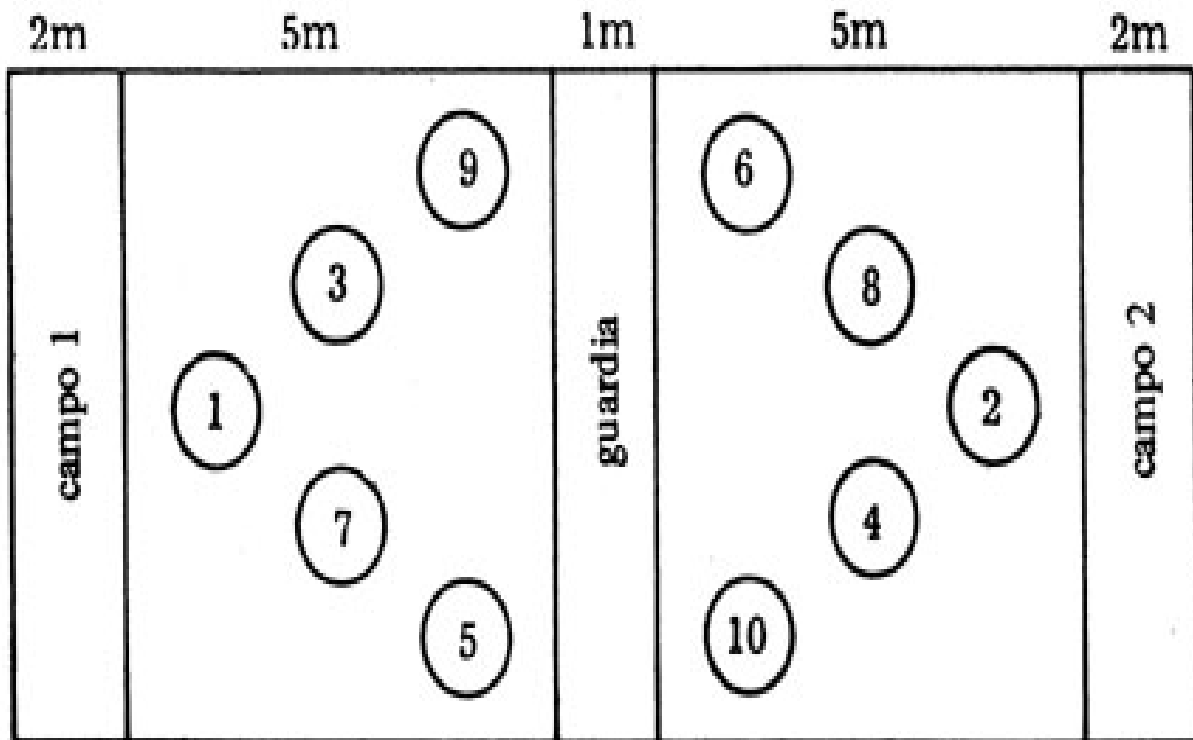
CONTRABANDISTAS

Formación: ver el esquema: pueden jugar veinte o más competidores. Un jugador, el guardia, permanece en su franja de tierra. Los demás contrabandistas están todos en el campo No. 1 y deben pasar al campo 2.

Desarrollo: el capitán de los contrabandistas da la señal para avanzar. Todos se dirigen entonces corriendo hacia el campo 2; en el momento en que Pasan por el campo del guarda, éste hace las capturas que pueda. El campo del guarda no puede ser rodeado. A medida que el guarda vaya apresando contrabandistas, éstos se vuelven también guardas, y serán colocados en los círculos de las líneas intermedias, según la numeración. Estos nuevos guardas ayudan a capturar contrabandistas. No pueden salir de su propio círculo, pero pueden colocar un pie fuera. Después de que haya guardas en las líneas intermedias, los contrabandistas serán más cuidadosos. Cuando estén llenos los 10 círculos, se comienza a duplicar la guardia, es decir, dos guardas en cada círculo. Así se continúa hasta que quede solamente un contrabandista, que es el vencedor, y será el próximo guardia.



Esquema:





EL SAPO GOLOSO

Material: una caja de cartón con cinco pequeños agujeros de 5 cm. de diámetro y otra caja mucho más pequeñas, cuya tapa está levantada en parte, y asegurada por un pedacito de madera, 10 pequeñas piedras para cada participante.

Formación: los jugadores, cuantos lo deseen, están a 5 metros de distancia del sapo y de sus hijos, El sapo es la caja medio abierta, y los hijos son los agujeros en la caja más grande.

Desarrollo: cada jugador, por turnos, lanza las diez piedrecitas, una cada vez, tratando de colocarlas en la boca del sapo o en la de sus hijos. La piedrecita que toque al sapo vale diez puntos, y la que toque a los hijos, 5 puntos cada una. Un monitor cuenta los puntos al final de cada jugada. Cuando todos hayan jugado sus piedrecitas, será vencedor aquel que haya logrado mayor número de Puntos.



MERCANCÍA DISPERSA

Material: 2 sillas y 10 objetos, 5 de cada clase, y 2 vendas para los jugadores.

Formación: se colocan las sillas, una en cada extremo de la sala, y se esparcen los objetos por el espacio comprendido entre ambas. Los dos jugadores que compiten observan bien la colocación de los objetos. Cada una de las sillas será el lugar de depósito de la mercancía de cada jugador.

Desarrollo: los jugadores son vendados y comienzan a recoger su mercancía y a colocarla en su depósito, es decir, debajo de la silla. Un jugador puede perjudicar al otro dispersando sus mercancías cuando ya están en el depósito, o cambiándolas de lugar en el espacio entre ambos. Transcurridos 5 minutos, se quitan las vendas a los jugadores, y aquel que tenga mayor número de mercancías en su depósito será el vencedor.



AMIGO O AMIGA

Formación: los jugadores se distribuyen libremente en la sala; uno de ellos está fuera.

Desarrollo: los jugadores escogen un objeto cualquiera que será el motivo de la adivinación. El que está fuera es llamado y pregunta: -Amigo o amiga? Si el objeto es del género masculino, los jugadores responden: -Amigo. En seguida, el jugador que adivina pregunta a cada participante: -Cómo le gusta? Si en el transcurso de las respuestas logra adivinar cuál es el objeto implicado, escoge un colega para que lo reemplace. Si no lo logra, puede también preguntar a todos los jugadores: -Para qué sirve? Todos responden conforme a la utilidad del objeto. Si todavía así no logra descifrarlo, puede preguntar más todavía: -Cómo es? Si después de haber preguntado a todos no logra adivinar, pagará una penitencia. Si adivina, escoge el reemplazo.



TRANSFORMACIÓN

Material: papel y lápiz.

Formación: los jugadores forman dos o más equipos con igual número de participantes, en columnas o filas como resulte mejor.

Desarrollo: el jefe entrega una hoja de papel al primer jugador de cada fila. En la hoja hay una palabra escrita que es la misma en todas las hojas. El primer jugador de cada columna escribe debajo de la palabra, otra palabra, cambiando solamente una letra de la palabra primitiva. Pasa la hoja al que le sigue, quien hará lo mismo; pero ahora, sobre la palabra ya transformada. Son faltas: cambiar más de una letra, repetir una palabra ya escrita, aumentar letras, escribir una palabra sin sentido y cometer errores de ortografía. Vencerá el equipo que primero entregue la hoja al jefe y que no tenga más de dos faltas.



¿EN QUÉ SE PARECE A MÍ?

Formación: jugadores en círculo, todos sentados, menos uno que se aleja.

Desarrollo: mientras uno de los jugadores se aleja, los demás escogen una persona, animal u objeto que será el motivo del juego. El jugador que se alejó vuelve al círculo y pasa por todos los demás, preguntando a cada uno: "En qué se parece a mí?". Cada jugador preguntado, presenta una semejanza existente entre la persona, el animal o el objeto y el jugador. Este tiene tres oportunidades para tratar de descubrirlo. Si acierta, escoge a otro jugador para que lo reemplace; si no, se aparta nuevamente y hace un nuevo intento.



PASA - PASA

Material: una moneda u otro objeto de pequeñas dimensiones.

Formación: jugadores en círculo. Uno en el centro.

Desarrollo: los jugadores del círculo inician una música cualquiera que tenga mucho ritmo, mientras pasan la moneda de mano en mano. El jugador del centro debe descubrir quién tiene la moneda. El ritmo de la música es marcado de la siguiente manera: los jugadores palmotean dos veces y en seguida, con los puños cerrados, bajan los brazos, de manera que el puño izquierdo dé un toque en el derecho del otro y viceversa. En este momento es cuando el objeto debe ser pasado de una a otra mano. Si el jugador del centro acierta en mano de quién está la moneda, éste lo reemplaza y aquél toma su lugar en el círculo.



EL GUIÑO DEL OJO

Material: sillas para la mitad de los jugadores.

Formación: jugadores en círculo, sentados. Una silla libre. Detrás de cada silla está un jugador de pies, con las manos en el respaldo.

Desarrollo: el jugador que esté detrás de la silla vacía, guiña el ojo a uno de los que están sentados. Este, al recibir la señal, irá a sentarse en la silla vacía. El jugador que esté detrás del que recibió la señal, procura impedir que su compañero cambie de lugar, tocándolo en el hombro, pero sin salir del lugar. Si queda solo, deberá hacer señal a otro. Y así continúa el juego.



TAREA

Material: papel y lápiz para todos los participantes.

Formación: participantes en círculo. Cada uno recibe un papel y lápiz.

Desarrollo: el dirigente pide a cada participante que escriba una tarea en el papel, la más difícil que encuentre, que será realizada por el vecino de la derecha. Todos deben firmar. Cuando todos hayan escrito la prueba, el dirigente recoge 105 papeles y declara que se ha cambiado la regla del juego y que la prueba ya no será realizada por el vecino, sino por, el que la escribió. El dirigente debe recordar el espíritu deportivo del juego.



NUDO EN LA CORBATA

Material: 2 corbatas.

Formación: dos equipos. Cada equipo debe tener el mismo número de caballeros y damas. Las damas se colocan detrás de una línea que debe quedar a 10 metros de donde están los caballeros. La primera dama de cada equipo tiene en las manos la corbata.

Desarrollo: a la señal de comenzar, la dama que tiene la corbata va hasta el primer caballero de su equipo y anuda la corbata correctamente en su cuello. Una vez amarrada la corbata, toma al caballero por la mano y lo trae hasta su línea de partida. Inmediatamente la segunda dama desata la corbata y va nuevamente a anudársela al segundo caballero, procediendo como la primera. Así sigue el juego. Será vencedor el equipo que primero haga que los caballeros pasen a la línea de partida.



MÍMICA

Formación: dos equipos con igual número de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos está el animador.

Desarrollo: a la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de éste, en voz baja una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador, por medio de mímica, hace que sus, compañeros descubran cuál es la palabra recibida. En el momento en que lo logren, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra, y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.



PELANDO PAPAS

Material: papas y cuchillos.

Formación: juego individual y posición libre.

Desarrollo: cada jugador recibe una papa de tamaño regular y un cuchillo bien afilado. A la señal de comenzar, todos comienzan a pelar la papa, con una condición: la cáscara debe ser continua y delgada. Si la cáscara - se rompe, el jugador vuelve a comenzar. La grosura de la cáscara será juzgada por una comisión. Gana el que primero pele la papa con una cáscara continua y delgada.



LA HISTORIA

Material: pedazos de papel.

Formación: equipos de 3 ó 4 personas. Cada equipo recibe un pedazo de papel con 10 sustantivos y 10 adjetivos.

Desarrollo: cada equipo inventa una historia en que entren en el orden de secuencia los sustantivos y los adjetivos. Para esto tendrán cinco minutos. Los sustantivos y los adjetivos deben tener los más diversos significados para que la historia se vuelva bien interesante. Después de cinco minutos cada equipo lee la historia. Será vencedor el equipo que haya hecho la historia en el plazo fijado, la más breve y sin omitir ninguno de los términos, y haber observado el orden de las palabras.



PASEO CIEGO

Material: diversos objetos y un lienzo.

Formación: se esparcen los objetos por la sala. Aquel que va a ser vendado debe observarlos muy bien, pues tendrá que atravesar la sala sin tropezar con ninguno de ellos.

Desarrollo: se lleva al jugador vendado hasta el extremo de la sala, y, sin que él se dé cuenta, se retiran todos los objetos esparcidos de modo que él, en la tentativa de desviarse de los objetos, provoque buenas risotadas en los asistentes. Estos empero, no pueden dejar entender el cambio. Después de cierto tiempo, se quita venda al jugador, para que vea el engaño en que cayó.



CHOQUE ELÉCTRICO

Formación: los jugadores forman un círculo, todos sentados, y un jugador se retira de la sala.

Desarrollo: una de las personas presentes está electrificada, es decir, con una corriente eléctrica de energía muy grande en el cuerpo, y el que salió tendrá que descubrir quién es. Se escoge entonces a la persona. En el momento en que el jugador que está fuera, toque a la persona electrificada, todos gritarán, al mismo tiempo, y bien alto: "Ah!". Esto provocará en la persona, que estaba desprevenida, una reacción de choque eléctrico real. Cuando el jugador que está fuera es llamado de regreso, el dirigente le explica que "en la sala hay alguien con el cuerpo electrificado y solamente él con el contacto de sus manos, puede deselectrificar a la persona. Sólo que nadie sabe quién es. Usted, por tanto, debe ir tocando la cabeza de cada uno de los jugadores, hasta descubrir la víctima del choque eléctrico y salvarla". El jugador comienza entonces a tocar a todos, uno por uno. Apenas llega, a la persona escogida, todos gritan, y así dan un tremendo susto al jugador incauto. Allí termina el juego.



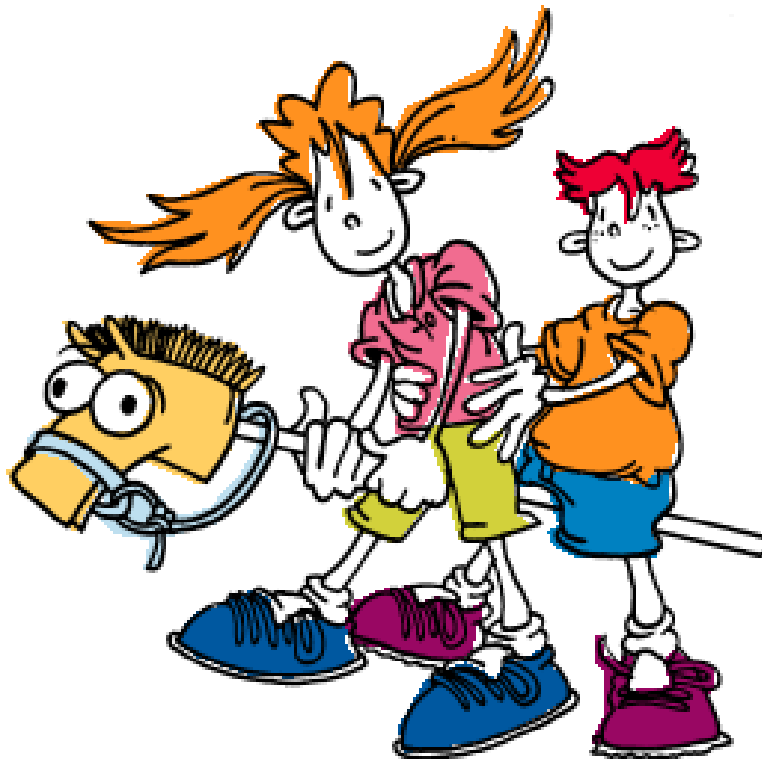
CANDADOS TRABADOS

Material: 2 candados y 2 manojos de llaves. En cada manajo estará la llave verdadera para cada candado, revuelta entre las demás.

Formación: competencia entre dos personas, que demostrará la agilidad y el reflejo de cada uno. A una distancia de cinco metros están los dos candados y, a su lado, el manajo de llaves. Los concursantes esperan sentados.

Desarrollo: a la señal de comenzar, salen los dos, y cogiendo el manajo de llaves, intentan descubrir cuál de ellas abre el candado. El que lo logre primero será el vencedor. El nerviosismo hace, muchas veces, que la persona coja la llave acertada pero no logre abrir el candado. Por tanto, calma!

Juegos para



Edad infantil



JUEGO N°1: YO SOY OTRO

Objetivo: Mejorar la discriminación auditiva.

N° de participantes: Gran Grupo.

Material: Ninguno

Organización: Todos los niños deberán estar sentados formando un círculo.

Desarrollo: Se la que uno en el centro, con los ojos tapados. Alguien del círculo, dice por ejemplo "Hola soy Juan", con voz diferente. El del medio tiene que adivinar quién lo ha dicho, para salvarse.



JUEGO N°2: VACIAR MI CAMPO

Objetivo: Mejorar la coordinación de acciones y movimientos.

N° de participantes: Gran Grupo.

Material: Papel de periódico.

Organización: Se formaran dos equipos, uno a cada lado, de un campo previamente delimitado, no se podrá pasar de la mitad del mismo, cada niño deberá tener una bola de papel.

Desarrollo: A la señal, todo el mundo deberá tirar su bola al campo contrario, e intentar que todas las que caigan en su campo, devolverlas al contrario. Al final gana el que menos tenga.



JUEGO DE VELOCIDAD REACCIÓN

Objetivo: Desarrollar el ritmo, la coordinación y la potencia impulsora de los miembros inferiores.

Nº de participantes: Grupos de 5.

Organización: Los alumnos, por grupos, cogidos de la mano, no menos de 5 ni más de 10.

Desarrollo: Los alumnos tratan de pisar a todos menos al que tienen al lado. El alumno pisado saldrá fuera del círculo y hará de juez. El que menos veces sea pisado es el ganador.



Objetivo: Conocer las diferentes partes del cuerpo, potenciar los miembros de la cara....

Ámbito: Expresión corporal

Material: Espejo

Edad: 4 años

Organización: Grupos

Desarrollo: Nos colocamos en grupos de tres en frente de un espejo, cada uno de los componentes mirará hacia el espejo y hará muecas con la cara, expresando diferentes estados de ánimo.



LOS PASOS

Objetivo: Desarrollar nociones topológicas básicas: grande, pequeño, delante, atrás....

Ámbito: Psicomotricidad.

Material: Ninguno.

Edad: 4 o 5 años.

Organización: Gran grupo.

Desarrollo: Uno de los niños/as en la pared, el resto enfrente. El que está en la pared debe ir indicando a sus compañeros los tipos de pasos que deben dar y el número de ellos.

- Paso de elefante: lo más amplio posible
- Paso de hormiga: lo más pequeñito
- Paso de cangrejo: hacia atrás
- Paso de bailarina: hacia adelante dando un giro completo
- Paso de enanito: en cuclillas o agachados, etc.... el niño/a que consiga llegar antes a la meta, dirigirá el juego.



LA RUEDA DE LA ALCACHOFA

Objetivo: Juegos tradicionales

Ámbito: Psicomotricidad.

Material: Ninguno.

Edad: 5 y 6.

Organización: Gran grupo

Desarrollo: Juego de corro. Giran en círculo cantando: "a la rueda de la alcachofa, 25 por una hoja, al pan duro, al pan duro que se vuelva...de espalda". Cuando todos están de espaldas, se acercan y se dice: "¿cómo tocan las campanas?" así: "tolon, tolon.... mientras dicen esto se van dando espaldazos.



IMITAMOS A LOS ANIMALES

Objetivo: Iniciar la relación con los demás y aprender a expresarse con su cuerpo.

Ámbito: Expresión corporal.

Material: Ninguno.

Edad: 3 a 6 años

Organización: Gran grupo.

Desarrollo: Se colocan los niños en círculo, una vez colocados el profesor nombrará a un niño/a este/a saldrá al medio del círculo y dirá su nombre y el animal que le gustaría ser. Acto seguido todos los demás comenzarán a realizar los movimientos y los gestos propios de ese animal. Los niños/as irán saliendo uno a uno diciendo sus nombres y el del su animal favorito.



EL TREN QUE SE ESTROPEA

Objetivo: Controlar el equilibrio al detenerse.

Ámbito: Motricidad gruesa, control de paradas.

Material: Ninguno.

Edad: 4 a 6 años.

Organización: L@s niñ@s se sitúan en fila india, en uno o varios grupos de al menos ocho alumn@s. Si se forma una sola fila, el maestr@ irá delante. La distancia entre l@s niñ@s ha de ser muy pequeña.

Desarrollo: La persona que va delante irá modificando continuamente la velocidad, incluso deteniéndose por sorpresa. La idea es que la distancia se mantenga siempre pequeña. Cuando el primero se detenga, todo el mundo ha de hacerlo, intentando no contactar con el que tenga delante. Si alguien toca a su compañero, ha de colocarse el último. Este juego sirve para aprender a detenerse bruscamente sin perder el equilibrio.



EL CORRELÍNEAS

Objetivo: Trabajar el equilibrio, resistencia anaeróbica, aeróbica, y la capacidad de aceleración

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Ninguno

Edad: 6-10 años

Organización: En un grupo

Desarrollo: Un miembro de la clase debe de intentar tocar a sus compañeros (estos lo deben evitar). La única regla "importante" es que todos los participantes tienen que correr por las líneas que existan en el campo (o polideportivo). Si el alumno/a que tiene que tocar a sus compañeros consigue tocar a alguno, será éste quien deberá ahora de intentar tocar al resto de sus compañeros.



¡1, 2, 3,.....CALABAZA!

Objetivo: Manejar el equilibrio en posición estática

Ámbito: Expresión corporal.

Material: Ninguno.

Edad: 4-8 años.

Organización: Se coloca el grupo de juego en un extremo del patio.

Desarrollo: Se coloca un niño o el profesor al frente del grupo. En el momento en que este le da la espalda al grupo y a la vez grita ¡1, 2, 3,.....calabaza! todo el grupo tratará de avanzar hacia él, antes de que voltee y atrape a alguien en movimiento. El primer alumno que llegue al lugar del colocado al frente gana y ocupará su lugar.



EL CAZADOR CIEGO

Objetivo: Manipular con habilidad pelotas en situaciones de movimiento

Ámbito: Habilidades y destrezas

Material: 1, 2 ó 3 pelotas

Edad: De 5 a 11 años.

Organización: Sentados en círculo con uno o dos jugadores en el centro y con ojos vendados

Desarrollo: El juego se desarrolla cuando los jugadores sentados en círculo comienzan a pasarse rodando las pelotas que intervengan en el juego. Los cazadores "ciegos" intentarán atrapar las pelotas, cuando lo consigan cambio de rol.



EL MONO NEGRO

Objetivo: Integrar a los participantes

Ámbito: Carrera

Material: Ninguno.

Edad: 6 años en adelante.

Organización: Se colocan los participantes en un extremo de la cancha y uno en la mitad (el mono negro).

Desarrollo: Al silbato del profesor, todos los participantes corren de un extremo a otro de la cancha, al pasar por la mitad el mono tratara de tocar a alguno, sin dejar de pisar la línea media, aquel que sea tocado tendrá que ayudar a pillar . Los participantes pasaran una y otra vez de un extremo a otro (siempre a la orden del silbato) hasta conseguir que todo el grupo quede de mono.



LAS COLAS DE LOS CABALLOS

Objetivo: desarrollar la resistencia. Pasar un rato divertidos

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Un pañuelo por cada participante

Edad: 5 o 6 años

Organización:

Desarrollo: El monitor/a engancha un pañuelo a cada participante en la cintura del pantalón por la parte de atrás. Estos serán los caballos. Habrá uno o dos jugadores que serán cazadores de colas de caballos. El caballo que se quede sin cola pasa a ser cazador, y así hasta que no queden más caballos.



"EL PAÍS ENCANTADO"

Objetivo:

- Ser consciente del propio espacio, el de los demás y el compartido.
- Adecuarse a los cambios de rol.
- Desarrollar la agilidad, la expresividad, la atención, el control tónico.....

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Hojas de papel de periódico (para hacer 3 varitas mágicas) No imprescindible pero iría bastante bien: petos (3 de un color -para los angelitos-, 3 de otro - para los brujos pirujos)

Edad: 4,5...

Organización: El Gran Grupo se encuentra distribuido por toda la pista. Entre ellos 3 "brujas pirujas" (o brujos pirujos) y 3 "angelitos"

Desarrollo: Introducimos a los niños en situación. Les ambientamos diciendo que todos nos encontramos en un país encantado donde la gente es tan feliz que en lugar de caminar, va bailando de un sitio a otro. Pero en este país existen unos "brujos pirujos" que no saben bailar, y como son tan envidiosos tratan de convertir, con su varita mágica (hecha de papel de periódico), a todos los niños en piedras para que dejen de bailar. Han de tocar a los niños con su varita de papel en el culo, al mismo tiempo que dicen "¡piedra!". Al mismo tiempo hay 3 angelitos protectores que pueden liberar de la maldición a los niños convertidos en piedra (están tumbados en el suelo) tocando con su dedo índice la nariz de éstos.



COCODRILO DORMILÓN

Objetivo: Disfrutar.

Ámbito: Juegos.

Material: Ninguno.

Edad: de 3 a 7 años

Organización: Gran grupo.

Desarrollo: Se colocan todos/as los niños/as detrás de una línea del campo. El profesor/a se sitúa en el centro durmiendo, es el cocodrilo. Los niños/as deberán acercarse sin hacer ruido y caminando lentamente hasta llegar al lugar en donde se encuentra el cocodrilo dormilón. Cuando están muy cerca todos/as gritan "cocodrilo dormilón". Éste/a se levanta y persigue y toca a alguien. El tocado/a es también cocodrilo. Todos/as los niños/as tocados/as, dormirán en el centro y perseguirán a sus compañeros/as. El juego termina cuando ya no queda nadie.



LA CESTA DE CAPERUCITA

Objetivo: Desarrollar la atención y memoria.

Ámbito: Psicomotricidad.

Material: Ninguno

Edad: 3 a 7 años.

Organización: Todos los niños se sientan en círculo, y el director del juego (después el que la paga)

Desarrollo: Todos los niños sentados en círculo. Se les introduce con el cuento de caperucita roja y a cada niño se le asigna un ingrediente de la cestita de caperucita. Los ingredientes son: leche, mantequilla, y azúcar (cuantos más mayores más ingredientes). El director del juego se pondrá en medio y dirá un ingrediente, todos los niños que tienen ese ingrediente cambiarán de sitio, no se podrán sentar en el mismo, y el director se sentará en alguno de ellos, por lo que quedará alguien en medio sin sitio, que será el que la paga. La frase que dicen es " caperucita llevaba en la cesta...". También se puede añadir " Caperucita llevaba en la cesta de TODO " entonces todos los niños cambiarán de sitio.



REVIENTAGLOBOS

Objetivo: Competir fila con fila

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Un globo por participante

Edad: a partir de 5 años

Organización: Los participantes se colocan en dos filas

Desarrollo: A la voz de ¡Ya! del monitor, los participantes corren hasta una línea previamente ya marcada donde tienen que explotar el globo (que tiene que estar inflado) con el trasero y contra el suelo. Gana la fila que antes termine.



ESTOS SON MIS ZAPATOS

Objetivo: Aprender a ponerse los zapatos.

Ámbito: Psicomotricidad

Material: zapatos - sillas

Edad: 6-10 años

Organización: Hileras de 5 niños aprox. (uno detrás de otro)

Desarrollo: Formados en hileras, cada niño(a) se quita los zapatos, los que serán ubicados al frente y desordenados (en un montón) a unos 3-5 mts. A la orden de ¡YA! el primer niño(a) corre a buscar sus zapatos se los pone (puede los abrocha, dependiendo de la edad) y regresa a su hilera para que pueda continuar el próximo compañero. Gana la hilera que termine primero.



¿DÓNDE ESTÁS?

Objetivo: Orientarse a través del sentido del oído

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Pañuelos

Edad: 3 a 10 años.

Organización: Gran grupo

Desarrollo: Se esconde un despertador o algo que produzca algún tipo de sonido en el gimnasio. Los niños deberán estar en el otro extremo de la sala con los ojos tapados y en cuadrupedia. A ver quién lo encuentra antes.



BUSCAR A CIEGAS

Objetivo: desarrollar la coordinación dinámica general y la sensibilidad auditivo-táctil

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Vendas o cintas para tapar los ojos

Edad: 3 a 10 años.

Organización: Libres en espacio delimitado

Desarrollo: Nos encontramos todos libres con los ojos vendados, de manera que tenemos que encontrar a un compañero que previamente nos ha indicado el animador o monitor.

Variantes: - Buscar reconociendo una determinada parte del cuerpo, descalzos,...



EL DESNUDO

Objetivo: Mejorar la visibilidad y coordinación

Ámbito: Coordinación y visibilidad

Material: Prendas.

Edad: 3 a 6 años.

Organización: Se formaran varios grupos a fuera de un cuadrado y dejaran prendas.

Desarrollo: Se reunirán en varios grupos estos grupos deberán escoger quien va a dejar sus prendas, como puede ser calcetines, camisas, suéteres, etc. Recordar que las prendas se dejarán en medio del campo y a una orden los equipos deberán ir por las prendas de su compañero en caso de que no sea deberán regresarlas al campo. Gana el equipo que vista más rápido a su compañero.



CINCO RATONCITOS

Objetivo: Que reaccionen para no ser atrapados

Ámbito: persecución

Material:

Edad: 6 a 10 años.

Organización: formación circular y todos tomados de las manos, cinco compañeros dentro y uno o dos fuera

Desarrollo: Se canta: 5 ratoncitos de colita gris, mueven la colita, mueven la nariz, uno, dos, tres, cuatro, cinco, corren al rincón porque ahí viene el gato, a comer ratón, en ese momento los ratones (dentro del círculo corren) y el gato o gatos (fuera del círculo) los persiguen hasta atraparlos



MARIONETAS

Objetivo: Interactuar con sus compañeros

Ámbito: Manipulación y razonamiento.

Material: Sin material.

Edad: 5 y 6 años.

Organización: Se divide el grupo por parejas.

Desarrollo: Se les explicara que uno de los dos va a ser un muñeco de trapo y que se tiene que acostar, mientras que su compañero irá, mientras su compañero irá levantando a su marioneta de la manera que él quiera, hasta lograr levantarlo, después le dará ordenes que la marioneta deberá hacer.



EL CUADRADO

Objetivo: Ubicarse en el espacio en el tiempo

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Tiza y patio.

Edad: 6 a 11 años.

Organización: Organizar en grupos pequeños el juego el cuadrado, para ir pasando en filas.

Desarrollo:

3-9-8 ' El alumno debe saltar y girar sin pisar las líneas

7-6-1 ' de cada cuadrado con los pies juntos, señalando

4-2-5 ' el número que viene a continuación.



EL PASTOR Y LAS OVEJAS

Objetivo: Tratar de atrapar a las ovejas

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Ninguno

Edad: 6 a 10 años

Organización: Un niño es el pastor y las demás son las ovejas

Desarrollo: Las ovejas deben correr y el pastor tiene que atraparlas y llevarlas al corral o al lugar que sea la base



JUEGO DE LOS RUIDOS

Objetivo: Jugar para volver a la calma, al mismo tiempo que se trabaja el desarrollo sensorial y la orientación espacial

Ámbito: Psicomotricidad.

Material: Ninguno

Edad: Hasta 8 años

Organización: Todos los niños sentados en círculo y uno en medio con los ojos tapados

Desarrollo: Se trata de que alguno de los niños de alrededor, realice un ruido, bastante sonoro, y el niño del centro, acompañado por el profesor, tiene que adivinar cuál de sus compañeros ha sido el ruidoso. Si lo adivina, cambian de rol, el ruidoso se pone en el centro y el otro en el círculo, y si no lo adivina, continúa en su puesto hasta que lo adivine, o el maestro lo cambie por otro compañero para que participen todos.



EL PAYASO

Objetivo: Desinhibición

Ámbito: Expresión corporal

Material: Ninguno

Edad: 5 a 7 años

Organización: Grupos

Desarrollo: Todos enfrente de un compañero el cual, mediante gestos, y sin tocarlos, deberá hacerles reír. Todos permanecerán con gesto serio y sin taparse la boca. Gana el que más tiempo aguante la risa. Variante: también puede permitirse que el payaso hable



ARRANCA CEBOLLAS

Objetivo: Fomentar la confianza en el grupo y con el tutor.

Ámbito:

Material: Ninguno.

Edad: A partir de 3 años.

Organización: Se sientan los niños en el suelo y en fila muy próximos entre ellos y cogiéndose por la cintura muy fuerte. Uno se sitúa de pie enfrente del primero de la fila cogiéndole las manos, este será el payes y el resto serán las cebollas.

Desarrollo: El payes tratara d arrancar a la primera cebolla del grupo. Si lo consigue esta se unirá a él para arrancar a las demás. Al final quedará una sola cebolla una fila de payeses



LA BOMBA

Objetivo: Desarrollar la agilidad

Ámbito: Educación Infantil

Material: Una pelota y una venda.

Edad: A partir de los 4 años

Organización: Se elige a un jugador para hacer de reloj de la bomba. El elegido se sienta con los ojos tapados y los demás participantes se colocan en círculo alrededor. Un jugador tendrá una pelota en las manos que será la bomba

Desarrollo: A la voz de "¡ya!", los jugadores van pasándose la pelota lo más rápidamente posible. Si el jugador-reloj dice "cambio de sentido", la pelota cambia de dirección de giro. El jugador-reloj cuenta hasta 30 al ritmo que quiera. Mientras dura la cuenta puede decidir "cambio de sentido" cuantas veces desee.



LA RATA

Objetivo: Entretenimiento

Ámbito: Educación Infantil

Material: Una pequeña tablilla.

Edad: A partir de los 4 años

Organización: Un jugador se coloca en el centro de un círculo formado por sus compañeros, que están de pie con las manos en la espalda.

Desarrollo: Uno de los participantes esconde a su espalda una pequeña tablilla de madera que es la rata. Cuando el jugador del centro no mira, se la van pasando de uno a otro. El jugador del centro debe descubrir quién esconde la rata: el que la tenga escondida puede rascarla para dar una pista con el ruido. Cuando el jugador descubre quién la tiene, se intercambian los papeles.



EL ANILLO

Objetivo: Entretenimiento

Ámbito: Educación Infantil

Material: Una cuerda y un anillo.

Edad: A partir de los 5 años

Organización: Se coge un anillo y se en hebra en la cuerda que utilizaremos para realizar el juego. Una vez pasado el anillo, se anudan los dos extremos de la cuerda formando un círculo lo suficientemente grande para que todos los participantes puedan cogerla cómodamente con las dos manos.

Desarrollo: Se sortea quién será el jugador que se pondrá en el centro del círculo. Una vez escogido, éste ocupa su lugar y se tapa los ojos mientras los demás deslizan el anillo por la cuerda. Después de deslizar el anillo y dejándolo oculto en la mano de unos de los jugadores, se avisa al compañero del centro para que abra los ojos. El jugador del centro intentará adivinar quién oculta el anillo. Cuando dice "¡A pasarlo!", todos hacen movimientos como si lo estuviesen pasando de mano en mano contando hasta tres al compás. Este jugador puede ordenar que se pase el anillo un máximo de 3 veces mientras vigila para ver quién lo tiene en ese momento. En cada pase, podrá intentar adivinar una vez quien tiene el anillo.



PIO, PIO

Objetivo:

Ámbito:

Material: Una venda y una cuchara de madera.

Edad: A partir de los 5 años

Organización: A unos de los jugadores se le vendan los ojos y se le da una cuchara de madera para que la sostenga en la mano. Los demás participantes forman un círculo alrededor, sentados en el suelo.

Desarrollo: El jugador vendado deberá moverse lentamente intentando tocar con la cuchara a cualquier jugador. Los jugadores pueden agacharse y esquivar la cuchara, pero no levantarse del suelo. El jugador vendado podrá palpar con la cuchara a un jugador y ordenarle decir "pio, pio". Si el jugador de la cuchara lo reconoce y dice su nombre, se cambian los papeles; en caso contrario, deberá seguir buscando.



DENTRO Y FUERA

Objetivo: Entretenimiento

Ámbito:

Material: Ninguno

Edad: A de 6 años.

Organización: Se elige un jugador. Los demás participantes se reparten en dos grupos y forman dos círculos concéntricos amarrándose de las manos.

Desarrollo: Si el conductor dice en voz alta "¡dentro!" los integrantes del círculo exterior se sueltan las manos e intentan entrar al círculo interior. Los jugadores de este corro deberán impedirlo sin soltarse las manos. En caso que el conductor diga "¡fuera!", son los jugadores del círculo de adentro los que se sueltan e intentan salir del círculo formado por sus compañeros. Éstos intentan impedirles la salida sin soltarse juntando sus rodillas y apretándose entre sí.

Juegos de



Paracaídas



PELOTA RODANTE

DEFINICIÓN: Consiste en hacer rodar una pelota por el borde del paracaídas.

OBJETIVOS: Desarrollar las habilidades de coordinación manual. Fomentar la idea de equipo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

MATERIAL: Un paracaídas y una pelota de playa.

DESARROLLO

Los/as jugadoras/es agarran el paracaídas a la altura de la cintura con el balón sobre él, mueven el paracaídas hasta conseguir que el vaivén desplace el balón con una trayectoria circular evitando que caiga.



TIBURONES Y SALVAVIDAS

DEFINICIÓN

Esta actividad es una de las favoritas usadas por los niños en los juegos cooperativos. Usando el paracaídas en el suelo hay un tiburón debajo tratando de llevarse a los que están sentados con pies debajo en él. El salvavidas los trata de salvar.

OBJETIVOS: Diversión entre grupos de distintas culturas para promover la realidad de que todos somos parecidos. El jugar papeles de ayuda o de conseguir socios (tiburones) y así promover la amistad.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 6 años hasta adulto.

MATERIAL

Paracaídas y espacio suficiente para ponerlo en el piso limpio o en césped. Hay paracaídas de distintos tamaños así que la cantidad de personas dependen de cuantas personas estén alrededor. Se puede reducir el tamaño enrollándolo si es un grupo mas pequeño.

CONSIGNAS: La importancia de tener cuidado al estar debajo del paracaídas y no lastimarse.

DESARROLLO

Se identifica alguien que sea el tiburón y otro/a que sea salvavidas (más de uno de cada uno si es un grupo grande). El grupo se sienta en el piso con los pies extendidos debajo del paracaídas y haciendo olas moviendo la tela para arriba y abajo (sin mirar abajo). El tiburón esta debajo y empieza a arrastrarlos a algunos hacia adentro para convertirlos en otros tiburones con el/ella. Ellos piden ayuda para que el salvavidas los ayude a rescatarlos. El salvavidas corre dando vueltas al paracaídas tratando de salvarlos (agarrándolos de los brazos para que no se los



lleve por debajo el tiburón). Sigue el juego hasta que ya no quedan personas fuera del paracaídas. Se puede repetir, puesto de que siempre hay otros que quieren ser tiburones o salvavidas.

EVALUACIÓN: Primero se pregunta si se divirtieron. También se puede hablar del papel de la ayuda que se da entre personas en situaciones peligrosas.



IGLÚ

DEFINICIÓN: Formar con el paracaídas un iglú del los esquimales donde los alumnos entraran.

OBJETIVOS: Cooperación

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 8 años. Menos de 30 por paracaídas.

MATERIAL: Un paracaídas.

DESARROLLO

Todos sujetan el paracaídas por la cinta que bordea el paracaídas con las dos manos. A la señal del profesor: ¡arriba!, todos levantan los brazos y a la señal de abajo todos los bajan a la vez simultáneamente. Cuando este proceso previo se conoce y domina bien se pasa al siguiente que consiste elevar el paracaídas para después descender hasta el suelo y formar una gran burbuja de aire sujetando con manos y rodillas los bordes del paracaídas procurando que el aire no se escape.

Después de este proceso el siguiente sería meter todos la cabeza dentro del paracaídas de manera que el aire no se escape y que todos nos veamos las caras, se puede jugar a soplar o a gritar muy fuerte. El siguiente paso sería entrar todos dentro del paracaídas y sentarse sujetando los bordes al sentarse en el suelo. Esto se consigue de la siguiente forma, cuando todos levantan el paracaídas hacia arriba dan un paso hacia delante y a su vez bajan el paracaídas por detrás de la espalda sin soltarlo y situarlo debajo del culete para después sentarse con las piernas dobladas.



EL GATO Y EL RATÓN

DEFINICIÓN: Juego de paracaídas, de persecución en el que uno se oculta debajo y el otro intenta cazarlo

OBJETIVOS: Cooperación.

PARTICIPANTES: La edad y el número es indiferente siempre que puedan manejar al paracaídas

MATERIAL: Un paracaídas y un lugar amplio sin obstáculos.

DESARROLLO

Todos los participantes alrededor del paracaídas agarrándolo para empezar la actividad. Uno de los participantes debe colocarse en el centro del paracaídas, por encima de él (es decir pisándolo), el resto de los participantes deben realizar vigorosas agitaciones del paracaídas para provocar el máximo número de ondas posibles. En ese momento otro alumno (el ratón) se mete por debajo del paracaídas y escapa del que está encima (el gato) que intenta atraparlo. Debido al número de bultos que provocan las ondas es bastante difícil atraparlo, sobre todo si el ratón va muy agachado.

CONSIGNAS: Todo el grupo debe ayudar al ratón a escaparse. Debemos insistir en que el gato siempre camine, que nunca salte, porque puede golpear o pisar al ratón.

EVALUACIÓN: Podemos hacer un juego en el que gane el que más tiempo este escapando, el objetivo del juego se habrá conseguido al colaborar todos para "salvar" al ratón.

VARIANTES: Dependiendo del tamaño del paracaídas podemos meter más de un ratón o gato



TENIS

DEFINICIÓN: Igual que en el tenis, pero los paracaídas hacen de raquetas.

OBJETIVOS: Principalmente, favorece la coordinación.

PARTICIPANTES: Exceptuando edades comprendidas entre los 13 y los 17 años, es válido para todas las edades.

El número de participantes depende de los equipos para agarrar los paracaídas.

MATERIAL: Dos paracaídas, un balón y una red. Espacio amplio.



OVNI

DEFINICIÓN: Recoger compañeros con el paracaídas

OBJETIVOS

- Desarrollar la resistencia cardiorespiratoria.
- Afianzar la coordinación con los compañeros, así como potenciar la habilidad conjunta.
- Favorecer la cooperación en grupo.

PARTICIPANTES

- De 8 años en adelante.
- Entre 15 y 30 participantes.

MATERIAL: Un paracaídas

CONSIGNAS DE PARTIDA: Respeto por los compañeros.

DESARROLLO

Se reparten de 5 a 8 niños con las manos levantadas por todo el terreno de juego. El resto de compañeros cogen el paracaídas (OVNI) y se van desplazando y girando al mismo tiempo hasta un niño, cuando llegue se levanta mucho y se deja caer intentando que el niñ@ entre por la abertura que tiene el paracaídas en el centro, se vuelve a levantar y el niñ@ se agrega al OVNI. Así se van recogiendo sucesivamente al resto de compañer@s.

EVALUACIÓN: Si se lo han pasado bien, se ha conseguido el objetivo principal: Disfrutar.

VARIANTES: En vez de repartir niñ@s, se distribuye diferentes tipos de material: pelotas, picas en posición vertical,...

Juegos de



Interior



EL DIBUJO CIEGO

Objetivo: Entretenimiento para días de lluvia

Ámbito: Recreación

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: Todas

Material: Bolígrafos o lápices, hojas de papel y cintas para tapar los ojos

Organización: Los participantes deben estar sentados, con los ojos tapados, su lápiz y papel.

Desarrollo: A cada uno de los participantes se le comunica, en voz baja, lo que deben dibujar en el papel. Una vez que terminen, el resto que ha estado observando, debe intentar adivinar lo que se ha dibujado (por cierto cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia).



PROHIBIDO PRONUNCIAR

Objetivo: Entretenimiento para días de lluvia

Ámbito: Recreación

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: +10 de años.

Material: Ninguno.

Organización: Los participantes deben estar formando un círculo.

Desarrollo: Se trata de intentar mantener una conversación, en la cual está prohibido, pronunciar alguna consonante. Por ejemplo "R"

"¿Peguntaste la despuesta a Doberto?"

"Si, me dijo que eda el ate badoco"



LOS DISPARATES

Objetivo: Entretenimiento para días de lluvia

Ámbito: Recreación

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad:

Material: Tempera.

Organización: Grupos de 10 personas sentadas en círculo.

Desarrollo: Uno le pregunta al de su derecha: " Para qué sirve..." y el de su derecha le contestará, a la vez le preguntará al de su derecha " Para qué sirve...", pero con otra cosa diferente, así tendrán que ir respondiendo todos.

Cuando hayan terminado, el primero dirá: "este, (el de su izquierda) me preguntó que para qué sirve,, y este me ha contestado que para, (El de su derecha). Así se formarán los disparates.

Deben salir el mayor número de disparates.

Si alguien no hace un buen disparate se le pinta la cara.



LA RATA Y EL GATO

Objetivo: Entretenimiento para días de lluvia y vuelta la calma.

Ámbito: Recreación

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 5 a 10 años.

Material: Dos pelotas, una grande y otra más pequeña.

Organización: Un grupo grande de personas sentadas en círculo.

Desarrollo: Se le entrega la pelota grande a uno de los niños, esta pelota será el GATO. A otro que esté situado a la derecha o izquierda, se le dará la otra pelota, la cual será la RATA. A la señal la pelota grande (GATO), deberá ir pasándose de mano a mano, para intentar atrapar a la otra pelota (LA RATA), la cual también estará en movimiento.



PELOTAZO

Objetivo: Coordinación dinámica general.

Ámbito: Psicomotricidad.

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 8 a 14 años.

Material: Dos pelotas blandas.

Organización: El grupo estará disperso por la sala.

Desarrollo: El profesor lanzará la pelotas en cualquier dirección, el que la coge lanzará contra sus compañeros intentando darles. Al que le dé, se sentará en el suelo y sólo será salvado si recoge alguna pelota, entonces volverá al juego. Si un jugador la coge al vuelo sin que caiga al suelo, no se tendrá que sentar. Se pueden introducir muchas más variantes (eliminar, salvar a compañeros sentados, lanzar con una mano dentro de la camiseta,...)



EL RADAR

Objetivo: Controlar los movimientos del cuerpo y Potenciar la atención auditiva.

Ámbito: Recreación.

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 6 a 11 años.

Material: 4 Cintas para tapar los ojos, un despertador y un pañuelo grande.

Organización: Se la quedan 4 al medio y el resto observa sentado y en silencio.

Desarrollo: Se tapan los ojos de los 4 jugadores, y los colocamos en unas de las esquinas del sitio donde estemos jugando. Se colocan en el suelo el despertador y a poca distancia el pañuelo, los que se la quedan deben buscar el pañuelo siguiendo el sonido del reloj, pero no pueden tocarlo, solo pueden tocar el pañuelo, quien antes lo encuentra gana.



LANZAMIENTO DE GLOBO

Objetivo: Mejorar la atención, memoria y reflejos del niño.

Ámbito: Recreación.

Nº de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 6 de años en adelante.

Material: 1 globo.

Organización: Todos se sientan en círculo, se numeran, y uno se coloca en medio con un globo.

Desarrollo: El que está en medio, lanza el globo y dice un N^o, el que tenga ese N^o, debe levantarse rápidamente y (en ese momento el que estaba en medio se sienta en el hueco que quedaba) golpea el globo y dice otro N^o, así sucesivamente, hasta que lo hagan todos. El jugador que se equivoque, no llega a golpear el globo, o no dice un N^o, se le concederá un punto, el que más puntos tenga pierde.



EL SPLATCH

Objetivo:

Ámbito: Recreación y Resistencia

Nº de participantes: Aguantar el máximo posible

Edad: De 12 años en adelante.

Material: Una mesa y tantas sillas como jugadores

Organización: Se pone la mesa en medio y las sillas alrededor.

Desarrollo: Una vez sentados en las sillas alrededor de las mesas, el primero pone la mano en la mesa. El segundo se la golpea con su mano ABIERTA y con la palma. Después del golpe la deja puesta encima de la del primero. El tercero golpea, igual, la del segundo, y así hasta haber puesto todos los jugadores una mano. Cuando la hayan puesto todos, lo mismo con la otra mano encima de las demás. Cuando estén todas las manos, el que la tenga abajo del todo golpea la de arriba. QUIEN GRITE O QUITE LA MANO PIERDE.



HAZTE VISIBLE DIBUJO INVISIBLE

Objetivo: Potenciar la imaginación y la creatividad

Ámbito: Creatividad

Nº de participantes:

Edad: 4 hacia adelante

Material: Un bolígrafo y un papel

Organización: Por parejas

Desarrollo: Uno de los participantes dibuja a mano alzada y al azar una línea curva que termine donde ha empezado. La otra persona debe imaginar a qué se puede parecer ese contorno dibujado, y debe completarlo dibujando lo que le falte hasta demostrar que realmente se trata de aquello que había imaginado . No está permitido salirse del contorno o muy poco, en todo caso.



MIRA UN PATO

Objetivo: Potenciar la atención

Ámbito: Recreación.

Nº de participantes: Gran grupo

Edad: 8 hacia adelante

Material: Ninguno, si acaso pintura para la cara.

Organización: Un círculo grande sentado en el suelo.

Desarrollo: El director del juego (Madre), simula que tiene un objeto en la mano, y se lo pasa al de la derecha diciendo:

-Mira un pato.

El otro responde:

- ¿Un qué?

La Madre contesta:

-Un pato. Y se lo pasa.

El segundo jugador de cada lado, debe pasar el objeto diciendo:

-Mira un pato.

El tercero responde:

- ¿Un qué?

El segundo debe preguntar a la madre *"¿un qué?"*.



LA MADRE RESPONDE.

-Un pato

El segundo responde:

-Un pato.

De esta manera se desarrolla el juego, hay que tener mucho cuidado de no equivocarse, si alguien se equivoca, se le puede hacer pagar una "prenda" o pintar la cara con pintura para la cara.



CALZAR LA SILLA

Objetivo: Potenciar la utilización de los sentidos del tacto y el oído.

Ámbito: Sensorial

Nº de participantes: El Nº puede variar.

Edad: 8 hacia adelante

Material: Una silla por participante, un pañuelo por participante, y zapatos o zapatillas.

Organización: Cada jugador coge una silla, la observa bien, se le vendan los ojos y se les hace sentar en su silla. En ese momento se reparten zapatos por el suelo.

Desarrollo: A la señal, todos los participantes deben caminar a cuatro patas para encontrar los zapatos repartidos por el suelo. Cuando encuentren uno, deben volver a su silla y "calzar" una de las patas de la silla, tras esto deben buscar otro, y "calzar" otra pata, así hasta que las "calcen" todas.

Debemos tener en cuenta de no poner el mismo Nº de zapatos que patas de silla, si no poner menos. Si los jugadores no encuentran zapatos, está permitido quitarlo de otras sillas, pero solo de uno en uno.

Gana la 1º silla calzada.



LOS ASESINOS

Objetivo: Deducción, descubrir quién es el asesino.

Ámbito: Recreativo

Edad: 10 años en adelante.

Organización: Todos los jugadores menos uno se ponen en círculo y tumbados bocabajo. El otro se queda de pie fuera del círculo.

Desarrollo: Cuando todos los jugadores estén en la posición ya indicada antes y con los ojos cerrados el jugador que está de pie selecciona a uno o dos depende el número de jugadores tocándoles la espalda. Empieza a contar una historia de un asesinato. Cuando diga que los asesinos se levantan y eligen su víctima los jugadores seleccionados intentando no hacer ruido se levantan y señalan a su víctima y se vuelven a tumbar como antes. La historia sigue y cuando dice que el pueblo se despierta todos se sientan y el narrador indica quien ha sido asesinado. Esta persona queda eliminada y los demás lanzan sus sospechas contra quienes piensen que son los asesinos.

Quien reciba más votos queda eliminado y tiene que decir si era víctima o asesino. Se termina cuando los dos verdaderos asesinos quedan eliminados o cuando estos logran eliminar a los demás sin levantar sospechas.



EL SILBATO

Objetivo: Desarrollar la agudeza auditiva

Ámbito: Vuelta a la calma

Material: Un silbato, bancos suecos.

Edad: A partir de 8

Organización: Gran grupo.

Desarrollo: Un voluntario sale de la habitación. Los demás se sientan en círculo y hay que cogerle la mano por detrás al que se sienta dos a la derecha y a la izquierda, quedando así todos abrazados. El profesor está de pie y le dice al voluntario que uno de los del círculo tiene un silbato, que se lo van a ir pasando entre sí y lo harán tocar de vez en cuando, debiendo acertar quien lo tiene. En realidad el profesor tiene el silbato atado a la cintura y colgando un poco por debajo de la espalda y permite que lo toquen los que están detrás de él sin ser vistos, cuando estos lo toquen él se dará la vuelta y se colocará de frente al voluntario para que no descubra donde está el silbato.



EL REY DEL SILENCIO

Objetivo:

Ámbito: Recreativo

Material: sillas preferentemente

Edad: mayores de 5

Organización: en círculo con sillas

Desarrollo: Un alumno elegido (Rey), se ubica al centro del círculo (los alumnos se encuentran sentados en sillas), solo con la mirada el Rey deberá elegir a sus gobernadores. Una vez elegido el alumno deberá levantarse de la silla sin emitir ningún ruido, si lo hace deberá sentarse nuevamente. Se va cambiando al rey.



EL MARCIANITO

Objetivo:

Ámbito: Recreativo

Material:

Edad: A partir de los 7 años

Organización: Se sientan los jugadores y hacen un círculo, cada uno se asigna un número.

Desarrollo: El que tiene el número uno es el que inicia el juego apoyando los pulgares arriba de las orejas y diciendo "Marcianito número 1 llamando al marcianito número 5 "por ejemplo. Mientras habla, los compañeros que tiene a un lado y al otro se apoyan la mano con respecto al lado de su compañero de junto en la sien. El marcianito que recibió el mensaje, en este caso el 5, deberá llamar a otro de la misma manera y levantar las manos a su vez. Quien tarda en contestar y se equivoca al pronunciar o no levanta la mano del lado del compañero cuando le toca, queda eliminado, también queda eliminado el jugador que diga el número de uno que ya se haya retirado.

Juegos



Populares



EL BOTE

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Gran grupo.

Material: Bote o lata de refrescos

Organización: Para jugar al bote hay que trazar un círculo grande en el suelo. En el centro se pone el "bote" que será una lata o algo similar.

Desarrollo: El que la liga se coloca dentro del círculo; los demás alrededor. Uno cualquiera pega un patadón lo más fuerte que puede y todos corren a esconderse, mientras el que le toca va por la lata y la vuelve a poner en el círculo. Una vez hecho empieza a buscar a los demás. Si ve a alguno los dos corren a ver quien llega primero al bote. Si primero llega el que la liga, dice el nombre del que ha visto, si es el otro debe darle una patada, y el que la liga debe colocar el bote en el círculo y comenzar a contar. Así hasta que pille a todos.



PELEAS DE CABALLOS

Objetivo: Desarrollo de la Resistencia y Velocidad de desplazamiento. Entretención.

Nº de participantes: Grupo de parejas.

Material: Cintas de colores.

Organización: Las parejas deberán estar situadas por todo el espacio, con una cinta sujeta al pantalón.

Desarrollo: Los jugadores se montan a caballo del compañero y deben intentar quitar el máximo número de cintas a los contrarios, cada vez que una pareja pierda una cinta deben volver al profesor para que le de otra, el juego termina cuando no queden más cintas que quitar.



EL LÁTIGO

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Cuantos más, mejor.

Material: Ninguno.

Organización: Los jugadores se agarran fuertemente de las muñecas formando una larga fila.

Desarrollo: Todos empiezan a correr, tirando del que llevan detrás. Lo bueno del juego es cuando se trazan curvas en redondo, lo que produce un latigazo al final de la fila, volando los últimos jugadores.



TULA

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Cuantos más, mejor.

Material: Ninguno.

Organización: Se sortean jugadores para ver quien se la queda.

Desarrollo: Todos empiezan a correr por delante del que se la queda, provocándolo para que les pille, si toca a alguien debe decirle "Tu la llevas", este es que se la queda.



LA OLLA

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Cuantos más, mejor.

Material: Ninguno.

Organización: Se sortean jugadores para ver quien se la queda.

Desarrollo: Se marca una zona que será la casa del que se la queda, cuando el que se la queda lo decida, sale a pillar al resto de compañeros, cuando pille a uno, este se cogen de la mano, y siguen pillando al resto, cada vez que pillen a alguien se unen formando un "cadena". Si la "cadena" se soltase, todos los integrantes deben volver a la zona inicial marcada para volver a unirse, mientras el resto, puede aprovecharse y golpearlos en la espalda. El juego finaliza cuando se pillen a todos.



MOSCA

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Cuantos más, mejor.

Material: Ninguno.

Organización: Se sortean jugadores para ver quien se la queda. Se colocan todos los jugadores en dos filas paralelas, excepto el que se la queda.

Desarrollo: A la señal el que se la queda, se coloca en medio de las dos filas, y dice "MOSCA". En ese momento comienza el juego, debe intentar salir de ese pasillo formado por las dos filas. Los compañeros que forman las filas, pueden golpear, pero sin que el que se la quede en medio les vea, sino al que descubra se la quedará, tampoco les está permitido ni moverse ni reírse.



1 X 2

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Cuantos más, mejor.

Material: Una pelota.

Organización: Situados todos en un espacio, sin estar muy lejos unos de los otros.

Desarrollo: El que tenga la pelota, la golpea, u grita "UNO", el siguiente en golpear la pelota grita "X" y el ultimo "DOS", esa misma persona a la vez que golpea la pelota debe intentar golpear a algún compañero, si lo consigue, se le impondrá un castigo (a decidir por los compañeros), sino golpea a nadie se comienza de nuevo.



EL BULLDOG

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Cuantos más, mejor.

Material: Un espacio delimitado.

Organización: Se la queda uno, y el resto se sitúa a un lado del campo (previamente delimitado).

Desarrollo: A la voz de "BULLDOG" todos tienen que correr de un lado del campo al otro. El que se la queda tiene que intentar pillar a alguien, si lo consigue, tendrá que hacerle tocar el suelo con el culo, si lo consigue se la queda junto con el que ya estaba, si se consigue soltar que da libre. Se acaba el juego cuando ya no queda nadie a quien pillar.



PELEAS DE CABALLOS

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Como mínimo 4 personas..

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas, subidos a la espalda..

Desarrollo: Los jinetes deben intentar tirar, a los contrarios de sus respectivos caballos, para ello pueden empujar y tirar.



CARRERAS DE CARRETILLA

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Como mínimo 4 personas.

Material: Ninguno.

Organización: Divididos en equipos de dos.

Desarrollo: Uno hace de carretilla y coloca sus manos en el suelo, mientras el otro le sujeta por los pies. El que llegue antes al final gana la carrera.



EL TRIÁNGULO

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Como mínimo 2 personas.

Material: Canicas.

Organización: Explanada de tierra dura y lisa, sin plantas ni piedras. Se dibuja en el suelo un triángulo equilátero de 50 cm. De lado. Se coloca una canica por participante en cada extremo del triángulo, (si son más de tres participantes, las canicas se colocan en cualquier punto del lado del triángulo).

Desarrollo: Los jugadores se sitúan a unos 10 metros del triángulo y tiran su canica, el que quede más cerca del triángulo empieza, el siguiente más cercano será el segundo... de esta forma se establece el orden de tirada en la partida. Cada jugador tira una vez en cada turno, empezando en la línea marcada a 10 metros y continuando en la posición en que quedó la canica, en el siguiente turno. El objetivo es, una vez que se está cerca del triángulo, realizar un tiro de precisión, para conseguir sacar una canica del triángulo. Si sacas la canica te la quedas y si la que lanzaste quedó fuera del triángulo, podrás volver a tirar en el siguiente turno pero si quedó dentro del triángulo no puedes seguir jugando la partida, otro jugador podrá sacarla con la suya y quedársela. El juego acaba cuando todos los jugadores han perdido, (debido a que su canica quedó dentro del triángulo), o cuando se acaban las canicas dentro del triángulo.



GALLINITA CIEGA

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Como mínimo 5 personas.

Material: Una venda o pañuelo.

Organización: espacio amplio y libre de obstáculos. Puede ser tanto de exterior como de interior.

Desarrollo: Un jugador se venda los ojos y los demás lo giran sobre sí mismo para que pierda las referencias espaciales y del resto de jugadores. Mientras el "ciego" tantea en busca de algún jugador, el resto se dedica a bailar alrededor de él y tocarle, intentando que no les agarre. Cuando el "ciego" consigue atrapar a algún jugador, debe identificarle mediante el tacto. Si acierta intercambia el rol con el jugador pillado.



¡¡¡ BURRO VA!!!

Objetivo: Entretenimiento.

Nº de participantes: Entre seis y diez personas.

Material: Ninguno.

Organización: Una pared para apoyarse y un espacio del tipo de una plaza, patio o similares. Se forman dos equipos y se decide qué equipo salta primero. El equipo que no salta se coloca de la siguiente manera: La "madre" se apoya con la espalda en la pared, el primer jugador abre las piernas y gira 90 grados el tronco, colocando la cabeza en el estómago de la "madre", el segundo jugador coloca la cabeza entre las piernas del primero y deja las piernas abiertas para que coloque la cabeza el tercer jugador y así hasta que se colocan todos.

Desarrollo: El equipo que salta se organiza para determinar el orden de salto. Salta el primero intentando llegar lo más cerca posible de la madre, y el resto salta consecutivamente. Antes de saltar se grita ¡churro va! o ¡burro va!. Cuando está todo el equipo saltador encima del otro se dice: churro, media manga, manga entera, que corresponde a la muñeca, el codo y el hombro respectivamente. Se coloca la mano en una de las posiciones y el otro equipo lo debe de adivinar. Si lo adivinan se intercambian los roles. La "madre" cumple una doble función, la de aguantar el empujón del grupo y la de evitar trampas por parte del equipo contrario.

Advertencia: A la hora de practicar este juego, hay que tener cuidado porque puede ser peligroso, al poder dañar las cervicales, si cae algún participante encima.



AGUA AL PEZ

Objetivo: Desarrollar la fuerza y la coordinación en equipo

Nº de participantes:

Material: Ninguno.

Organización: Grupos de unos 10. se hacen dos filas y se colocan unos enfrente de los otros, los que sean pareja se dan las manos y se colocan bastante juntos.

Desarrollo: un jugador se echa encima de las manos de las parejas otros jugadores les sujetan las manos y los pies para que no vuelen cuando sean manteados. Una vez colocados tienen que cantar: "agua al pez que tiene sed" y "agua a la rana que tiene gana" dos veces; en el momento que decimos sed y gana hemos de lanzar al compañero hacia arriba con la fuerza de los brazos. Después cambiamos de manteado.



TRIÁNGULO

Objetivo: Mejorar la motricidad fina.

Nº de participantes: Mínimo dos y máximo nueve jugadores.

Edad: Desde los 7 años

Material: Canicas (son bolas de cristal o cerámica normalmente decoradas)

Organización: Explanada de tierra dura y lisa, sin plantas ni piedras. Se dibuja en el suelo un triángulo equilátero de 50 cm. De lado. Se coloca una canica por participante en cada extremo del triángulo, (si son más de tres participantes, las canicas se colocan en cualquier punto del lado del triángulo).

Desarrollo: Los jugadores se sitúan a unos 10 metros del triángulo y tiran cada uno su canica, el que quede más cerca del triángulo empieza, el siguiente más cercano será el segundo... de esta forma se establece el orden de tirada en la partida. Cada jugador tira una vez en cada turno, empezando en la línea marcada a 10 metros y continuando en la posición en que quedó la canica, en el siguiente turno. El objetivo es, una vez que se está cerca del triángulo, realizar un tiro de precisión (a "uñeta"), para conseguir sacar una canica del triángulo. Si sacas la canica te la quedas y si la que lanzaste quedó fuera del triángulo, podrás volver a tirar en el siguiente turno pero si quedó dentro del triángulo no puedes seguir jugando la partida, otro jugador podrá sacarla con la suya y quedársela. El juego acaba cuando todos los jugadores han perdido, (debido a que su canica quedó dentro del triángulo), o cuando se acaban las canicas dentro del triángulo. La primera tirada se realiza de pié y como se quiera, pero las siguientes deben realizarse a una altura máxima de un palmo del suelo y a "uñeta", esta técnica de lanzado consiste en agarrar la canica con el dedo índice y empujarla con el dedo pulgar.



CORCO

Objetivo: Mejorar la motricidad fina.

Nº de participantes: Mínimo dos y máximo nueve jugadores.

Edad: Desde los 7 años

Material: Canicas

Organización: Explanada de tierra y lisa, sin plantas ni piedras, y un hoyo en el suelo.

Desarrollo: La finalidad es meter la canica en un agujero pequeño hecho en el suelo. Las reglas son las mismas que en el triángulo, y el que consigue meter la canica en el agujero gana y se queda las canicas del resto de jugadores. Puede haber más de un ganador, si en un mismo turno meten varias canicas en el agujero, en ese caso las canicas del resto de jugadores se reparten entre los ganadores.



PEONZA

Objetivo: Entretenimiento

Nº de participantes: De dos a cuatro.

Edad: Desde los 7 años

Material: Peonza.

Organización: Explanada de tierra dura y lisa, sin plantas ni piedras. Se dibuja en el suelo un círculo de 50 cm. de radio.

Desarrollo: La peonza está hecha de madera torneada y presenta una forma de pera invertida. Se le añade un clavo en la base para que gire sobre él. Para lanzar la peonza, se utiliza una cuerda. Primero nos atamos un extremo de la cuerda a la mano y el resto lo enrollamos alrededor de la peonza, entonces sujetamos la peonza con los dedos índice y pulgar y se lanza al suelo, al desenrollarse la cuerda se provoca el giro de la peonza.

El primer jugador lanza la peonza dentro del círculo y el resto va lanzando la suya consecutivamente para conseguir sacar del círculo alguna de las peonzas que se encuentran girando. Gana el jugador que más peonzas saque del círculo.

Variantes: Es un juego de habilidad que presenta múltiples variantes. Una consistiría en ver quien hace girar durante más tiempo la peonza. Otra es la de intentar coger con la mano la peonza, mientras está girando y ver como gira en la palma de la mano.



EL CAÑO.

Objetivo: Entretenimiento

Nº de participantes: Entre dos y seis.

Edad: Desde los 8 años

Material: Se necesita para este juego un caño de los que canalizan el agua de los tejados y la llevan a la calle. Debe tener un codo en curva, Hueso de albaricoque

Organización: Se colocan los jugadores en la boca del caño con un hueso de albaricoque

Desarrollo: Lo arrojan con fuerza en el interior del caño, cuando vuelve el hueso debe quedarse en un círculo, (de unos 15 cm de radio), que se ha dibujado previamente en el suelo a 30 cm de la boca del caño. Se tira una vez por turno, y gana el jugador que más veces haya colocado el hueso en el círculo en un número determinado de tiradas. El ganador se quedaba los huesos de los demás jugadores.



A LA CÓLICA DEL ABADEJO.

Objetivo: Entretenimiento

Nº de participantes: Mayor de seis.

Edad: Desde los 6 años.

Material: Un pañuelo

Organización: Se colocan todos los jugadores sentados en el suelo y formando un círculo, mirando hacia el interior de este.

Desarrollo: Se deben tapar los ojos con las manos y agachar la cabeza. Otro jugador se mueve, cantando, por el exterior del círculo, lleva en la mano un pañuelo y lo deja detrás del compañero que quiera. Cuando acaba de cantar todos los jugadores se vuelven y observan si tienen el pañuelo detrás. El que tenga el pañuelo debe atrapar al que lo dejó y este debe intentar sentarse en su sitio antes de ser pillado.

La canción es: -A la cólica del abadejo. -Aquí la pongo. -Aquí la dejo. -Mira detrás. -Y si está correrás.



CHAPAS

Objetivo: Entretenimiento

Nº de participantes: Entre dos y seis

Edad: Desde los 6 años

Material: Chapas

Organización: Los jugadores dibujan en el suelo un circuito de 20 cm. de ancho y todo lo largo que quieran, con curvas y obstáculos. Coloca cada jugador su chapa en la línea de salida.

Desarrollo: Deben recorrer todo el circuito sin salirse de él, si se salen vuelven a empezar. Pueden sacar fuera del circuito una chapa golpeándola con la suya y si lo consiguen (sin que la suya salga fuera del circuito) esa chapa deberá empezar de nuevo en el siguiente turno. Se tira una vez por turno, para ello empujamos la chapa (que está siempre en el suelo) con el dedo índice, cuanto más fuerte le demos más avanzará, ¡pero cuidado con salirse!. Gana el primero que atraviese la línea de meta. El ganador se queda con las chapas del resto de jugadores



PI

Objetivo: Entretenimiento

Nº de participantes: Entre dos y seis

Edad: Desde los 8 años

Material: Ninguno

Organización: Se sortea quien se la queda.

Desarrollo: El que se la queda debe taparse los ojos, y comienza a contar (PI 10, PI 9, PI 8, PI 7, PI 6, PI 5, PI 4, PI 3, PI 2, PI 1, PI), en el momento que empieza a contar los demás deben esconderse. Cuando termina la cuenta, el que se la queda puede dar tres pasos y mirar en todas direcciones para localizar a alguien, si no ve a nadie, se tapa los ojos de nuevo y comienza a contar (PI 10, PI 9, ...), en ese momento los que estaban escondidos, salen de su escondite, deben tocar al que cuenta y volver a esconderse. Cada vez que pille a alguien, se irán eliminando hasta que quede uno.



CAZAR TRASEROS

Objetivo: Trabajar la velocidad de reacción, coordinación general, resistencia aeróbica, cooperación...

Ámbito: Capacidades condicionales

Material: Un trapo

Edad: A partir de 8 años.

Organización: Se colocan todos los niños en círculo menos dos que quedan fuera, perseguidor y perseguido, el trapo tiene un nudo gordo al final

Desarrollo: El que persigue posee el trapo anudado, y cada vez que alcanza al que huye, le atiza en el trasero (no den latigazos, solo toques, que en el culete duele) nunca pueden cruzar por en medio del círculo de compañeros, siempre corren en círculo... cuando el perseguido se cansa, puede cambiar de rol con un compañero quieto, poniéndosele delante, y el que persigue, puede pasar el trapo a cualquier compañero sin que se note, ya que todos tendrán en todo momento las manos en la espalda, sorprendiendo al pobre perseguido y atizándole de nuevo.



EL BAILE DE LAS PICAS

Objetivo: Mejorar la coordinación y el ritmo.

Ámbito: Habilidades y destrezas básicas.

Material: 1 pica por persona.

Edad: 7,8,9 años.

Organización: En círculo.

Desarrollo: Todos colocados en círculo, con una pica en la mano. A la voz de "ya", deben desplazar todos la pica al compañero de al lado, sin que caiga al suelo.

- Cada una debe tener una pica.
- Al que se le caiga la pica, se le puede poner una letra, o eliminar.
- La pica hay que pasarla sin lanzar.



EL CIELO Y LA TIERRA

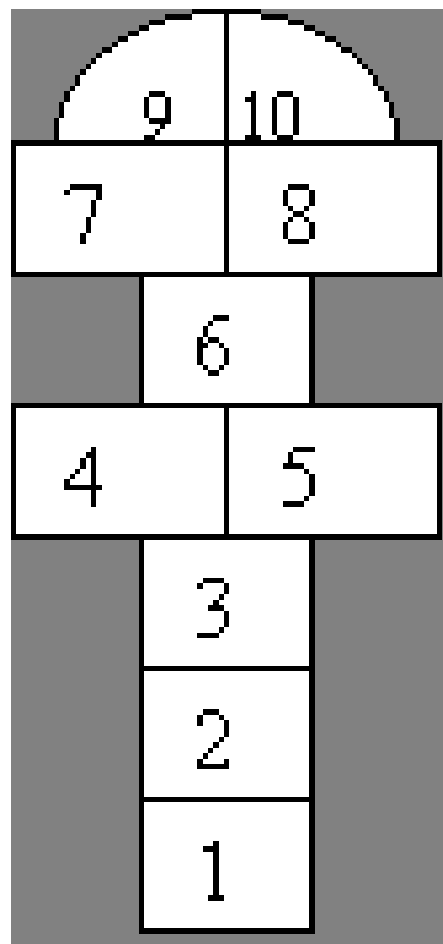
Objetivo: Entretenimiento.

Ámbito: Juegos populares.

Material: Una piedra y un yeso.

Edad: A partir de los 7 años.

Organización: Se dibuja en el suelo el recorrido tal como se ve en la figura. El espacio exterior antes a la casilla número 1 es la tierra y el semicírculo superior el cielo.



**Desarrollo:**

1. El primer jugador lanza una piedra desde la tierra intentando encestar en la primera casilla. Si la piedra toca raya o sale fuera, juega el siguiente. Si acierta, el jugador hará el recorrido para recogerla.
2. Para recoger la piedra, el jugador debe saltar a la pata coja de casilla en casilla excepto de sobre la que está marcada por la piedra . En las casillas 4 –5 y 7 – 8 debe pisar con un pie cada una simultáneamente
3. Al llegar al cielo se puede descansar y girar para volver a la tierra . Des de la casilla anterior a la de la piedra, el jugador la recoge a pata coja y acaba el circuito. Si consigue realizar todo el recorrido vuelve a tirar a la casilla siguiente. Si falla, pasa el turno y la próxima ronda seguirá desde esa casilla.
4. Cada vez que se realiza todo el recorrido del 1 al 8, el jugador tira la piedra, de espaldas, por encima del hombro. Si acierta en una casilla, pasa a ser suya y la marca con su nombre. Podrá descansar en ella las veces que quiera con los dos pies, y los demás no podrán pisarla. El juego finaliza cuando todas las casillas tienen propietario o es imposible realizar el recorrido

Interdisciplinarietà: En las matemáticas se suman los números dependiendo en la casilla que le toca, por ejemplo: Si le toca en la casilla 5 tendrá que sumar $1+2+3+4+5$ y dar el resultado antes de brincar.



CARA Y CRUZ

Objetivo: Entretenimiento.

Ámbito: Juegos populares.

Material: Un palo y una moneda por jugador.

Edad: A partir de los 7 años

Organización: Se planta un palo en el suelo y se marca una distancia de lanzamiento.

Desarrollo: Por turno cada jugador lanza su moneda intentando quedar lo más cerca posible del palo. El jugador cuya moneda quedo más cerca del palo recoge todas las demás y las lanza una a una al aire diciendo "cara" y "cruz". Cada vez que acierta devuelve la moneda a su propietario y se anota un punto. Cuando acaba, pasa las monedas restantes al jugador que quedo más cerca del plano, después se repite el proceso hasta llegar al último clasificado.



LA RANA

Objetivo: Entretenimiento.

Ámbito: Juegos populares.

Material: Un vaso o cualquier recipiente, 4 fichas de colores diferentes por jugador y una ficha más grande para tirador.

Edad: A partir de los 8 años

Organización: Se coloca en el suelo el vaso o cualquier otro recipiente pequeño. Cuanto más bajo y ancho sea, más fácil será el juego

Desarrollo: Todos los jugadores colocan sus fichas a la misma distancia del vaso. Por turno, cada jugador intenta introducir una de sus fichas en el vaso. Para hacer saltar una ficha, se presiona al borde con el tirador, de manera que salga disparada. Si se consigue introducir una ficha, se vuelve a tirar; en caso contrario se pasa el turno. Las fichas que no entraron en el vaso serán lanzadas en el turno siguiente desde el lugar a donde hayan ido a parar. El ganador es el jugador que introduce primero todas sus fichas.



EL AGUA

Objetivo: Entretenimiento.

Ámbito: Juegos populares.

Material: Una canica por jugador

Edad: A partir de los 8 años

Organización: Se hace en el suelo un pequeño agujero (el "gua") en el que quepa una canica.

Desarrollo: A continuación cada jugador lanza su canica hacia el gua intentando quedar lo más cerca posible de él . Quien más se acerque es quien empieza el juego. Por turno, cada jugador coge su canica y desde donde esté, intenta lanzarla de forma que golpee a una del contrario. El objetivo del jugador es meter las canicas de los demás jugadores en el agua. Cuando un jugador consigue tocar una canica del contrario vuelve a tirar, pero nunca más de tres veces seguidas. El jugador que introduce de un empujón la canica del otro en el agua, gana la canica. Si cae la suya por accidente, es él quien la pierde.



EL GUSANO

Objetivo: Entretenimiento.

Ámbito: Juegos populares.

Material: Ninguno

Edad: A partir de los 9 años

Organización: Se colocan todos los jugadores sentados en el suelo formando una fila en la que cada participante esté sentado entre las piernas del de atrás. Todos se aprietan para formar un grupo lo más compacto posible

Desarrollo: Cada participante coge al de adelante cruzando las piernas alrededor de su cintura. A continuación, siguiendo las órdenes del primero de la fila, el grupo se inclina de izquierda a derecha hasta que coge suficiente impulso para dar la vuelta y quedar todos sobre las manos excepto el último que es el único que utiliza los pies. En esta posición se avanza poco a poco utilizando las manos hasta que se deshace el gusano.



LAS PIEDRECITAS

Objetivo: Entretenimiento.

Ámbito: Juegos populares.

Material: 15 piedras.

Edad: A partir de los 8 años

Organización: Se hace un círculo con todos los jugadores sentados. El juego comienza de izquierda a derecha.

Desarrollo: Los jugadores cogerán un montoncito de piedras (15 máximo). El primer jugador agarrará una piedra de comodín después la arroja hacia arriba y cuando la piedra se encuentre en el aire con la otra mano tiene que coger solo una de las que se encuentran en el suelo antes de que caiga la otra en su otra mano. Si lo logra se repite la misma operación pero ahora tiene que recoger por cada lanzamiento dos piedritas, y así consecutivamente.



EL LABERINTO

Objetivo: Entretenimiento.

Ámbito: Juegos populares.

Material: Un yeso, un espejo y obstáculos.

Edad: A partir de los 8 años

Organización: Se dibuja un recorrido marcado por una raya en el suelo. A lo largo del trayecto se colocan algunos obstáculos como vasos de papel, piedras, algún objeto que sirva de escalón pequeño...

Desarrollo: El jugador se coloca de espaldas al inicio del laberinto con un espejo en la mano. Mirando el recorrido con el espejo por encima de su hombro, comienza a atravesar el laberinto. En todo momento debe tener un pie pisando la línea de tiza trazada. El resto de los jugadores lo sigue, vigilando que pise la línea y avisándole de los obstáculos que se va encontrando.



EL VIGÍA CIEGO

Objetivo: Entretenimiento

Ámbito: Juegos Populares

Edad: A partir de los 7 años

Material: una venda para los ojos.

Organización: Se elige a un jugador al que se le vendarán los ojos y será el vigía. Los demás participantes formaran un círculo alrededor agarrándose de las manos.

Desarrollo: El jugador vendado deberá atrapar a cualquiera de los que forman el círculo. Estos pueden moverse, caminar y agacharse para evitarlo, pero sin soltarse de las manos. Cuando un jugador es atrapado, el vigía puede tocarle la cara para intentar reconocerlo. Si lo hace, se cambian los papeles: en caso contrario, deberá buscar a otro jugador.



VEN O VETE

Objetivo: Entretenimiento

Ámbito: Juegos Populares

Edad: A partir de los 7 años

Material: Ninguno.

Organización: El jugador se elige a un jugador que “para” y los demás participantes se sientan por parejas formando 2 círculos concéntricos.

Desarrollo: El jugador que para gira alrededor del círculo hasta que toca la cabeza de algunos de los sentados al tiempo que dice “ven” o “vete”. Los jugadores de la pareja tocada se levantan a toda velocidad para dar una vuelta al círculo y volver a ocupar su sitio. Los dos primeros jugadores en completar la vuelta ocupan los sitios libres, el tercero pasa a parar dando vueltas al círculo.



EL POSTE

Objetivo: Entretenimiento

Ámbito: Juegos Populares

Edad: A partir de los 9 años

Material: Ninguno.

Organización: Se elige a un jugador para que se ponga dentro de un círculo formado por los demás compañeros agarrándose de las manos.

Desarrollo: El que se encuentra en el centro se pone en posición de firmes. A una señal de él, los que lo están rodeando empiezan a girar. Cuando el de adentro dice "a estirar". Sin dejar de girar, los jugadores estiran al máximo los brazos intentando alejarse del poste (el que está en el centro). Se sigue girando así hasta que un jugador toca el poste o se rompe el corro. Los jugadores que tocan el poste y los que se sueltan las manos pasan a ser postes también. El juego termina hasta que ya no quedan jugadores para rodear al poste.



CUERDA VELOZ

Objetivo: Entretenimiento

Ámbito: Juegos Populares

Edad: A partir de los 7 años

Material: Una cuerda de 1.5m

Organización: Se hace un círculo y en el centro se pone un jugador con una cuerda.

Desarrollo: El jugador del centro sostiene la cuerda con una mano y después la hace girar sobre el suelo los demás jugadores deberán saltar la cuerda cuando pase por su sitio y si los toca la cuerda son eliminados. A cada vuelta el jugador del centro anuncia la altura de la cuerda diciendo "suelo", si va a ras del suelo "medio" si gira a la altura de las pantorrillas, y si lo hace a la altura de las rodillas dirá "alto".



LOS BOTIJOS

Objetivo: Entretenimiento

Ámbito: Juegos Populares

Edad: A partir de los 7 años

Material: Ninguno.

Organización: Se elige a un jugador como el que persigue y otro que corre para que no lo atrapen. Los demás participantes se colocan formando un círculo cogidos por parejas con los brazos en jarras.

Desarrollo: Sólo se puede correr alrededor del círculo pero puede cambiarse de dirección las que quiera. Si el perseguidor atrapa al perseguido. Se cambian los papeles. En cualquier momento el perseguido puede agarrarse a algún compañero de el brazo y en ese caso el pasa a ser el perseguido.



EL PICOR

Objetivo: Entretenimiento

Ámbito: Juegos Populares

Edad: A partir de los 7 años

Material: Ninguno.

Organización: Se colocan los jugadores de pie en círculo y el primero dice "me llamo Martha y me pica aquí", mientras se rasca, por ejemplo, la cabeza.

Desarrollo: El segundo jugador va hacia el primero y le dice: "se llama Martha y le pica aquí", mientras se rasca la cabeza y a continuación añade a su nombre y repite lo mismo, mientras se rasca otra parte del cuerpo. Cada jugador dice el nombre y rasca a los demás donde dijeron y añade un picor al final de la lista.

Grandes



Juegos



LOS INDIOS

Objetivo: Estratega, socialización y cooperación.

Nº de participantes: 4 Equipos (entre 8 y 10).

Material: Temperas.

Organización: Cuatro equipos cada uno en un esquina, los componentes deben llevar la cara pintada.

Desarrollo: Los rojos pillarán a los azules; los azules a los amarillos; amarillos a verdes y verdes a rojos. Si alguien es pillado va a casa de los opuestos, pero pueden ser salvados por sus compañeros. Los equipos pueden aliarse, de forma que si un verde tiene que pillar a tiene que pillar a un rojo, éste se puede aliar con un amarillo, que pilla al verde, así al verde le cuesta más pillar al rojo.

Los que son pillados y están en la cárcel no pueden escaparse, hasta que uno de sus compañeros lo libere.. Cuando todos los equipos estén pillados, se empieza de nuevo. Ganará el que más contrarios tenga en su esquina.



LA BÚSQUEDA

Objetivo: Estrategia, Nocturno.

Nº de participantes: 2 Equipos (cada uno con un color).

Material: Temperas o lazos de colores.

Organización: un equipos son los cazadores y el otro los perseguidos. En un terreno previamente delimitado, por el que los perseguidos se repartirán.

Desarrollo: A la señal, el grupo de "perseguidos", tiene dos minutos para esconderse en zona que previamente ha sido delimitada. A los dos minutos sale el grupo de los cazadores, los cuales tienen siete minutos para pillar a sus contrincantes, una vez pillados deben llevarlos a una "cárcel" que será el punto de partida del juego. Una vez terminado el tiempo se cambian los papeles. Gana el equipo que más personas pille.



LA CONQUISTA DEL TESORO

Objetivo: Entretenimiento, estrategia, Nocturno.

Nº de participantes: Gran grupo.

Material: Una linterna intermitente y una linterna por persona.

Organización: En un espacio previamente delimitado, se colocará una linterna intermitente. Del gran grupo se cogerá a unas cuantas personas que harán de "guardianes" que se esconderán, y el resto se repartirá por el espacio delimitado.

Desarrollo: La finalidad del juego es intentar llegar a la luz intermitente. El grupo de guardianes estará escondido en lugares estratégicos, de los que no se podrán mover, para evitar que nadie llegue. Los demás deben intentar llegar sin que los guardianes les descubran, si son descubiertos deben retroceder cincuenta pasos e intentarlo de nuevo.



CROSS DE ORIENTACIÓN

Objetivo: Entretenimiento, estrategia, Nocturno.

Nº de participantes: Gran grupo.

Material: Un mapa de la zona (podéis dibujarlo vosotros), Brújulas (si no tenéis, no pasa nada). Balizas (construidas por vosotros mismos, por ejemplo un trozo de papel, con un Nº y un dibujo diferente en cada baliza). Un cronometro.

Desarrollo: Escondéis las balizas por el terreno, y las marcáis en el mapa (ponéis el Nº de la baliza) y si hay brújula la indicación. Situáis una zona de control, donde estéis vosotros, a cada grupo de niños, le entregáis una copia del mapa, y lo mandáis a una baliza diferente para comenzar. Cada vez que encuentren una baliza deben copiar el dibujo, y llevárselo a vosotros, donde lo verificáis si es verdad o no, gana el que menos tarde en encontrar todas las balizas.

Variantes:

Cada vez que encuentren una baliza y os la lleven le podéis poner una prueba a superar.

En los dibujos podéis poner animales de la zona por ejemplo, que los dibujen y los reconozcan.



EL TESORO

Objetivo: Captura y defensa

Ámbito: Psicomotricidad, juego en equipo.

Deporte: Colectivo.

Material: Cancha lisa sin obstáculos.

Edad: desde 6 años.

Organización: Dos equipos.

Desarrollo: Se divide el terreno por la mitad y hay que tratar de capturar el tesoro (balón) que está dentro de un círculo de 6 metros de diámetro del otro lado y llevarlo a campo propio.

- Sólo en la mitad ajena a mi equipo me pueden congelar
- Un compañero me puede descongelar. Pasando bajo mis piernas.
- Los defensas no pueden entrar a su círculo.
- Se pueden dar pases.



EL NUDO HUMANO

Objetivo: Contacto físico, rompehielos de un grupo que se conoce recientemente.

Ámbito: Contacto físico, rompehielos

Deporte: Colectivo.

Material: Ninguno

Edad: desde 10 años.

Organización: Una ronda todos tomados de las manos mirando hacia el frente

Desarrollo: El juego consiste en que uno de los integrantes de la ronda, profesor o guía, comenzará a caminar por entre los brazos o bajo los brazos de los demás integrantes de la ronda, nadie deberá soltarse y todos deberán ir pasando por donde paso el guía. La idea es que entre todos se forme un gran nudo humano, una vez que el guía no puede seguir avanzando, se debe comentar el cómo se encuentran y si posiblemente se puede seguir. De no ser así, se comienza el retroceso para formar nuevamente la ronda y realizar otra actividad.



CAMBIO DE PLANETA

Objetivo: Salto.

Ámbito: Habilidades Básicas.

Material: Aros.

Edad: 6 y 7 años.

Organización: Aros repartidos por todo el espacio, serán los planetas.

Desarrollo: Un aro por niño/a, menos uno/a que será el que primero la quede. Este gritará "CAMBIO DE PLANETA" y deberán cambiar de aro desplazándose a saltos. El que la quedaba también debe buscar planeta, quien se queda sin él es el que la queda. Se pueden cambiar los tipos de salto para desplazarse: con dos pies juntos, a la pata coja.....



SIGUE EL CAMINO...

Objetivo: Lectura de señales de senderismo.

Ámbito: Orientación.

Material: Cartulinas (Blancas, Amarillas, Rojas).

Edad: 6 a 10 años.

Organización: Grupos de 4 o 5.

Desarrollo: Previamente el profesor colocará por el patio del colegio las señalizaciones correspondientes haciendo un recorrido. Los niños/as con sus grupos deberán empezar su camino por los "senderos" y deberán seguir las señalizaciones, hasta leer la posta final. Que podrá decir algo así como... "ENHORABUENA, HAS LLEGADO A LA META".



LAS 7 MARAVILLAS.

Objetivo: Conseguir los objetos que se piden en el listado

Ámbito: Creatividad

Material: Papel con una lista de 7 maravillas

Edad: Desde los 6 años

Organización:

Desarrollo: Se dividen los participantes en grupos de a 10 como máximo. A cada grupo se le da una lista de cosas que tienen que conseguir, como por ejemplo, flores de distintos colores, piedras con formas de animales, etc... La lista la hace cada profesor a su gusto, y teniendo en cuenta el lugar donde se va a desarrollar el juego. Se juega por tiempo, pueden ser entre 10/20 minutos, terminado el plazo se muestran lo que cada equipo pudo conseguir, otorgando puntaje en base a la creatividad mostrada por cada grupo, en base a lo solicitado por el profesor. (Como ejemplo, se puede pedir un rayo de sol, un metro de agua, etc... para que los niños tengan que improvisar y jugar creando)



LAS BANDERAS

Objetivo: Visualización del espacio, de los compañeros y de los contrincantes.

Ámbito: Velocidad, agilidad

Material: Pañuelos, papel, pelotas o cualquier cosa que se quiera utilizar como bandera.

Edad: A partir de 9 años

Organización: En una pista de fútbol sala (o similar) colocaremos el mismo nº de banderas en cada esquina

Desarrollo: A cada equipo pertenece la mitad del campo, y las banderas que hay en sus dos esquinas. La portería se utilizará como cárcel. El juego consiste en pasar a "campo enemigo" a robar sus banderas (una cada vez) sin que te hagan prisionero, y evitar que te roben las tuyas. Normas del juego:

- Una vez que tienes una bandera en tu poder, no pueden hacerte prisionero.
- Las banderas conseguidas se unirán a las que están en tus dos esquinas.
- Los prisioneros se salvan dándoles en la mano y consiguiendo llegar a tu campo sin que te pillen.

Gana el equipo que consigue hacerse con todas las banderas del equipo contrario, o que ha hecho prisionero a todo el equipo de en frente.



LOS BOMBEROS

Objetivo: Nociones básicas del deporte

Ámbito: softbol

Material: 1 pelota blanda, 4 bases de goma, cartón o en su defecto dibujadas con tiza

Edad: 6 años en adelante

Organización: Dibujar un cuadrado en el suelo de 18 metros de lado. En tres esquinas ubicar una base cuadrada, en la otra, ubicar una con forma de casita.

Desarrollo: Se dividen dos grupos: los bomberos y los incendiarios. Los bomberos se ubican desparramado dentro de los límites del cuadrado y nombrarán a un jefe que se ubicará detrás de la base con forma de casa. El otro grupo se forma en fila, fuera del cuadrado. El primero se ubicará delante de la casita con la pelota en la mano, y sus compañeros detrás. A la señal del profe el primero arroja la pelota lo más lejos posible con las manos y corre alrededor del cuadrado, pisando las bases en orden y tratando de llegar a la casita antes de que el jefe apoye la pelota en ese lugar. Los bomberos tratarán de tomar la pelota y por medio de pases enviársela al jefe antes de que el corredor llegue a la casa. Si el corredor logra llegar se anota un punto para su equipo. Una vez que pasaron todos los compañeros, cambian de roles, los bomberos serán incendiarios y viceversa.



BEISBOL RACKET

Objetivo: Iniciación al Tenis y al Beisbol

Ámbito: Predeporte

Material: Raqueta de Tenis, pelota de Beisbol, bases.

Edad: a partir de los 10

Organización: Estructuración del campo como el Beisbol.

Desarrollo: Igual que el Beisbol pero con los puntos de otra manera:

- un home run: 5 puntos
- un home: 3 puntos

Los que hacen home run después de que tiren todos tiran 2 veces y los que hacen home 1 vez.



LOS AMIGOS TREPADORES...

Objetivo: Cooperación, comunicación, ecología, etc.

Ámbito: Vida en la Naturaleza, habilidades motoras

Material: Árbol grande, colchonetas o similar

Edad: a partir de los 12

Organización: Se ubica el equipo, que participa, alrededor del árbol y a trepar

Desarrollo:

ATENCIÓN: Es muy importante primero, remarcar las medidas de seguridad cotidianas, en éstos tipos de juegos. Es por equipos y se controla el tiempo, que tarda todo el grupo para estar ubicado en el árbol seleccionado, para jugar. Ninguno puede estar por debajo, de la marca previamente señalada en el vegetal. En ese momento se para el cronometro, luego pasan los otros equipos. El ganador es el conjunto que tarda menos, para ubicar a todos los integrantes.



FÚTBOL CON ESCOBAS

Objetivo: Diversión

Ámbito: Psicomotriz-sociabilización

Material: Escobas y un balón

Edad: 12 en adelante

Organización: organizar dos equipos no importa el número de ellos delimitar las porterías cada jugador con escoba y sin portero

Desarrollo: meter gol con la escoba en la portería contraria



PICHI-CACHER

Objetivo: Capacidades Físicas Básicas

Ámbito: Fútbol-Baseball

Material: Un balón de fútbol y 9 conos

Edad: A partir 8 años

Organización: El gran grupo dividido en 2 equipos.

Desarrollo: Se dispone de una pista o zona de juego. Se dispone el material de la siguiente forma: Los conos representan las bases. Se juega a modo de baseball, pero adaptándolo a la escuela:

En lugar de batear, chutamos con el pie.

Si un alumno caza el balón por el aire elimina al chutador.

Si consigues un home-run (Vuelta en 1) 2 ptos. Si no, 1.

Cuando todos los alumnos de 1 equipo han chutado, cambio de equipo



LA NUMERACIÓN

Objetivo: Agilidad mental y física

Ámbito: Psicomotricidad

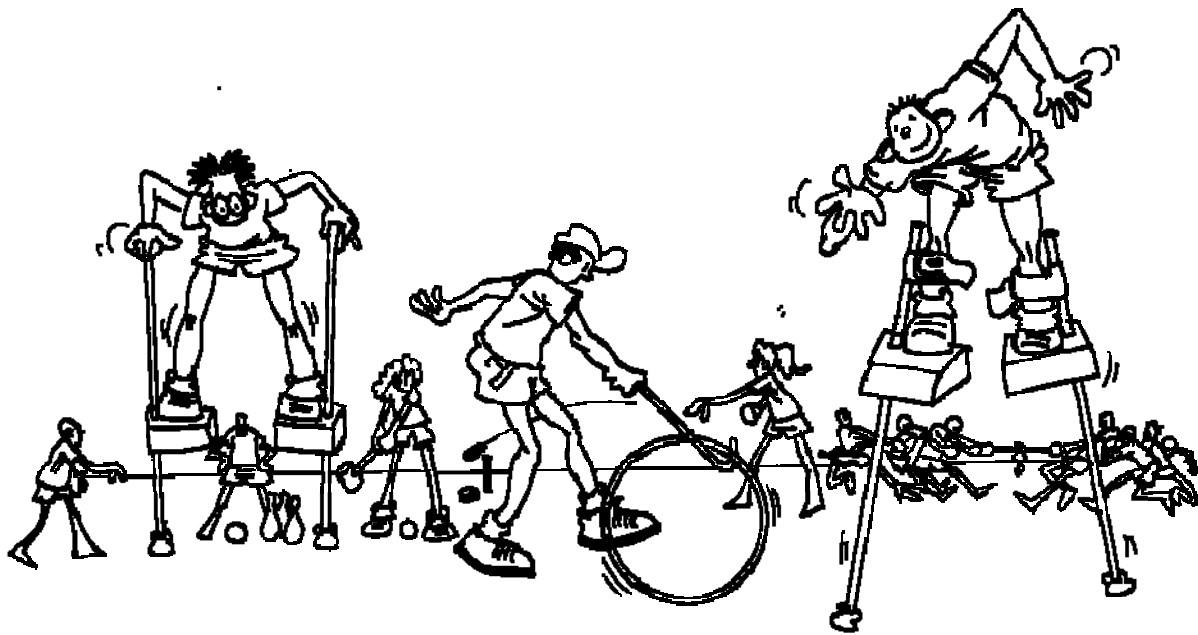
Material: Ninguno

Edad: Desde 8 en adelante, incluyendo adultos

Organización: Se deben separar en 2 grandes grupos (o más) de mínimo 8 personas

Desarrollo: el equipo A y el B se tomarán de las manos, la persona encargada enumerará las manos tomadas por grupo (no a las personas por grupo), luego dirá en voz alta uno de los números y las personas que tengan tomadas sus manos en ese número deberán levantar sus brazos formando un túnel por el que deberán pasar los extremos del grupo (o fila), deberán pasar todos y volver a su estado inicial, terminando ganador el grupo que grite ¡listo! y levante sus manos.

Juegos



Variados



AGRUPACIONES POR NÚMEROS

Objetivo: Cooperación - Oposición, trabajo con números.

Nº de participantes: Gran Grupo.

Material: Ninguno

Organización: Todos los niños deberán estar repartidos por un espacio (previamente delimitado) y en movimiento.

Desarrollo: Los alumnos estarán en movimiento, al indicar, el profesor un número los alumnos deberán agruparse, recibe un punto el grupo que mejor y más rápido lo haga.



ESPALDA CONTRA ESPALDA

Objetivo: Cooperación.

Nº de participantes: Parejas.

Material: Ninguno.

Organización: Los alumnos estarán repartidos por parejas y deberán estar de pie, espalda contra espalda.

Desarrollo: A la señal deberán intentar sentarse en el suelo, pero sin dejarse caer, ya que podrían hacerse daño. Una vez en el suelo, deberán intentar levantarse.



LA PESCADILLA

Objetivo: Velocidad de reacción

Nº de participantes: Grupos de 6-8.

Material: Ninguno.

Organización: Los alumnos deberán estar repartidos por el terreno, formando una fila y agarrados por los hombros.

Desarrollo: A la señal, el primero de la fila deberá intentar pillar al último de su fila, a la vez que el último intenta no ser pillado. Si esto ocurre el ultimo pasa a la primera posición.



LA RONDA COMUNITARIA

Objetivo: cooperación

Ámbito: Recreación

Nº de participantes:

Material: sillas, o aros.

Edad: Todas

Organización: una ronda con sillas, o aros para cada participante

Desarrollo: Al comienzo de la música empezamos a bailar alrededor de la ronda de sillas o aros. Cuando ésta finaliza, cada participante deberá sentarse (silla), o meterse (aro). Se van retirando las sillas o los aros y cada vez que se apague la música todos deberán sentarse, uno arriba de otro (silla), o ayudar a meterse y que no se caiga nadie (en el aro). En este juego nadie pierde, todos nos ayudamos y nos divertimos.



EL CAZADOR CIEGO

Objetivo: Manipular con habilidad pelotas en situaciones de movimiento

Ámbito: Habilidades y destrezas

Material: 1, 2 ó 3 pelotas

Edad: De 5 a 11 años.

Organización: Sentados en círculo con uno o dos jugadores en el centro y con ojos vendados

Desarrollo: El juego se desarrolla cuando los jugadores sentados en círculo comienzan a pasarse rodando las pelotas que intervengan en el juego. Los cazadores "ciegos" intentarán atrapar las pelotas, cuando lo consigan cambio de rol.



GIRA LA RUEDA LOCA

Objetivo: Reconocer a nuestr@s compañer@s mientras la rueda gira

Ámbito: Percepción visual.

Material: Ninguno

Edad: 6 a 12 años.

Organización: Todos juntos

Desarrollo: Se ponen todos en círculo cogidos de la mano, uno en medio y el profes@r. A la señal todos giran a su alrededor, transcurridos unos segundos el profesor tapa los ojos con las manos al alumno que está en medio. Dice a uno que este en el círculo que se esconda donde no le vea el que está en el medio (se lo dice con una muela para q no se entere el de el medio). Una vez escondido, todos los alumnos del círculo empiezan a girar rápidamente alrededor del que está en medio y este con los ojos destapados tiene que saber en unos segundos qué compañero es el que falta. Tanto como si lo adivino como si no todos le aplauden por lo bien que lo ha hecho y se pone otro alumno en medio.



PITA, PITA QUE TE ESCUCHO

Objetivo: Que el niñ@ se desplace al lugar que corresponde en cada pitido

Ámbito: Sensorial

Material: Un silbato, tambor, cualquier instrumento u objeto que produzca sonidos

Edad: Preferiblemente de 7 a 9 años

Organización: Repartidos por el gimnasio, en cualquier lugar

Desarrollo: Todos en el gimnasio. La profesora emite por ejemplo un pitido y tienen que ir hacia las espalderas; dos pitidos: debajo de la canasta; tres pitidos: sentados en un banco (así trabajamos también un poco de dinámica de grupos). Se va efectuando una progresión para que vayan relacionando los pitidos correspondientes con el lugar. Cada vez se va intensificando más los pitidos (dejando que vayan llegando al puesto propuesto). Es divertido cuando, les "engañamos" y hacemos dos veces seguidas el mismo pitido (por ejemplo, pitamos una vez y van hacia espaldera y cuando han llegado el próximo pitido es otra vez el mismo).



CANGURITOS

Objetivo: Aprender a coordinar el salto con un móvil de velocidad.

Ámbito: Habilidades y destrezas.

Material: Una cuerda de unos 3 metros, 5 aros.

Edad: 10-14 AÑOS

Organización: Grupal. Todos los alumnos forman un círculo y el maestro se coloca en medio del círculo.

Desarrollo: Atamos un extremo de la cuerda al conjunto de los cinco aros. El grupo de alumn@s se coloca formando un círculo de unos 3 m. de radio y el maestr@ se ubica en el centro del círculo cogiendo la cuerda por el lado opuesto a donde están atados los aros. Comienza el juego cuando el maestr@ hace girar (en una u otra dirección) al conjunto de aros (siempre muy cerca del suelo), los alumn@s irán saltando cuando pase el haz de aros para no ser tocados por este. El maestr@ imprimirá mayor velocidad en cada giro. Los alumn@s tocados por el conjunto de aros pasan ayudar al maestr@ a girar los aros o se les asigna otra tarea (dar una vuelta alrededor del círculo, etc).



LA CONQUISTA DEL CASTILLO

Objetivo: Mejora de las habilidades motrices básicas, lanzamientos, recepciones, percepción espacial, coordinación óculo-segmentaria.

Ámbito: Motriz.

Material: Balones, estafetas y cuerdas.

Edad: 6-12 años.

Organización: Dos equipos, uno atacante y otro defensor, con un alumn@ dentro del castillo.

Desarrollo: Una zona cuadrada, redonda, rectangular... con una especie de ring colocado en el centro(hecho con cuatro estafetas unidas con cuerdas) y con un alumn@ atacante, entre el castillo (ring) y la línea delimitadora de la zona se encuentra el equipo defensor, fuera de esta el equipo atacante. El equipo atacante debe conseguir lanzar el balón dentro del castillo y que lo recepcione su compañero, establecemos un tanteo, un punto cada balón que consiga llegar. Al tiempo cambiar roles o después de varios lanzamientos...



¿DONDE ESTÁ EL SILBATO?

Objetivo: Vuelta a la calma

Ámbito:

Material: Un silbato

Edad: De 8 años en adelante.

Organización: Los alumnos sentados en círculo, en el suelo o en sillas; el profesor en el medio.

Desarrollo: El profesor elige a un par de alumnos, los cuales abandonan el gimnasio, sala, patio, etc. El profesor se deja colgando el silbato por atrás (desde la cintura); todos los alumnos sentados en círculo y con las manos atrás, simulando esconder o entregar el silbato a otro compañero. Se hace pasar a uno de los alumnos que abandonaron el lugar de la actividad (parado dentro del círculo, junto con el profesor) y se le dice, que sus compañeros tienen el silbato y debe descubrir quien lo tiene. El profesor se desplaza a los extremos opuestos del alumnos que busca el silbato, dando la espalda al círculo, entonces los alumnos que están el circulo toman el silbato (que tiene colgado el profesor) y los hacen sonar escondiendo las manos rápidamente (el silbato sigue colgado del profesor), El alumno que busca tardara un buen rato en descubrir el escondite del silbato.



LA RED

Objetivo: Conocer los nombres del grupo

Ámbito:

Material: Un ovillo de lana

Edad: 7-12 años.

Organización: el grupo colocado en un gran círculo.

Desarrollo: El animador rompe el hielo y da la bienvenida a los miembros de un grupo, tiene entre sus manos un ovillo de lana, dice su nombre, su lugar de procedencia y el lugar de un país que le gustaría visitar. A continuación cogiendo el extremo del ovillo lo lanza a otro compañero del grupo. Este se presenta del mismo modo sujeta el ovillo de lana y lanza el ovillo a otro compañero así hasta que todos se hayan presentado y el hilo de lana dibuja una especie de red el animador invita a expresar lo que puede representar para cada uno este dibujo que se ha formado.



LA CADENA

Objetivo: Desarrollar la velocidad junto con la fuerza

Ámbito: Motricidad

Material: Ninguno.

Edad: Desde 7 años.

Organización: Gran grupo en espacio delimitado

Desarrollo: Un niño se la queda. Cuando pilla a otro lo agarra de la mano y siguen pillando al resto. Sucesivamente y si son pillados se van uniendo niños a la cadena (3, 4, ...), formándose una gran cadena.



LUCHA DE CANGREJOS

Objetivo: Arrastrar al contrario

Ámbito: Potencia de tren inferior

Material: Ninguno.

Edad: Cualquiera.

Organización: Por parejas de similar peso y estatura.

Desarrollo: Habrán de colocarse los participantes por parejas dándose la espalda sentados en el suelo. A la voz del organizador deberán intentar arrastrar al compañero solo con el empuje de sus piernas y el apoyo de las manos en el suelo. Ganara el que arrastre al otro hacia su espalda.



LUCHA LATERAL

Objetivo: Llevar a tu compañero hacia el lado que tu tires

Ámbito: Fortalecimiento de oblicuos

Material: Ninguno.

Edad: Cualquiera.

Organización: Por parejas.

Desarrollo: Se colocaran las parejas en el suelo dándose la espalda y con los brazos entrelazados. A la voz del organizador cada uno, con las piernas abiertas para mejor apoyo, intentara llevar a tocar el suelo al otro componente de la pareja haciendo fuerza hacia un lado teniendo en cuenta que si se decide tirar hacia la izquierda cada uno habrá de tirar a su izquierda para realizar el esfuerzo.



CORRE NIÑO

Objetivo: Desarrollo de la velocidad y la coordinación.

Ámbito: Coordinación.

Material: Ninguno.

Edad: 8 A 12 años.

Organización: El grupo se organizara por parejas

Desarrollo: Ya formadas las parejas deberán ponerse de acuerdo quien de cada pareja será uno y quien dos. Los números uno formaran un circulo pequeño en el centro de la cancha y los números dos formaran un circulo más grande al rededor de el circulo de los uno. A una señal el circulo de los uno girara a la derecha y el circulo de los dos a la izquierda a un silbatazo todos se soltaran y buscaran a su pareja colocándose de espaldas ambos y sentándose la ultima pareja en sentarse se irá saliendo del juego, y así sucesivamente hasta quedar una pareja ganadora.



BALÓN QUEMADO

Objetivo: Coordinación óculo-manual, velocidad de reacción.

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Un balón de goma

Edad: 7 a 13 años.

Organización: Formados en un círculo cerrado con una distancia prudente, para pasar el balón al del compañero del lado que ese pida.

Desarrollo: Empiezan a pasar el balón de derecha a izquierda, y cuando el profesor hace sonar el pito el que tiene el balón en su poder, va saliendo del juego y como multa debe dar 1 vuelta por fuera del círculo de los compañeros. Este juego se puede ir modificando, cambiando el estímulo sensorial, y la forma de pagar penitencia. Con niños de más edad se puede jugar hasta con cuatro balones a la vez, dependiendo de la cantidad de alumnos que tengamos



LUCHA GRECORROMANA

Objetivo: Desarrollar la fuerza y la destreza.

Ámbito: Psicomotricidad

Organización: Parejas

Desarrollo: Un niño se coloca en posición prono (boca abajo) en el suelo o en una colchoneta. El compañero debe intentar darle la vuelta y que su espalda llegue a tocar el suelo, y el que está tendido intentará que no lo consiga



LAS REBAJAS

Objetivo: Potenciar la autosuficiencia

Ámbito: Destreza

Material: Ropa de los niños

Edad: Cualquiera

Organización: Grupos del mismo nº de niños (unos cuatro en cada grupo)

Desarrollo: Cada niño, antes de comenzar dejará una prenda en el centro de la pista (puede ser una zapatilla, la chaqueta del chandal, el profesor elige). Se forman equipos, que correrán en una carrera de relevos al centro del campo, buscarán su prenda, se lo colocarán perfectamente (abrochar botones y cremalleras, atar cordones, etc.) y volverán a dar el relevo a su compañero. Gana el equipo que termine antes.



RELEVO CONTINUO

Objetivo: Mejora coordinación óculo-mano y general.

Deporte: Juegos alternativo

Material: Indiacas tipo escolar.

Edad: 10 años en adelante.

Organización: Grupos de 4, separados por una red de vóley, bádminton o similar.

Desarrollo: En un espacio limitado (6x12) y dividido por una red, se enfrentan los dos equipos de 4 jugadores que golpeando uno por uno por turno tratarán de que la indiacas caiga al suelo del campo contrario y evitando a su vez que la devuelvan al propio. La devolución será siempre al primer toque. Cada jugador que cometa un fallo se convierte en defensor, es decir no puede pasar la indiacas de campo aunque si evitar que caiga en el propio. Para diferenciarlos llevarán en la mano el peto que anteriormente llevaban puesto, de esta forma se distinguen perfectamente y se evita la eliminación del juego ante el fallo.



PILLA - PILLA POR PAREJAS

Objetivo: Desarrollo de la Resistencia y Velocidad..

Material: Ninguno.

Edad: 6 años en adelante.

Organización: Parejas.

Desarrollo: Las parejas estarán situadas libremente por el espacio, cada componente de la pareja tendrá un número, uno será el 1 y el otro el 2. A la señal, el nº 1 deberá pillar al nº 2 si lo consigue, cambiarán de funciones.



TRANSPORTE EN GRUPO

Objetivo: Mejorar la coordinación en grupo.

Material: Balón medicinal.

Edad: 6 años en adelante.

Organización: Grupos de seis. Cada grupo de pie en círculo, tocando espalda con espalda y el balón medicinal en medio, situados detrás de la línea de salida.

Desarrollo: A la señal, cada grupo debe transportar el balón, sin usar las manos, hasta un punto intermedio, que previamente deberá ser marcado y volver. Si el balón tocara el suelo o algún jugador lo tocara con las manos, el grupo debe empezar de nuevo.



LOS CAMIONEROS

Objetivo: Mejorar de la Velocidad, Fuerza, Coordinación y Cooperación en grupo.

Material: Colchoneta por grupo.

Edad: 6 años en adelante.

Organización: Grupos de siete. Cada grupo con una colchoneta, un compañero sentado encima y detrás de la línea de salida.

Desarrollo: A la señal, cada grupo debe transportar su "carga", sin arrastrar la colchoneta, hasta un punto intermedio, que previamente deberá ser marcado y volver al punto de salida.



EL CORTA HILOS

Objetivo: Mejorar la atención y del aparato locomotor.

Ámbito: Calentamiento.

Material: Ninguno

Edad: a partir de 6 años.

Organización: Gran grupo

Desarrollo: Uno del grupo pilla. cuando corra tras de alguien tiene que decir su nombre; si mientras está corriendo alguien se cruza entre los dos (el que pilla y al que lo intentan pillar), el que pilla ha de cambiar de objetivo e intentar pillar al que se ha cruzado. Si pilla a alguien, será ese el que pille entonces



EL MOLESTO

Objetivo: Desarrollar el aparato locomotor y lateralidad.

Ámbito: Calentamiento.

Material: Ninguno.

Edad: A partir de 6 años.

Organización: Todos los participantes en parejas

Desarrollo: Uno de la pareja se desplaza por todo el espacio y el otro que será el molesto tiene que impedirse colocándose junto a su hombro y molestándole. Después cambian los papeles.



EL LOBO Y LAS OVEJAS

Objetivo: Desarrollar la velocidad y la percepción espacial.

Ámbito: Habilidades básicas.

Deporte:

Material: Ninguno.

Edad: A partir de 7 años.

Organización: Todos los participantes (menos uno), colocados en un extremo del terreno de juego, el que se la queda está en medio.

Desarrollo: El terreno de juego debe estar perfectamente delimitado, sobre todo por los lados. El alumno colocado en el centro del terreno de juego es el "lobo", el resto son las "ovejas". El juego consiste en pasar de un extremo a otro del campo del juego sin que el lobo pille a las ovejas. El lobo sólo puede moverse lateralmente y un corto espacio hacia delante y hacia atrás (depende del espacio que tengamos). Cuando el lobo captura a una oveja, ésta se convierte en lobo y se coge de la mano de quien la atrapó, y así sucesivamente. Los lobos SOLO pueden pillar si están todos cogidos de la mano; por consiguiente, solo pueden atrapar a las ovejas los lobos de los extremos. Cuando hay varios lobos, las ovejas pueden pasar por debajo de los brazos de los lobos.



ZOMBIS

Objetivo: Desarrollar la velocidad y la percepción espacial.

Ámbito: Habilidades básicas.

Material: Ninguno.

Edad: A partir de 9 años.

Organización: Dos se la quedan, y los demás se esconden mientras que los que quedan cuentan cien.

Desarrollo: Si te han visto los que quedan, escapa y si te dan tú también quedas. Para la próxima partida quedan los 2 primeros que hayan pillado.



LA EPIDEMIA

Objetivo: Trabajar en equipo mejorando las cualidades físicas

Ámbito: Cualidades Físicas

Material: 4 Colchonetas

Edad: 5 en adelante

Organización: Todo el grupo

Desarrollo: Se colocan las colchonetas en cada esquina de un campo delimitado (ej.: cancha de básquetbol, voleibol, etc.) que serán "Los Hospitales". Se designa a uno o dos jugadores (as) que será (án) "La Epidemia" y el resto de los participantes dispuestos por todo el espacio. La epidemia debe contagiar a todos los jugadores

- Se contagian solo con el hecho de ser tocados
- Cada jugador contagiado debe caer al suelo
- Los participantes contagiados pueden ser liberados por dos jugadores (que no han sido tocados) llamados "Ambulancia" quienes los transportan: uno desde los brazos y el otro toma sus piernas para llevarlos al hospital más cercano donde quedan liberados de la epidemia y pueden continuar jugando
- La epidemia puede, o no, contagiar a las ambulancias. (Depende del guía del juego)
- El juego finaliza cuando todos los participantes han sido contagiados



EL COHETE

Objetivo: Ser capaces de observar una trayectoria y adecuar el movimiento

Ámbito: Percepción espacial: trayectorias. Desplazamientos

Material: balones pequeños

Edad: 6-10 años

Organización: todo el grupo

Desarrollo: El profesor reunirá a los alumnos en el centro del patio, a su señal lanzará al aire todos los balones que poseía en una bolsa grande, y los alumnos rápidamente deberán recoger los balones y traerlos de vuelta a la bolsa. Variantes: distintas formas de desplazamiento a la hora de ir a recoger los balones, por parejas, en cuadrupedia, etc...



TRENECITO CIEGO

Objetivo: Respuesta a estímulos táctiles. Equilibrio, confianza en los amigos

Ámbito: Sensorial.

Material: pañuelos para tapar los ojos.

Edad: a partir de 8 años.

Organización: hacer grupos en filas indias (un tren) de no más de 5 personas.

Desarrollo: Dispuestos en filas indias, todos con los ojos vendados excepto el último. Éste dirigirá el tren: un toque en el hombro izquierdo ir para la izquierda, un toque en el de la derecha para ir a la derecha y suave en la cabeza (tener cuidado con eso) para parar. Se puede hacer un recorrido por donde el tren tenga que pasar



SEGUIR LA NUMERACIÓN

Objetivo: Trabajar las habilidades básicas (desplazamientos, giros, cuadrupedias...etc.)

Ámbito: Habilidades físicas básicas

Material: Folios y celo

Edad: a partir de 6 años

Organización: Grupos de 3 o 4 niños.

Desarrollo: Se colocan folios numerados por las paredes del gimnasio. Debajo de cada uno se indica una forma de desplazamiento. Cada grupo llevará un folio con una secuencia numérica. A la señal, irán de unos números a otros desplazándose como se indique en cada folio. Ganará el equipo que primero termine todo el recorrido.



ACHICAR BALONES

Objetivo: Velocidad de reacción, calentamiento,

Ámbito:

Material: balones o pelotas.

Edad: todas

Organización: los participantes se dividirán en dos grupos iguales, no es necesario un número determinado de jugadores.

Desarrollo: El profesor/a, monitor/a, etc. entregará a cada grupo un número similar de balones, cuantos más mejor. Cada grupo tendrá delimitado un terreno propio, al que no podrá acceder el contrario (media cancha). A la señal, los alumnos deberán lanzar sus balones al campo contrario, de forma que habrá un continuo ir y venir de balones de un campo a otro, el juego consiste en tener el menor número de balones en nuestro campo. Cuando el profesor diga !stop!, los balones quedarán donde estén, ganando el equipo que menos balones tenga en su campo.



DEBAJO LA PIEDRA.

Objetivo: Mejorar las cualidades físicas de velocidad de reacción, acelerativa, máxima y resistente.

Ámbito: Desarrollo de la velocidad y resistencia.

Material: Multicancha, o espacio amplio, conos (mínimo 20), pelotas de tenis.

Edad: Desde los 6 años en adelante.

Organización: Repartir los conos ocupando el mayor espacio posible, escondiendo en algunos de ellos las pelotas de tenis

Desarrollo: El grupo debe encontrarse en un lugar alejado de la cancha, para cuando el profesor de la señal, corran a empezar la búsqueda y recolección de pelotas. Gana el que junta más pelotas.

Variantes:

- Se puede esconder sólo una pelota.
- La búsqueda se puede realizar variando el tipo de desplazamiento.
- El que camina queda eliminado.



LILIPUT

Objetivo: Mejorar Agilidad

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Conos, Picas e Indiacas

Edad: 8 a 12 años

Organización: Se divide a la clase en dos grupos y se colocan en fila detrás del circuito.

Desarrollo: El juego consiste en formar dos circuitos iguales colocando las picas(aprox. 4) encima de los conos correspondientes, y colocar la Indiacas al final del circuito, el objetivo es que el niño intente coger la indiacas pasando por debajo de las picas sin tirar ninguna ya que si ocurriese esto tendría que llegar al final pero no podría coger la indiacas. Ganaría el equipo que más indiacas cogiese.



"EL PIOJO VA A CAER"

Objetivo: Desarrollar la coordinación y la fuerza de piernas

Ámbito: Habilidades y destrezas básicas

Material: Una pelota

Edad: 8 a 12 años

Organización: Todos los niños de pie formando un círculo, excepto uno que se sienta en el centro.

Desarrollo: Los niños se van pasando rápidamente una pelota, siempre en el mismo sentido. Mientras, el del centro, con los ojos cerrados, va contando, en voz baja. Cuando llega al 10 grita: "El piojo va a caer" y continúa contando. Al llegar al 20, dice: "El piojo cayó". En ese momento, el niño/a que tenga la pelota debe sentarse en el suelo con las piernas estiradas. Comienza otra vez el juego, pero ahora, el niño que está situado al lado del que se ha sentado debe saltar por encima de sus piernas. El juego termina cuando todos los niños/as están sentados en el suelo excepto el ganador.



LA CAZA DEL ZORRO

Objetivo: Desarrollar la percepción espacial y la agilidad

Ámbito: Percepción espacial

Material: aros

Edad: 6-8 años.

Organización: Se distribuye la clase por el terreno de juego como si fueran árboles.

Desarrollo: Uno@ se la liga y debe perseguir al "zorro", quien pueda utilizar los árboles para esquivar. No está permitido tocar los "árboles". Puede haber más de un@ cazad@or y zorro



CARA Y CRUZ

Objetivo: Pérdida de timidez y divertirse

Ámbito: Expresión corporal

Material: Una moneda que tenga cara o cruz

Edad: Cualquier edad

Organización: Se divide en dos grupos no importa el número, cuanto más gente mejor.

Desarrollo: Los dos grupos se colocan en fila uno al lado del otro y miran al grupo que tienen en frente. Un grupo se llamará cara y el otro cruz. Se tirará la moneda y el monito gritará si ha salido cara o cruz, si ha salido cruz, este grupo tendrá que hacer reír al grupo cara, estos permanecerán serios sin poder reírse, si alguien del grupo cara se ríe, pasará al grupo cruz. El juego terminará cuando en cualquiera de los grupos no quede nadie. (si no hay moneda puedes hacer la moneda con cartón o similar).



LAS RANAS PELIGROSAS

Objetivo: Mejorar la percepción espacial y los desplazamiento

Ámbito: Percepción espacial-coordinación general

Material: Petos, cuatro.(no imprescindible. Cancha de balonmano, suficientemente ancha.

Edad: 7-14 años

Organización: Gran grupo.

Desarrollo: En mitad de la cancha, justo sobre la línea del centro del campo se colocan cuatro alumnos/as en cuclillas (siempre deben partir de tres apoyos para impulsarse y tocar a los que cruzan) de tal forma que éstos son los encargados de tocar a aquellos(el resto de la clase) que va a cruzar de portería a portería. La salida se obtiene a toque de pito. Hay que esquivar a las ranas e intentar cruzar sin que estas te toquen.



LA ADUANA

Objetivo: Desarrollo del intelecto estrategia físico

Ámbito: Locomotriz y estrategia.

Material: una pieza pequeña

Edad: +8

Organización: Dividirse en dos equipos, uno en cada campo de la cancha. Unos serán los "traficantes" y otros los "aduaneros"

Desarrollo: Los Traficantes deben pasar la Aduana que será la línea de medio campo .Los traficantes tienen que pasar un objeto que quepa en la mano, ese objeto sólo lo podrá llevar uno de ellos y será el que tenga que pasar la Aduana y llegar hasta el final de la cancha. Los Aduaneros tendrán que detenerles pillándoles (tocándoles), los pillados y sus correspondientes pilladores (aduaneros) se quedarán en el sitio donde han sido pillados. Los aduaneros lógicamente no saben quién de ellos lleva el contrabando. MUY DIVERTIDO, COMPROBADO.



BANDOS CONTRARIOS (CARA O CRUZ)

Objetivo: Mejorar la velocidad de reacción.

Ámbito:

Material: ninguno

Edad: 9 a 13 años

Organización: Participan dos equipos de 5 a 20 jugadores cada uno. Se divide el campo en dos partes mediante una línea central, donde se encuentra el árbitro. A unos 2 m. y a ambos lados de dicha línea se colocan los equipos. Al fondo de cada equipo existe una línea que delimita su zona de defensa. Un equipo se le llama cara y el otro cruz.

Desarrollo: El árbitro arroja una moneda al aire y al caer dará la voz de cara o cruz según la parte de la moneda que haya quedado hacia arriba. Si sale cara, el equipo correspondiente debe salir corriendo en dirección al equipo contrario, que tratará de refugiarse en su zona de defensa. Todos los cogidos antes de llegar al refugio quedarán presos en la zona de defensa del equipo cara. Si sale cruz, se realiza lo mismo, pero en sentido contrario. Con objeto de que los prisioneros de uno y otro bando no se queden inactivos se pueden hacer intercambios.



CIEMPIÉS VENENOSO

Objetivo: cooperación

Ámbito:

Material: ninguno

Edad: desde 7 años

Organización: Se forman filas de tres o cuatro jugadores/as cogidos por los hombros o la cintura

Desarrollo: Se establecen dos "casas" en los extremos del espacio acotado. Al comenzar las filas se encuentran en una de las casas, todas menos una elegida al azar que es el ciempiés venenoso; éste intentará "picar" a otro para que ocupe su lugar mientras se trasladan de una casa a otra. Si la fila se deshace durante el trayecto es como si hubiera sido picada. Hay que intentar esquivar al ciempiés venenoso sin perder la formación



A QUE NO ME SACAS

Objetivo: Mejorar la destreza y fuerza

Ámbito: Fuerza y unión

Material: ninguno

Edad: desde 8 años en adelante

Organización: Un equipo que este concentrado en una zona especifica o rayada en el piso y otro que este por fuera de esta

Desarrollo: Los integrantes que está dentro de la zona dibujada en el piso no deben dejar que la persona que está afuera los saque, si saca a alguno este pasa a ayudarlos, hasta que queda solo uno... o ninguno



FLORENCIO Y SUS HIJOS VAN EN BUSCA DE LOS DEMÁS

Objetivo: Mejorar la fuerza de piernas y la coordinación en los saltos

Ámbito: Habilidades y destrezas básicas

Material: Sin material

Edad: 9 a 12 años

Organización: Gran grupo

Desarrollo: Un niño/a, Florencio, empieza el juego desde su casa; los demás se dispersan por el terreno de juego. Florencio sale a pillar desplazándose a la "pata coja"; los demás se desplazan a "pies juntos". Cuando Florencio pille a alguien, lo lleva hasta su casa (andando, para recuperar), convirtiéndose en su hijo. Seguidamente, Florencio y su hijo, que también se desplaza a la "pata coja", salen en busca de los demás. El juego continúa hasta que todos los niños/as se han convertido en hijos de Florencio.



ATRAPA AL ELEGIDO

Objetivo: Lograr la interacción con los compañeros.

Ámbito: Resistencia y velocidad

Material: Sin material

Edad: 8 años

Organización: Se dividen en equipos de 4

Desarrollo: Tres se toman de las manos y uno queda fuera, este, dirá el nombre de uno de los tres que están agarrados, y tratara de agarrarlo, pero los otros dos se lo impedirán girando para que no lo agarre su compañero



PASO-CAÑA

Objetivo: Regates y fintas al adversario

Ámbito: Motricidad general

Material: Sin material

Edad: 6-9 años.

Organización: Comienzan todos los alumn@s en la línea de la portería de la pista de balonmano, menos uno que la lleva y se coloca en el centro de la pista.

Desarrollo: Cuando el que está en el centro dice "paso-caña" todos tratarán de pasar hasta el otro lado, la otra línea de fondo, sin que el que la lleva le toque. Todos aquell@s que sean tocados se quedarán ayudando en el centro al que la lleva. Cuando todos hayan cruzado se vuelve a hacer lo mismo, pero ahora la llevaran además de el de antes todos los que han sido cogidos y así hasta que estén todos cogidos



FUERZA

Objetivo: Trabajar la fuerza.

Ámbito: Desarrollo de la fuerza.

Material: Ninguno.

Edad: 10 a 12 años.

Organización: Se forma un círculo, con todos los participantes agarrados de la mano.

Desarrollo: Cuando el profesor diga "FUERZA A LA DERECHA", el círculo girará a la derecha, Cuando el profesor diga "FUERZA A LA IZQUIERDA", el círculo girará a la izquierda. Si dice "DOBLE FUERZA A LA DERECHA" todos girarán más rápido hacia el lado que se diga.

Si el profesor dice "FUERZA" solamente, se deja de girar, y todos deben estirar el círculo todo lo que se pueda, si el círculo se rompe, las dos persona por donde se rompió, pasan al centro y comienzan un nuevo círculo. Si alguien del círculo exterior, toca a alguno del interior, pasa al círculo del centro.



CONEJO, CONEJITO Y CONEJA

Objetivo: Mejorar las cualidades físicas de velocidad de reacción.

Ámbito: Desarrollo de la velocidad.

Material: Prendas.

Edad: Desde los 6 años en adelante.

Organización: Se forman tríos, que serán CONEJO, CONEJITO y CONEJA, se formará un gran círculo. Todos irán colocados de igual manera, a la izquierda el CONEJO, en el centro el CONEJITO y a la derecha la CONEJA, en el centro se colocarán las prendas.

Desarrollo: Cuando el profesor diga CONEJO, este saldrá corriendo hacia el lado izquierdo, dará la vuelta al círculo, pasará por debajo de las manos de los compañeros (los cuales las deberán tener cogidos) y coger la prenda del centro, si la coge primero tendrá un punto. Las CONEJAS saldrán hacia la derecha y los conejitos por el lado que prefieran.



RODEO

Objetivo: Resistencia en velocidad

Ámbito: acondicionamiento

Material: multicancha, cronometro

Edad: 6 a 10 años

Organización: dos grupos iguales

Desarrollo: Un grupo atrapa al otro pero uno por uno un grupo se ordena en una fila del más lento al más rápido el primero sale a pillar al otro grupo que está ubicado en la mitad de la multicancha no se puede salir de la cancha o si no está atrapado se toma el tiempo que grupo se demora menos si algún alumno no puede pillar se puede hacer un cambio una vez que se pilla un compañero se lleva al niño al costado de la cancha a esperar que se pillen a todos.



EL BURLADERO

Objetivo: Desarrollar la carrera y los giros mediante desplazamientos, apreciando la trayectoria de adversarios

Ámbito: Habilidades y destrezas básicas

Material: 4 vallas

Edad: 6-10 años

Organización:

Desarrollo: El desarrollo es similar al del torito en alto salvo que para evitar ser pillado por el toro deberemos resguardarnos detrás de las vallas, que imitaran a los burladeros de las plazas de toros. El pillado pasa a ser torito. Si observamos que existe dificultad para que el torito pille, reduciremos el espacio o bien iremos eliminando algún burladero



EL BOCADILLO

Objetivo: Memoria Visual

Ámbito: Juego sensorial

Material: Dos colchonetas

Edad: A partir de 7 años

Organización: En círculo menos uno que se la queda en el centro

Desarrollo: Todos los alumnos/as se colocarán en un círculo y en el centro habrá dos colchonetas. Un@ se la queda en el centro y tiene un tiempo para ver cómo están dispuestos sus compañeros, llegado el momento se pone de espaldas al círculo mientras un@ se esconderá en medio de las dos colchonetas dejando que se vean sólo las zapatillas. A la señal, el que se la quedaba debe adivinar quién se esconde en el bocadillo teniendo como única pista sus zapatillas.



EL RELOJ

Objetivo: Desarrollar la coordinación óculo manual y la velocidad.

Ámbito: Habilidades físicas básicas y percepción espacio temporal.

Material: Un balón

Edad: 7-12 años

Organización: La clase se divide en dos equipos uno de ellos se sitúa formando un círculo y el otro en fila.

Desarrollo: El equipo que se coloca en círculo dispone de un balón que deberán pasarse (lanzándolo) de unos a otros de izquierda a derecha.

El equipo colocado en fila tiene como misión correr alrededor del círculo en una carrera de relevos, es decir, cuando el primero hace el recorrido, da la salida al segundo.

A la señal del profesor, el equipo del círculo comienza a pasarse el balón y el equipo colocado en fila comienza a correr alrededor del círculo. El balón se sigue lanzando hasta que finalice la carrera del último de los corredores, en ese momento se para. El profesor cuenta los círculos completos que describe el balón. Después se cambian los papeles y gana el equipo que más vueltas consiga dar al balón.

Lo importante de este juego es que los corredores corran lo más rápido posible para que los lanzadores tengan menos tiempo para pasarse el balón. Igualmente los lanzadores deberán lanzar y recibir con precisión para no perder tiempo y conseguir un mayor número de vueltas



GOL DE PIERNAS

Indicaciones: Los jugadores se ponen de pie, en círculo, con las piernas bien separadas, los pies tocando los de los jugadores de cada lado. Se inclinan doblando la cintura y defienden el espacio entre las piernas usando las manos abiertas. Un jugador al centro es quien lanza la pelota, con el objeto de hacer "gol" pasando la pelota por las piernas de otro jugador. Cuando a un jugador se le hace 3 goles, sale del círculo. Si el jugador que lanza la pelota, logra hacer "gol", cambia de posición con el de afuera; los que salieron, pueden iniciar otro juego.

Variación: Usar una sola mano. No poner jugador al centro, en este caso, unos a otros tratan de hacer "gol" con sus vecinos.

Implementos: Una pelota de voleibol o de goma.



EL GATO Y EL RATÓN

Indicaciones: Este juego es muy conocido, pero siempre que se realiza, tiene sus encantos. Se entabla un diálogo entre "el gato" y "el ratón".

Gato: "A que te agarro ratón".

Ratón: "A que no gato ladrón".

Los jugadores en círculo, con las manos enlazadas. Un jugador adentro, es el "ratón"; otro afuera, es el "gato".

Los jugadores del círculo ayudan al "ratón" y molestan al "gato" levantando y bajando los brazos para que aquél pase y éste no. No se puede romper el círculo.

Variaciones: Los jugadores en varias columnas, mirando hacia el mismo lado, con los brazos extendidos a los lados. El gato y el ratón deben correr por los "pasillos", entre las filas. Los jugadores pueden defender al "ratón" cambiando de posición (estar de frente hacia un sólo lado), de modo que los pasadizos se hagan "a lo largo" en lugar de "a lo ancho" del grupo de filas o columnas, cuando el director (a) da la señal para el cambio de frente.

Variación: Puede haber más de un "gato" y un "ratón" al mismo tiempo.



ROBAR LA BOTELLA

Indicaciones: los jugadores se dividen en 2 grupos, uno frente a otro (aproximadamente 5 metros entre las dos líneas de jugadores). Cada grupo se numera, comenzando por el de la izquierda de cada grupo, la botella se coloca en el centro del espacio entre los equipos,

El director (a) llama un número. Los jugadores de cada lado que tengan ese número corren hacia el centro y tratan de "robar" la botella y correr de regreso a su fila. Si lo consigue, anota dos puntos. El otro trata de tocarlo antes de que llegue a su lado; si lo logra, un punto es para él. Si uno de los dos, toca la botella, aunque no la tome, puede ser tocado y perder su punto.

Implementos: Una botella, o un palo con un trapo atado, etc.



PELOTA VENENOSA

Indicaciones: Un equipo forma un círculo, el otro se agrupa adentro. Los de afuera lanzan la pelota tratando de tocar con ella a los de adentro. Estos deben evitar ser tocados. Cuando la pelota toca un jugador de adentro, éste sale del juego. Se juega en 2 tiempos de dos minutos; se cuenta un punto para el equipo de adentro por cada jugador que, a los 2 minutos, no haya sido golpeado; los de adentro no pueden salir. No se cuenta una pelota que haya tocado el suelo, o que golpee por encima de la cintura.

Implementos: Pelota de voleibol.

Variaciones: Jugar hasta que hayan sido eliminados todos los de adentro. Gana el equipo que resista más. Vale solamente la pelota que rebota del suelo, no el tiro directo.



VOLTEAR LOS PALOS

Indicaciones: Se hacen dos equipos de 6 a 8 jugadores que se colocan en columnas, detrás de una línea de partida común, convenida de antemano.

Los 5 palos (u 8) de cada equipo se colocan paradas a 3 metros de distancia, una de la otra y en una línea, de la partida hasta la llegada. A la señal, el primer jugador de cada equipo corre tumbando los palos o botellas que le corresponden; regresa y toca la mano del segundo que debe pararlas en su sitio (si una cae, debe volver a levantarla) y así sucesivamente.

Variaciones: Los 5, 6 y 8 palos de cada equipo están juntas, dentro de un pequeño círculo, en la línea de llegada.

Implementos: 5 palos o botellas por equipo (el número correspondiente).



ROBAR LA CUERDA

Indicaciones: Los jugadores alineados en ambos extremos del campo de juego. La cuerda en el suelo, en el centro del campo "a lo ancho". A la señal, los jugadores corren a apoderarse de la cuerda y sigue uno de los jugadores de más arriba, hasta que todos pasen. El jugador que se -apodere de la cuerda debe tocar a su oponente. Luego regresa a su fila y el director del equipo la coloca nuevamente en el centro.



FUTBOL DE BOTELLAS

Indicaciones: Cada jugador lleva la pelota con los pies, haciendo "eses" entre las botellas; si una se cae, hay que detenerse y pararla.

Al llegar a la línea de llegada se toma la pelota y se corre con ella en la mano para dársela al segundo jugador y así sucesivamente.

Implementos: 5 o 6 botellas por equipo, una pelota para cada equipo. Los jugadores y las botellas como en el juego de voltear los palos.

Variaciones: Ida y vuelta haciendo las "eses". Hay que tumbar las botellas (con la pelota) a la ida y pararlas a la vuelta, etc.



PAREJAS BIEN "APAREJADAS"

Indicaciones: Se forma un círculo estando por parejas atados de una de las manos. Una pareja corre igualmente atada de las manos, por fuera del círculo. Se ponen de acuerdo a quien va a tocar, y aquella pareja con las manos entrelazadas que toquen, deberá correr por el lado contrario al que corre la primera pareja y deben llegar al espacio que dejaron; si no lo logran, quedarán para hacer lo mismo que hizo la primera pareja: seguir tocando a las demás.



SÍGUEME

Indicaciones: Los jugadores de pie forman un círculo, fuera del cual queda un jugador. Este es el director (a) del juego, quien camina alrededor del círculo y toca a varios jugadores, diciendo: "**Sígueme**". Cuando ha tocado a 6 o 7 jugadores, salta, brinca, galopa fuera del círculo, después de un momento puede gritar: "**A casa**", todos corren hacia sus lugares. El que llegue primero pasa a ser el nuevo director.



SUELA CON SUELA

Indicaciones: Un número impar de jugadores; se mueven por la cancha durante largo rato. Cuando el director (a) da la señal, deben sentarse en el suelo poniendo los pies "**suela contra suela**" con otra persona (del otro sexo). Quien quede sin compañero (a) debe tratar de conseguir uno, si no, paga "penitencia".

Variaciones: Van saliendo los perdedores (un hombre y una mujer cada vez).



BOMBARDEO

Indicaciones: Se forman dos equipos, cada uno en una mitad del campo. Cada equipo por separado va dando el turno a un jugador para que lance la bola y trata de tumbar los palos. Luego del lanzamiento, el jugador que estaba en turno debe recoger la pelota y dársela a su compañero, que tiene el próximo turno, (hasta que pasen todos o sean tumbados todos los palos).

NOTA: Los equipos ponen las reglas del juego, posición de las clavos, distancia de lanzamiento, etc.

Implementos: Una o más pelotas de voleibol; 10 o 15 palos, (si se juega en tierra 10 o 15 botellas vacías) pero es algo peligroso.

Variaciones: Retirar los palos volteadas y después de cierto tiempo contar las restantes. Declarar "perdida" o "fuera", cuando se toca la pelota con otra parte del cuerpo que no sean las manos.

Implementos: tantas pelotas como equipos.



CARRERA DE BASQUETBOL

Indicaciones: los jugadores se dividen en equipos y esos se colocan en columna o fila, detrás de la línea de partida que estará a unos 5 metros del tablero de básquetbol. Este juego se puede jugar de la siguiente manera: La pelota es pasada por sobre la cabeza de cada jugador, de adelante para atrás de la fila. El último la toma, corre hacia la cesta, lanza, y cuando logre encestar vuelve con la pelota hacia la fila, se coloca de primero y se repite la jugada hasta que todos lancen al cesto o canasta.

Variaciones: igual que el anterior, pero cada jugador lanza una sola vez, se cuentan los puntos de cada equipo. Para principiantes: lo mismo que los anteriores, pero hasta que la pelota toque el arco de hierro. Igual que los anteriores, pero al correr, hacer "dribbling" como en basquetbol. Rebotando la pelota en el suelo con una sola mano. Combinar este juego con el "túnel".



SALTAR EL PALO

Indicaciones: Los equipos en fila, detrás de la línea de partida. El primero tiene un palo (0.75 a 1 metro). A la señal, corre hacia la línea de llegada (10 a 15 metros), la toca con el palo y regresa. Al llegar a su columna, el jugador número 2 toma el otro extremo del palo y los 2 corren hacia el extremo de la fila, detrás de su grupo, llevando el palo cerca del suelo. Los jugadores de la columna deben saltar el palo. Al llegar al fin (al último jugador); el número 2, toma el palo, corre hacia la línea de llegada, y repite la jugada con el número 3 y así sucesivamente.

Implementos: Un palo de escoba por grupo.



CARRERA DEL MADERO

Indicaciones: Los jugadores como en el juego anterior. El primero corre hacia la línea de llegada, apoya una punta del palo en el suelo, pone la frente apoyada en el extremo superior del palo y en esa posición, sin mover el palo, gira 7 veces alrededor del mismo (con la frente apoyada en él). Corre de vuelta, le da el palo al segundo y así sigue la carrera.



CARA A CARA

Indicaciones: Formación de los jugadores en círculo formando parejas, colocándose uno frente al otro. En el centro del círculo está un jugador solo, quien grita: "**Cara a cara**": todos deben realizar esta acción. Luego dice: "**De espaldas**": también deben todos hacerlo. De pronto puede gritar: "**Todos a cambiar**". A este grito, todos los jugadores, incluyendo el del centro, buscan nueva pareja, quien quede sin ella, se coloca en el centro y le toca dar las órdenes. Este juego puede practicarse con un grupo de cualquier número, pero debe ser impar.



LA PRUEBA DE LOS PITILLOS

Indicaciones: Los jugadores se dividen en parejas (hombre y mujer). A todos se les entrega sendos pitillos o pajas o cañas, las que se utilizan en los refrescos. Se destaca la primera pareja. La mujer, aspirando fuertemente con el pitillo, paja o caña, trata de sostener un trocito de papel de seda del tamaño de un papelillo de fumar, que el director (a) de juego le ha puesto en el extremo del pitillo, paja o caña. Se le acerca entonces su compañero, coloca un pitillo contra el papel de la contrincante y trata, también por aspiración, de arrebatárselo. Se organiza entre ambos un duelo; éste termina cuando el papel se fija definitivamente en la paja o pitillo o caña, de uno de los jugadores. Sigue actuando del mismo modo la pareja segunda y la tercera y así todas... Los vencedores de esta prueba se emparejan de nuevo y realizan una segunda ronda, hasta que quede un vencedor.



PELOTA ENVENENADA (VARIANTE DE LA VENENOSA)

Indicaciones: Un jugador toma la pelota. Los demás jugadores se distribuyen en el campo. Si golpea a un jugador con la pelota, ésta queda envenenada, el jugador pasa entonces a ayudarle a la persecución de los demás compañeros, al tocarlos a todos, termina el juego. Puede prolongarse por largo tiempo. El jugador debe pasar la bola a su (s) compañero (s) perseguidor (es).

Variantes: No se puede dar más de 3 pasos con la pelota sin botarla o tirarla al suelo o pasarla a un perseguidor. El que sale del campo, queda envenenado. El que no ha sido tocado, puede darle con el pie a la pelota o cogerla en el aire; si toca a un perseguidor sin moverse de ese sitio, obtiene doble vida y tendrá entonces que tocarlo dos veces.



BOLOS A CIEGAS

Indicaciones: Se colocan bolos o bolillos en la formación que se quiera. Desde lejos se intenta tumbarlos con una bola o con un cilindro de madera. Es interesante vendarle los ojos a quien va a jugar. Luego de dejarle ver la posición. Otros, luego de vendar al jugador, le hacen dar una vuelta, para despistarlo. Gana el que tumbe más boliches.



VARIANTE DE TRENES CIEGOS

Indicaciones: Los trenes están formados por jugadores en fila india, que se vendan bien los ojos y apoyan las manos en los hombros del que están adelante. Sólo el maquinista, que es el último de cada tren, no está vendado. Señala el sitio de la estación final y gana el tren que llegue primero. El maquinista dirige el tren presionando el hombro izquierdo o derecho del que tiene delante, con la mano, y éste transmite lo mismo a los demás. El juego es en silencio; si alguno habla, el tren debe volver al sitio de partida y comenzar de nuevo.



A CORRER MIENTRAS PASA LA BOLA

Indicaciones: Se hacen 2 bandos y se forman en 2 ruedas concéntricas. Uno de los jugadores del círculo interno tiene una pelota. Cuando el director da la señal comienza a pasar la bola, uno a uno, rápidamente. Al dar la señal el director, es decir cuando comienza a mover la pelota, uno de los del círculo exterior corre por fuera de la rueda; al terminar su vuelta sale otro corredor y así hasta que todos dan la vuelta. En ese momento se suspende el juego y se cambian los papales. Los de afuera vienen a la rueda a pasarse la pelota y los otros a correr. Ganará el equipo que ha sido capaz de dar más vueltas a la pelota en la rueda, mientras los otros corren.



CARRERA DEL ABANICO

Indicaciones: Los jugadores se colocarán, en fila, detrás de la línea de partida. A 5 metros se marca una línea de llegada. Cada equipo tiene una pelota y una raqueta. A la señal de iniciar, el primer jugador de cada equipo sopla la pelota abanicando, hasta que llegue a la segunda línea. No se puede tocar la pelota en ninguna forma. Al llegar a la línea final, toma la pelota y vuelve corriendo, la coloca en la línea de partida y da la raqueta al segundo corredor de su equipo, que repite la acción, hasta que todos uno por uno, han pasado la línea de salida. El equipo que lo haga primero es el ganador.

Variación: Dos libros formarán los postes del "gol" para cada grupo.

Implementos: En lugar de paleta o raqueta de ping pong, un abanico, cartón o periódico doblado, una pelotica de papel puede servir de pelota.



QUE NO SE CAIGA EL PALO

Indicaciones:

Los jugadores se colocan en círculo y se numeran: 1, 2, 3, etc. Un jugador se coloca en el centro, poniendo un palo y lo sostiene verticalmente con el dedo índice. De repente grita un número y suelta el palo. El jugador de ese número salta rápidamente y agarra el palo antes de que caiga, si lo consigue, vuelve a su lugar, pero si alcanza a caer el palo al suelo, se queda en el centro sosteniendo el palo, y el otro va a ocupar su sitio y su número. El que pierde 3 veces, debe pagar penitencia.



CINCHADA

Indicaciones: Se traza una línea en el piso, perpendicular a la cuerda; se ata un pañuelo en el centro de la cuerda, quedando sobre la línea. Cada equipo toma la cuerda de su lado. A la señal, tiran. Al pasar cierto tiempo (30 segundos o más) la posición del pañuelo indica el ganador.



RELEVO DEL CANGURO (DOBLE CANGURO)

Indicaciones: Se trata de guardar el equilibrio al correr con un obstáculo entre las piernas, más exactamente las rodillas. Se dividen el grupo de participantes en dos filas con igual número de jugadores. Estos harán un túnel con las piernas bien abiertas (como en el simple Canguro).

El jugador que encabeza la fila lanza la pelota por el túnel hasta el último jugador; éste la recoge, se la coloca entre las rodillas y trata de imitar el brinco del canguro; en esta forma, lo más rápido que sea posible, llega a la cabeza de la fila; él mismo vuelve a lanzar la pelota por el túnel, hasta llegar al último lugar, el jugador que está en ese sitio repite de nuevo los pasos anteriores y así todos los demás.

La otra fila de jugadores, debe estar haciendo lo mismo. El equipo perdedor, debe realizar un juego de "penitencia".



CARRERA DEL MARQUES

Indicaciones: Los jugadores se distribuyen en parejas (hombres y mujeres). A la señal, un miembro de la primera pareja de cada equipo coloca dos papeles en el suelo y sobre ellos pasa la otra pareja. Esta debe hacer lo siguiente: la mujer levanta los pies y su compañero mover los papeles hacia adelante, hasta llegar a la línea señalada con anterioridad; allí se cambia de "rol". Quien camina sobre papeles no puede tocar el suelo. Se debe tener a mano papeles extras para ir reponiendo los rotos.

Implementos: 2 hojas de papel por equipo (periódicos, etc.).

Variaciones: Los jugadores corren de a uno, saltando y adelantando sus propios papeles de periódico y sin pisar el suelo.



RELEVO DEL PAÑUELO

Indicaciones: Se hace un círculo, se numeran. Se da un pañuelo al número par y al impar; corren cada uno por su lado y cuando llegan a su sitio entregan el pañuelo par a los números pares y el pañuelo impar a los compañeros con números impares; gana quien termine primero, con los otros se realiza un juego de "penitencia".

Implementos: Pañuelos, cuerda gruesa.



CARRERA DE LA SILLA

Indicaciones: Los equipos, por parejas, se colocan en columna o fila detrás de la línea de partida. Cada pareja corre tomada de la mano; el hombre lleva una silla cerrada y al llegar a la línea de meta, señalada anteriormente, abre la silla; la dama se sienta, y se pone de pie; el hombre cierra la silla. Se toman de la mano y corren a la línea de partida. Le dan la silla a la segunda pareja y así sucesivamente hasta que todos hayan repetido las mismas acciones. Es necesario hacer todos los movimientos sin equivocarse. El equipo que termine de último, debe hacer un juego de castigo".

Implementos: 2 sillas plegables.



EL TÚNEL DE RELEVO

Indicaciones: Los jugadores se dividen en equipos iguales, depende la cantidad de jugadores que haya. Se colocan detrás de la línea de partida con las piernas separadas; de esta forma se hace el "túnel"; a 10 o 20 metros de distancia, al frente se marca la línea de llegada. El primer jugador de cada equipo tiene una pelota. Dada la señal de comienzo el primer jugador empuja o lanza la pelota hacia atrás, la cual irá pasando por el "túnel". El último la agarra y corre hasta la línea de llegada, regresa al primer puesto y lanza nuevamente la pelota por el "túnel". Vence el equipo cuyo último jugador sea el primero en regresar a la cabeza del "túnel".



EL CIEMPIÉS

Indicaciones: Los integrantes de cada equipo se montan en un palo o cuerda, imitando los caballos. A la señal corren sin perder su posición, van hasta la línea de llegada y vuelven a la de partida, se toma el tiempo. Los últimos en llegar según el tiempo determinado, juegan nuevamente a "penitencias".

Implementos: 1 palo largo o cuerda por cada equipo.



ESCONDER LA CORREA

Indicaciones: El jugador agarra una correa y los demás se retiran, mientras la esconde. Luego grita: "**ya está**" y regresan todos a buscarla. El dirigente del juego dice: "**frío, frío**", cuando se alejan; "**tibio, tibio**" cuando se van acercando; "**caliente, caliente**" cuando están muy cerca; "**se queman**" cuando casi la agarran. Quien la encuentre, grita: "**Fuego, fuego**" y persigue a los demás jugadores con la correa hasta que ellos lleguen al sitio de seguridad o refugio, previstos con anterioridad. Quien encontrará la correa, la esconde para el juego siguiente.



MIENTRAS REBOTA LA PELOTA

Indicaciones: Los jugadores se hacen en círculo, a unos 2 metros de distancia uno del otro. Uno de ellos agarra una pelota y pasa al centro; la tira fuertemente contra el suelo, para que rebote alto y dice: "para fulano" (dice el nombre de uno de los jugadores). El jugador nombrado sale corriendo para evitar que el otro le dé un pelotazo y salir del juego. Si recoge bien la pelota, pasa al centro mientras el otro ocupa su lugar en la rueda. La tira nuevamente, bien fuerte y dice: "Para fulano". Quien quede sin eliminar, gana los aplausos de los compañeros.



CARRERA CON TRES PIERNAS

Indicaciones: Cada grupo se forma con 3 jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda a la izquierda de su compañero; y la derecha a la derecha del otro. Al dar la señal por el director del juego, todos los jugadores, en grupos de 3, corren así amarrados, la distancia que se ha fijado y regresa al sitio de donde salieron. Los que se quedan de último, juegan a "penitencias".

Implementos: Cuerdas para amarrarse las piernas.



RIÑA DE GALLOS

Indicaciones: Este juego es propio para varones o niñas pequeñas. Dos jugadores, con los brazos cruzados y saltan en un solo pié, deben tratar de empujar al otro con el hombro y hacerle pisar tierra, con el pié que deberá estar en el aire.



CARRERAS DIFÍCILES

Indicaciones: Se pueden hacer carreras de relevos con algunas dificultades como las siguientes: Con un vaso lleno de agua; si se cae una gota, debe llenarlo de nuevo. Correr en patasola o en pata de gallo o con una sola pierna. Los de turno esperan sentados hasta que llegue el compañero y deben ponerse de pie sin apoyar las manos. En reverso, es decir corriendo hacia atrás; si se caen, deben comenzar de nuevo las carreras. Con escaleras: en el centro se coloca una escalera y cada uno debe tocar todos los barrotes. Con velas encendidas: si se apaga la vela, debe regresar a prenderla en el sitio de salida.

Implementos: Los necesarios para cada ocasión.



EL RECOGEDOR

Indicaciones: Colóquese al grupo formando un círculo, de cara al centro de éste. Un jugador, situado en el centro, tiene una larga cuerda con una pelota atada a un extremo. Al darse la señal, se hace rodar la cuerda en torno al círculo, obligando a los que lo forman a saltar sobre ella. El que es atrapado por la cuerda cambia de lugar con el jugador del centro. Puede hacerse el juego más difícil colocando a los participantes:

- 1) de espaldas al centro;
- 2) agachados.



BLANCO Y NEGRO

Indicaciones: Los jugadores divididos en dos equipos: el "blanco" y el "negro" (pueden variar los colores), observan detenidamente la forma de lanzar la tablilla al aire por el director del juego. La tablilla debe estar pintada a cada lado con los colores indicados. El lado que caiga hacia arriba determina que el equipo de ese color debe correr y hacer prisioneros (tocándolos) a los del otro color. Se marcarán refugios o zonas de seguridad donde los jugadores no puedan ser "tocados". Se repite el juego hasta que un equipo sea el ganador; éste debe indicar al perdedor el juego de "penitencia" que le tocará hacer.

Implementos: La tablilla pintada diferente a cada lado, con el color indicado; de 0.15 x 0.05 cms.

Variación: Los prisioneros pasan a engrosar el equipo contrario.



DOS OBJETOS CIRCULANTES

Indicaciones: Se divide el grupo de jugadores en dos equipos, señalando bien quiénes son de uno y quiénes son de otro. Se hacen circular dos objetos (o balones) al mismo tiempo, pero en sentido inverso, pasando de mano en mano por todos los jugadores, los cuales deben formar un gran círculo. Cuando los objetos circulantes llegan al punto donde se unen los dos equipos, deben entrecruzarse. Un jugador debe recibir los dos objetos sin dejarlos caer, lanzarlos oportunamente en sentido inverso. Al equipo ganador se le dan puntos. El perdedor debe hacer un juego de "penitencia".

Implementos: Dos objetos o balones; un pito para dar la señal.



VIGILAR EL VECINO

Indicaciones: Se trata de educar los reflejos. Los jugadores forman un círculo; cada uno debe estar en sus respectivas sillas, se dividen en dos equipos. El director (a) del juego, dirige o lanza la pelota a cualquiera de los participantes. Este la recibe rápidamente sin dejarla caer; los compañeros que están a su izquierda y derecha respectivamente, deben alzar la mano que está más cerca al jugador, sin equivocarse, enmarcando al que recibió la pelota, de tal manera que un jugador alza la mano derecha y el otro la izquierda. Los equipos deben variar de vez en cuando de sitio para fomentar el interés, evitar las rivalidades y la competencia malsana.

Implementos: Sillas, una pelota, un pito para dar la señal.



CORTAR LA MASA

Indicaciones: Se forma un círculo con los participantes, todos cogidos de las manos. El director (a) del juego, inicia cortando la unión de dos manos entrelazadas; desde ese momento, los jugadores que han sido desunidos, danzan rítmicamente pero con rapidez en sentido inverso por fuera del círculo; dan la vuelta al círculo y el jugador que llegue primero, grita: "torta de maíz, ya estoy aquí". Este jugador romperá otras dos manos entrelazadas, en cualquier parte del círculo y éstos inician nuevamente la danza rítmica; y así sucesivamente.

Implementos: Un pito para indicar la ida de los jugadores.

Variación: La danza se puede hacer con música.



LAVARSE LA CARA

Indicaciones: Se trata de autodominio en los movimientos. Se divide el grupo en dos equipos formando cada uno una ronda o círculo cerrado. De cada equipo sale un jugador (los que encabezan la ronda). Estos deben hacer los ademanes de "lavarse la cara", desde sus puestos respectivos, luego deben "secarse la cara" con una "toalla" imaginaria, haciendo los ademanes de "abrirla" y "cerrarla" y luego "entregarla" al compañero; después hacen el recorrido de la ronda con gran rapidez, regresan a sus puestos respectivos; así harán todos los jugadores. Se anotan puntos a los equipos dependiendo de la habilidad de cada jugador.



EL CANGURO SALTARÍN

Indicaciones: Se deben formar dos equipos en igual número de participantes, tratando de hacer un túnel con las piernas bien abiertas de todos los jugadores, dejando una distancia adecuada. Los jugadores que encabezan las filas respectivas, deben lanzar los balones por encima de sus cabezas, pasando de mano en mano por cada jugador; deben evitar caer los balones porque ésto no deja avanzar el juego. El último jugador debe devolver la pelota por el túnel formado con las piernas de todos los jugadores; el primero agarra nuevamente la bola y sale con ella entre las piernas, hasta ocupar el último lugar; la fila corre un puesto adelante; así todos los jugadores.

Implementos: Dos pelotas (balones), un pito para dar la señal.



TRENES CIEGOS

Indicaciones: Se forman varias filas de 5 a 6 personas, de acuerdo al número de participantes; se vendan los ojos al primero de cada fila, con un pañuelo; el segundo debe colocar sus manos encima del primero y los restantes en la cintura; al dar la señal deben marchar hacia la meta señalada con anterioridad -sin correr- guardando el equilibrio ante los obstáculos que encuentren en el camino. Lo interesante es el diálogo que se sigue sobre la actitud de dejarse guiar por un ciego.



CARRERA DEL HUEVO POR EQUIPOS

Indicaciones: Se forman sub-grupos haciendo figuras: cuadros, líneas o filas, círculos, según lo convenido por todos. Se marcan líneas de partida y de llegada. El primer jugador de cada cuadro (o línea, fila o círculo), pone el huevo en la cuchara y sostiene la cuchara con la boca; corre o camina aceleradamente hasta la llegada y regresa a la línea de partida. El segundo de su equipo hace lo mismo. Durante el ejercicio no se debe tocar la cuchara ni el huevo; si ésta se cae, debe ponerse otra vez en la cuchara (el huevo debe ser duro), pero en esta forma se atrasa el juego. Lo importante es guardar el equilibrio.

Implementos: Una cuchara por jugador, un huevo duro, por equipo.



LA CONQUISTA DE LA BANDERA

Indicaciones: Se coloca una bandera en un sitio cubierto de piedras, hojas secas, papeles, ramas, etc. Cerca a este lugar se deja un centinela, a quien se le vendan los ojos. Los demás jugadores se retiran a unos 20 metros, y al dar la orden el director(a) del juego, se viene caminando muy sigilosamente, con los brazos extendidos horizontalmente, erguido el cuerpo, a conquistar la bandera. Cuando el centinela escucha un ruido, grita, o pita, y señala con el dedo el sitio donde se produjo el ruido; si allí hay un jugador, queda eliminado del juego. Con todos los eliminados se realiza un juego de "penitencia".



EL ENCUENTRO

Indicaciones: Varios jugadores se sientan en círculo, pero un poco separados. Dos jugadores vecinos cogen cada uno un objeto. Otro jugador, sin ver, ordena que se comience el juego. Cada objeto pasa de mano en mano, pero en dirección opuesta. De repente se ordena que se devuelvan los objetos en dirección contraria (por medio de un silbo o una palmada). Se deja el juego cuando alguno queda con los dos objetos; se le obliga a penitencia o se elimina del juego. Se comienza de nuevo, tratando de llevar el ritmo con los brazos al circular los objetivos.



LA CARRERA DE GLOBOS

Indicaciones: Dos equipos en fila frente a frente. Cada jugador tiene un globo. A la señal del director, los dos primeros jugadores deben inflar los globos y luego sentarse en ellos hasta reventarlos. Sólo cuando los ha reventado siguen los siguientes, realizando la misma operación. Gana la fila que primero termine.



ENCENDER LA VELA

Indicaciones: Se dividen los jugadores en parejas. Una persona debe tener la vela encendida y otra no. Cada pareja se coloca frente a frente, hincando sólo una rodilla en tierra y mantener la otra pierna suspendida en el aire. En esta posición los que tienen la vela apagada deben tratar de encenderla con la que tiene el compañero respectivo.



DESPERTÓ LA FIERA

Indicaciones: Un jugador que es la "fiera", se coloca en el centro y con la mano se tapa los ojos. A unos 10 metros de distancia se pinta una raya a la izquierda y otra a la derecha. Los jugadores van bailando alrededor de la "fiera dormida". De repente el director (a) del juego grita: "Despertó la fiera" y todos los jugadores corren a situarse detrás de una línea. Mientras la "fiera" los persigue. Si la "fiera" alcanza a alguno, éste será la "fiera" para el siguiente juego.



LUCHAS INDIAS

Indicaciones: Dos jugadores frente a frente, con los cuerpos bien cerca y los brazos tendidos a los lados, empujan con sus manos las de los contrarios hasta hacerles mover uno de los pies. Lo importante es guardar el equilibrio y resistir la tensión que hacen los compañeros.

Variaciones: Los jugadores se toman de las manos derechas (como saludando) y se paran con los pies derechos tocándose; los pies izquierdos apoyados bien atrás. Hay que obligar al otro a mover el pie izquierdo, tirando y empujando su mano derecha en todos los lados (o sea en todas las direcciones).



SALTOS

Indicaciones: Para el salto alto se colocan 2 soportes y una cuerda o una varita fina que se pueda caer al menor movimiento y que no vaya a causar daño a los jugadores. Poco a poco se puede levantar la marca, por las muescas que tienen los soportes y donde puede anotarse la altura desde el suelo. Para el salto largo debe pintarse una raya que cada jugador debe pisar. Si pisa atrás de la raya en el momento del salto, perderá unos centímetros, si pisa delante de la raya, el salto no es válido; comete una falta. Cada jugador tiene derecho a 3 saltos y se medirá el salto mejor realizado. Para esto es necesario medir muy bien los pasos de la distancia, correr muchísimo e impulsarse fuerte. Pero también se puede saltar a pie junto, sin impulso. El salto triple es parecido al salto largo; sobre la línea marcada se impulsa con una pierna y cae sobre el mismo pie; da el segundo salto, con la otra y el tercero con las dos a la vez. Son 3 saltos sucesivos, en serie, sin demora.



EL SOMBRERITO

Indicaciones: Se colocan frente a frente los jugadores, divididos en 2 equipos a unos 10 metros de distancia. Se numeran los jugadores y deben quedar uno frente a otro. El director dice un número y los correspondientes de cada equipo salen a coger un sombrero colocado en el centro, sobre el suelo. Los jugadores deben llevar el sombrero arrastrándolo, con un palo, hasta pasar una línea que se ha trazado en el suelo para su propio equipo. Sólo se puede mover el sombrero arrastrado; debe cuidarse de que el compañero no le toque ninguna parte de su cuerpo. Si llegare a suceder, debe soltar el sombrero inmediatamente. Gana puntos el equipo cuyos jugadores hayan cumplido todas las reglas del juego. Cada vez se llama a diversos números, hasta que todos pasan a recoger el sombrero.

NOTA: El jugador que tiene el sombrero puede tocar a su rival. Al llegar a la línea demarcada donde debe arrastrar el sombrero lo devuelve al centro y salen otros dos jugadores.



AMARILLO, AZUL Y ROJO

En este juego intervienen únicamente dos jugadores, que deben colocarse frente a frente bien sea sentados o permaneciendo en pie.

Para iniciar el juego, colocan las manos sobre sus respectivas piernas, al mismo tiempo que dicen: "amarillo"; levantan luego las manos a la altura del pecho, pero con las palmas mirando al contender, y dicen: "azul"; luego juntan las palmas de la mano derecha, produciendo un poco de ruido, al tiempo que dicen "rojo".

Vuelven las manos a la primera posición para continuar en la misma forma, pero esta segunda vez ya chocan las palmas de la mano izquierda.

El juego se va acelerando cada vez más, y hasta que uno de los contendores se equivoque, ya sea de color nombrado o en la palma chocada, tras de lo cual pasa a continuar el juego otra pareja.

Puede ser realizado este juego por varias parejas simultáneamente, o hacer "barra" a una sola pareja, cosa que a veces hace poner un tanto nerviosos a los jugadores, predisponiéndolos a equivocarse.

CANCIONES Y



RONDAS



LA BRUJA LOCA

Cutumba (3) abra cadabra patas de cabra.

Vivía una bruja loca en la calle de pitos.

No sabe hacer brujería porque ya se le olvidó.

Que sí, que no, que todo se le olvidó (2).

Anoche salió la bruja y al páramo trepó,

trato de volver volando pero al valle se cayó.

Que sí ,que no, que todo se le olvidó (2).

La gente se divertía en la calle de pitos,

la bruja se puso brava y en maíz los convirtió.



Que sí, que no, la magia no le resultó (2).

LA IGUANA Y EL PEREZOSO

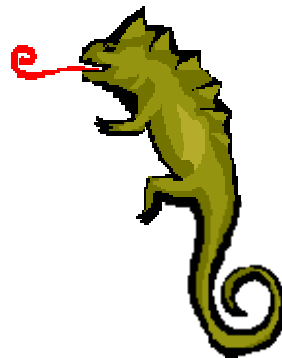
Había una vez y una Iguana con una ruana de lana,

Peinándose la melena junto al río magdalena.

Y la iguana tomaba café (2) a la hora del té (2).

Llegó un perezoso caminando en pijama y bostezando,

le dio un empujón a doña iguana y la lanzó de cabeza al agua.



Y el Perezoso se toma café (2) a la hora del té.

La iguana volvió toda mojada furibunda y enojada

y le espicha la oreja al perezoso lo encierra en calabozo.

Y la iguana termina el café (2) a la hora del té.

A LA OCA LOCA

El animador después de hacer movimientos graciosos al son de la música del estribillo y cuando pronuncie "trambolero", se colocará en frente de un niño que a su vez imitará los gestos del animador y éste deberá continuar con la ronda.

A la oca loca que quiero bailar, trambolero, lero, lero, trambolero, lero, la (Mueve la cintura).

Pero su mamá no sabe que le gusta vacilar.



Trambolero lero lero, trambolero lero la.



LA RONDA DE LAS VOCALES

Salió la A (2) no se adónde va (2)

A comprarle un regalo a mi mamá.

A comprarle un regalo a su mamá.

Salió la E (2) no se adónde fue (2).

Fui con mi tía Martha a tomar té.

Fue con su tía Martha a tomar té.

Salió la I (2) y yo no la sentí (2).

Fui a comprar un punto para ti.

Fue a comprar un puntico para mí.

Salió la O (2) y casi no volvió (2).

Fui a comer tamales y engordó.

Fue a comer tamales y engordó.

Salió la U (2) y que me dices tú (2).

Salí en mi bicicleta y llegué al Perú.

Salió en su bicicleta y llegó al Perú.

A, E, I, O, U, AE (3)



LA SERPIENTE DE TIERRA CALIENTE

Ahí va la serpiente de tierra caliente que cuando se ríe se le ven los dientes, ¡Uy! que está demente critica la gente porque come plátano con aguardiente.

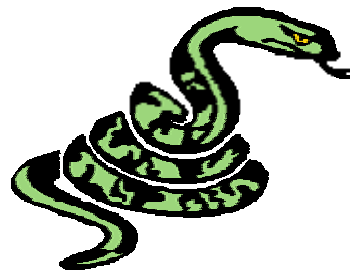
La serpiente un día se vino a tierra fría, para hacerse un peinado, en la peluquería.

Pero, ay qué tristeza, porque en su cabeza no tiene ni un pelito y no se pudo peinar.

Ahí va la serpiente de...

La serpiente un día se vino a tierra fría. A comprarse zapatos en la zapatería.

Pero, ay que pereza y que amarga sorpresa, como no tiene patas nada pudo comprar.



Ahí va la serpiente de...

NEGRO CIRILO

El negro Cirilo se va muy tranquilo, va al Amazonas montado en su caimán lleva unas tijeras, aguja con hilo y un canasto lleno de migas de pan.

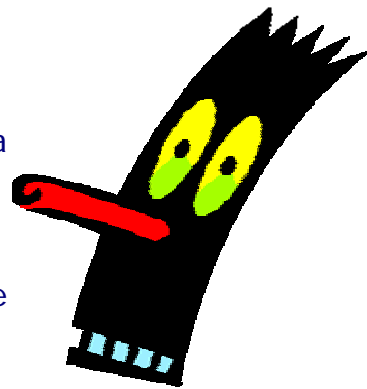
Dónde va Cirilo, negro Cirilo.

Va al Amazonas a bailar la Zamba con una negrita del Paranaguá.

Al llegar al río al caimán le da frío. No quiere cruzarlo y se pone a tiritar.

El negro cirilo le cose un vestido y le hace un bote con migas de pan.

Dónde va Cirilo,...





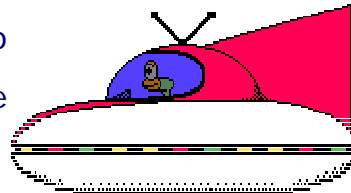
EL AVIÓN MÍNIMO

Yo tengo un avión que se llama Mínimo y a veces no quiere volar, arruga las alas y encoge la cola y de susto se pone a llorar.

Pero yo soy un gran aviador y le pongo resina al motor.

Y ahí va volando Mínimo debajo del cielo se muere de miedo, abre su boquita se pone a gritar quiero aterrizar.

Vamos volando Mínimo, debajo. Del cielo no hay que tener miedo. Se aleja tierra y que grande es el mar y que lindo es volar (2).



Un día Mínimo volando en el cielo en una nube se enredó, llegó un angelito con casco de acero y la ventanilla golpeó y dijo soy un gran aviador llévame a volar por favor.

Y ahí va volando Mínimo debajo del cielo. Ya no tiene miedo, abre su boquilla y se pone a gritar:

"Que me gusta volar".

Vamos Volando Mínimo...

EL PIRATA FEROS

Yo soy un pirata, un pirata feroz; todo el mundo me teme con temor y pavor.

Busco un tesoro, un tesoro, español, siendo dones de oro, yo soy el pirata feroz.

Rumbo a Maracaibo con el viento a babor, canta la calavera en la vela mayor.

Por los siete mares en mi barco veloz, voy juntado riquezas, yo soy el pirata el feroz.

Y yo soy loro del pirata feroz, surco todos los mares con terror y pavor como me mareo sobre el palo mayor lorito quiere cacao en tierra firme por favor.





RONDA DEL PARAGUAY

La, la, la, la, la, la, la.

Bailemos una ronda en el Paraguay. Yo digo que lo encuentro, tú dices que no hay (2).

Arriba de una palmera hay un tiburón. Haciéndose su nido con pajas y turrón (2).

Ahí viene un ciempiés feo, largo y chato, que usa solamente 99 zapatos (2).

Ahí hay una raña sentada en una tela gritando como loca porque le duele la muela (2).

Llegó el perro dentista comiendo una cereza.

Y le sacó la muela con una llave inglesa (2).

Bailemos...



CUENTO ALEMÁN

Una oveja en la montaña ha salido a jugar.

Con la plancha de nieve en polvo se ha querido deslizar.

Se vistió con traje largo nadie sabe bien por qué, con un gorro azul y cáscaras de plátanos en los pies.

Oleri, Oleri, Oleri, Oleri, Oleri. Yu, ju, ju (2).

Ahí viene la ovejita a toda velocidad, con los ojos bien cerrados porque no quiere mirar.

Ovejita, ten cuidado que la pista se acabó; por el aire va volando y al barranco se cayó.

Oleri, Oleri...

Un perrito san bernardo la llevó al hospital, le vendaron las orjas con un metro de percal.

Le pusieron inyecciones, podrán adivinar; sólo digo que la ovejita no se puede sentar.

Oleri, Oleri...



CON LA BOCA

Con la boca decimos las palabras bonitas, con la boca cantamos las canciones más lindas, con la boca comemos las comidas más ricas, con la boca besamos las personas queridas, con la boca reímos, nos encanta la vida.

Con la boca rezamos y decimos a Dios mira,

A (3) pon atención

E (3) para querer

I (3) para reír

O (3) para el amor

U (3) para luz (2)

Con la boca decimos las palabras bonitas...

Para darte una sorpresa, ahora vamos a cantar con la boquita cerrada, mira que bien va a sonar (se hace el canto en boca cerrada)



LAS COSAS DE ANIMALES

Si baja ya, si va escuchar (2).

Las cosas de animales se ponen a cantar.

Ris, ras, ras, la sierra está serrando, croa, croa, croa, la rana va a cantar, toc, toc, toc, alguien está llamando, uau, uau, uau, al perro oigo ladrar.

Si baja ya, si va escuchar (2).

Las cosas de animales se ponen a cantar.

Pío, pío, pío, el pájaro en el nido, Cloqui, cloqui, cloqui, nadando está el delfín.
Nis, nis, nis, las hojas en el río. Ua, ua, ua, y llora el pequeñín.

Que bonito es oír los sonidos de la tierra.

Que bonito es cantar y escuchar nuestra canción.

Que bonito es decir gracias, gracias Padre Bueno.

Y saber que nos oyen gracias Padre, gracias Dios.



LOS POLLOS DE MI CAZUELA

Los pollos de mi cazuela nos sirven para comer, se le hecha agua y cebolla con hojitas de laurel; se sacan de la cazuela cuando se van a comer.

Comonte niña comonte, que ahí viene tu marinero, con ese traje que parece un carnicero; a noche yo te vi bailando el chiqui chá con las manos en la cintura para ponerte a bailar.



JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo los pantalones.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el chaleco.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el saco.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el sombrero.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Ya salgo para comerlos a todos.



ARROZ CON LECHE

Arroz con leche me quiero casar, con una señorita de San Nicolás, que sepa coser, que sepa bordar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar.

Yo soy la viudita, del barrio del frente me quiero casar y no sé con quién.

Con esa sí, con esa no, con esa señorita me caso yo.



MATERILERILELO

Muy buen día su Señoría, Materilerilelo.

Que quería su Señoría, Materilerilelo.

Yo quería una de sus hijas, Materilerilelo.

Cual quería, su Señoría, Materilerilelo.

Yo quería la más bonita, Materilerilelo.

Y qué oficio le pondremos, Materilerilelo.

La pondremos de maestra, Materilerilelo.

Ese oficio no le agrada, Materilerilelo.

La pondremos de doctora, Materilerilelo.

Ese oficio si le agrada, Materilerilelo.

PENITENCIAS



Y CASTIGOS

EL MANIQUÍ

El penado se coloca en el centro.

Cada jugador va a él y le coloca en la posición que le parezca.

El castigado debe permanecer así hasta que el siguiente le cambie.



EL CARGAMONTES

El penitente se sienta en medio de la rueda de los jugadores, con los ojos vendados. Se le hace tocar un objeto, con un sólo dedo.

Si no adivina qué objeto es, se le pone por encima luego otro objeto, y otro hasta que acierte. Así alguno podrá cargar montones.





SÍ O NO

El castigado se retira un poco, hasta un sitio desde el cual no pueda escuchar al grupo. Deberá contestar, a grito, "sí o no", como quiera, pero solamente una palabra de estas. Los del grupo formulan suavemente la pregunta y el castigado debe contestar cuando le digan.



¿Usted es tonto? ¿Ha robado algo? ¿Lo quiere su novia?

LA CONFESIÓN PÚBLICA

El penitente se arrodilla y se tapa la cara con las manos. El director del juego hace un gesto, una mueca y pregunta: "¿Cuántas veces hace usted esto cada día?". El castigado debe responder cuántas veces. Finalmente se le dice de qué pecados se acusó públicamente y cuántas veces lo cometió.



EL GANCHO

Mientras el castigado esté afuera. El director del juego va pasando por los distintos puestos y cada jugador dice lo que le parece como razón para que vaya al banquillo el acusado, por ejemplo: "por inteligente", "por bruto", "por bella", "por los ojos verdes", "por los zapatos rotos". Entra el acusado, se sienta en el centro y pregunta: "¿Por qué estoy en el banquillo" El director del juego dice algunas de las cosas que le dijeron y el acusado debe adivinar quién lo dijo.



EL ARCA DE NOÉ

El castigado sale de la sala. Cuando regresa encuentra sentado en medio a "Noé", quien le dice después de hacerlo arrodillar: "¿Cuál de los animales del Arca desea usted ver?" El de la penitencia dice el nombre de un animal. Noé saca entonces un espejo y se lo pone delante.





FRENTE AL PAPEL

Cada uno de los participantes escribe una frase corta en un papel mientras el castigado está fuera.

Cuando éste regresa, el director del juego le dice: "piense que su frente es de papel y esto es lo que lleva escrito".

El castigado va pasando frente a cada jugador y le pregunta: "¿Qué llevo escrito en mi frente?" Y el jugador lee lo que escribió.



EL ABOGADO

Se pide al castigado que hable como defensor de una causa, que se busca entre los jugadores. Por ejemplo: que defienda al gato que se comió la salchicha, a la señora que se subió al bus sin pagar, a fulano que rompió el florero





ADIVINA QUIÉN ES

El castigado debe adivinar quién le tocó la punta de la nariz con un dedo, estando vendado.

(El mismo que lo venda lo toca varias veces la nariz).

También se le puede decir que al tacto puede adivinar, entonces estirará los brazos a coger a la persona y quien le ha tocado es el que lo vendó y está detrás de él.

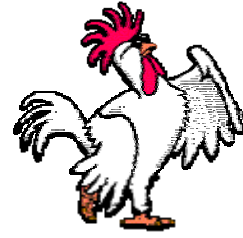




EL ZOOLOGICO

El castigado va pasando delante de cada jugador y le pregunta cuál es el animal favorito.

Tan pronto tenga respuesta, debe imitar en alguna forma al animal que le han nombrado.

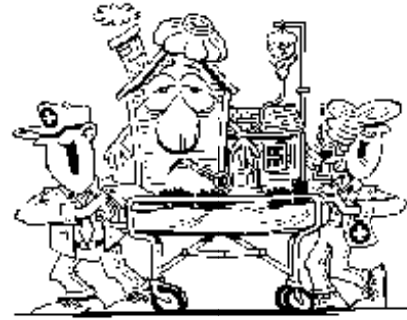




A QUÉ SE PARECE

.Entre todos escogen, sin que el penado sepa, un animal, persona o cosa. Le llaman y se le pregunta: "¿A qué se parece lo que pensamos?" el castigado debe contestar.

Le decimos entonces lo que habían escogido y él debe buscar alguna analogía o parecido entre una cosa y la otra.





COLOQUEN BIEN EL LÁPIZ

Pide al castigado que coloque un lápiz en el suelo de tal manera que nadie pueda saltar sobre él.

(Tendrá que colocarlo en un rincón o a lo largo de la pared).



LOS ESPEJOS

El castigado sale de la sala y entra cuando le llaman. Mientras tanto todos convienen en que cuando regrese le van a imitar en todo lo que haga y así lo hacen al venir él.



LOS TRES RETRATOS

Sale el castigado. Los jugadores concuerdan que representan, en su orden, los tres retratos.

(Ejemplo La novia, un perro, una boda). Al regresar el penado se le dice qué va a hacer con lo que representa el primer retrato, y él debe contestar sin saber qué representa. Luego, el segundo y después el tercero. No puede hacer lo mismo con dos de los retratos, debe ser diferente. Luego se le indica cuales eran los retratos.



EL ESPEJO

El castigado debe repetir los gestos y movimientos del que castiga, colocado al frente. Así, si el otro mueve la mano derecha, él mueve la izquierda; vuelve la cabeza a la izquierda, cuando el otro la vuelve a la derecha.



VARIAS CARRERAS CON EQUILIBRIO

Esta clase de carreras son muy propias para organizar algunas sesiones recreativas.

Llevar desde un punto a otro, previamente convenido y señalado, un tarrito o plato lleno de agua, colocando sobre la cabeza de los participantes, pero sin sujetar los tarritos en ninguna forma. Gana quien llegue sin regar el agua.

Llevar cada jugador, suspendida de un trozo de cuerda, una campanilla, en la carrera. Si hay varias campanillas iguales, los jugadores pueden correr al mismo tiempo empleado.

Llevar durante la carrera, agarrada con los dientes, una cuchara sopera, en la que se coloca una bola de cristal. Gana quién llega primero, sin haber dejado caer la bola.

Correr, llevando cada jugador una vela encendida. Gana quien llega en menor tiempo, pero con la vela encendida.

Correr con los pies atados o maniatado, quedando sólo 30 centímetros de largo de cuerda que lo une. También se puede correr, metidos los pies entre los costales, siempre que éstos sean iguales.



LA ELECTRICIDAD

Se le ruega que salga. Al resto se le informa; debemos guardar profundo silencio en el juego. A uno de los participantes se le determina como el "poseedor de electricidad". Cuando el que debe penitencia, toque la cabeza del señalado, todos gritaremos fuerte. Al entrar se le dice: **"uno de los presentes tiene electricidad, y debes concentrarte bien al ir tocando la cabeza de los participantes para poder darte cuenta de quién es, y avisar tan pronto la encuentre"**. Se procede al juego.



QUÍTAME EL PAÑUELO

Se amarra un pañuelo a la cabeza de cada jugador. Gana el que pueda quitar el pañuelo al contenedor.



DOMINIO DE LA RISA

Dos jugadores en el centro. Se saludan muy seriamente así: "**Tomás te saludo**", dice uno y el otro responde: "**Te saludo Tomás**". El primero que se equivoque, o sonría, debe pagar penitencia nuevamente.



POBRE GATICO

Un jugador hace de gatico y los demás permanecen sentados en el círculo. El gatico se hace frente a cualquier jugador, se acurruca, hace monerías y maulla 3 veces: miau, miau, miau... El otro debe acariciarlo diciendo, cada vez: "pobre gatico", pero muy seriamente; si no puede resistir la risa, paga penitencia y pasa a hacer de gatico.



LA ORQUESTA

Los jugadores de pie, forman un círculo; cada uno tiene un pañuelo agarrado por una punta. El director del juego agarrará una de las otras puntas de cada pañuelo. Cada vez que éste toque con la otra mano uno de los pañuelos, el que lo sostiene tendrá que cantar una canción diferente. Quien no lo haga así pagará penitencia nuevamente.



REGALO Y PENITENCIA

Se ponen regalos pequeños, envueltos. Para poder quedarse con el mismo, debe de antemano cumplir con el trabajo que se ha escrito entre cada regalo. En un mismo paquete puede ponerse varios, separados por sus envolturas respectivas y con sus penitencias. El paquete grande va pasando al son de una música o durante el tiempo que quiera el que dirige. Cuando se dé una señal o "pare la música", el que tiene el paquete lo desenvuelve, cumple penitencia y se queda con el regalo. El juego comienza de nuevo.