

# ROMPEHIELOS

El primer paso para crear la unidad en tu grupo de jóvenes es romper las barreras que existen y establecer una relación más cercana entre los estudiantes.

Esto se puede conseguir en principio con juegos apropiados para que los jóvenes empiecen a conocerse y relacionarse.

### **CELULAR LOCO**

Divide a los jóvenes en dos grupos:

El de varones y el de mujeres. Cada uno en una hoja o ficha, escribirá su fecha de nacimiento, con 6 dígitos: es decir, si alguien nació el 6 de abril de 1980, escribirá sólo: 060480.

Cada grupo deposita su ficha en una caja. Se revuelven y luego los varones tomarán las fichas de las mujeres y viceversa.

Se explica que ahora lo que tienen en sus manos es un número de teléfono celular, entonces un varón empieza marcando en voz alta, la dama de quien sea el número, se pone de pie y contesta lo que ella desee: si quiere platicar con él dirá: "bueno, hola, etc" Entonces ahí entablarán la plática. Si no quiere hablar con él, dirá que el número está fuera de servicio, ocupado, etc, dependiendo de la situación.

Después que la primera pareja termina el diálogo, la mujer ahora marcará al número de celular que ella tiene, y así sucesivamente hasta que todos hablen.

### **LA SELVA**

Para esto debes usar palillos de dientes.

Primero divide tu grupo en números del 1 al 4 (hasta diez si quieres, para formar equipos dependiendo de la gente que tengas), luego que se reúnan los 1 con los 1, y los 3 con los 3, etc.

Diles que escojan un animal con su sonido respectivo, y escojan un líder de grupo. Haz que todos los grupos escuchen el sonido de los demás grupos, luego esparce o tira los palillos por todo el salón, o donde te reúnas, por dentro y afuera.

Luego diles que tienen que buscarlos pero la única manera de recogerlos es haciendo como su animal, como un perro, una gato pero que el único que puede levantarlos del suelo o donde se encuentre es el líder, y ellos deben llamarlo con su sonido seleccionado. Al final el equipo que más colecta, gana. Dale unos cinco minutos y esparce bien los palillos.

### **BUSCANDO LOS TESOROS...**

Se hacen 2 o 3 equipos máximo de 10 personas, también se puede hacer equipo de hombres y equipo de mujeres, a cada equipo se les da una lista de 10 cosas que puedan encontrar en el lugar donde estén ya sea cerca o lejos del lugar (ejemplo: 1 vaso, 1 arete, 1 hoja seca, 1 hormiga, etc.)

Después el líder debe darles la instrucción de empezar y ellos se ponen de acuerdo y leen lo que se les pide buscar y corren a buscarlo.

El equipo que reúna primero todos los objetos gana. Previamente se debe acomodar unas 2 o 3 sillas dependiendo el número de equipos que haya, para que cada equipo vaya acomodando los objetos que van reuniendo, en esa silla.

Es divertido ya que todos corren por todos lados para reunir los objetos lo mas rápido posible y como generalmente no se ponen de acuerdo que es lo que va a buscar cada integrante del equipo, casi siempre resulta que casi todos los integrantes del equipo buscan el mismo objeto al mismo tiempo.

### **MUNDO LOCO**

Se hacen círculos de 4 o 5 personas, dependiendo cuantos jóvenes haya, los círculos deben tener el mismo número de personas. El líder les pondrá un nombre a cada persona del círculo, por ejemplo, con colores, si cada círculo tiene 5 personas, el líder les dará los nombres como "rojo, azul, amarillo, verde, blanco" y cada una de las personas de cada círculo tendrá un nombre, de esta manera, en cada círculo habrá un amarillo, un rojo, un verde, etc. después que se les da el nombre, el líder grita "MUNDO LOCO" y todos los jóvenes corren y gritan buscando a sus otros compañeros que tienen el mismo color o el mismo nombre que ellos y se harán otros círculos, conforme vayan encontrándose se agacha cada círculo y el que quede al último pierde.

Es muy divertido para los jóvenes, se puede hacer con frutas, equipos de fútbol, ciudades, árboles, o cualquier otro nombre... No aburre! y se pasa un buen momento gritando y riéndose mientras buscan a sus compañeros...

## LOS CUBIERTOS

Desarrollo: Es un juego muy divertido y sencillo. El animador les dice que cuando mencione cuchillos todos se paran, cuando diga cucharas todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final.

Al final se premia al ganador, o a todos los participantes con unos dulces.

## EL HOYO

1.) "Había un hoyo en el fondo de la mar" (2)

"Había un hoyo, había un hoyo, había un hoyo en el fondo de la mar"

>aquí se usan las dos manos para simular que hay un hoyo. y así se van usando mímicas para lo que se va diciendo.

2.) Había un Palo, en el hoyo en el fondo de la mar" (2)

"Había un palo, había un palo, había un palo en el hoyo en el fondo de la mar"

3.) "Había un NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DE LA MAR" (2)

"Había un NUDO, había un NUDO, había un NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DE LA MAR"

4. "Había un SAPO, en el NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DE LA MAR" (2)

"Había un SAPO, había un SAPO, había un SAPO, en el NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DE LA MAR"

5. "Había una MANCHA, en el SAPO, en el NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DE LA MAR" (2)

"Había una MANCHA, había una MANCHA, había una MANCHA, en el SAPO, en el NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DE LA MAR"

Así sigue todo y la orden es

HOYO, PALO, NUDO, SAPO, MANCHA, PELO, PIOJO, MICROBIO.

Se le pueden agregar cosas o quitar depende de como lo quieran que quede.

Espero y lo puedan usar, es muy divertido ver que todos se equivocan. también se les puede preguntar si alguien lo quiere hacer solo enfrente de todos.

### **CANASTA REVUELTA**

#### **MATERIAL:**

Un lugar abierto o en un lugar cerrado

Sillas individuales.

Un grupo de jóvenes deseosos de divertirse.

**DESARROLLO:** El director de juegos dará las instrucciones.

1.- cuando se le diga a cualquier persona manzana va a contestar diciendo el nombre de la persona que esta sentada a su izquierda, y cuando se le diga pera contestara con el nombre de la persona que este a su derecha.

2.- cuando el director diga canasta revuelta todos deben cambiarse de sus lugares. Pierde la persona que tarde en decir el nombre, o que lo diga mal. Y pasa a dirigir el juego.

**CONCLUSIÓN:** Nos sirve para poder conocer la mayor parte de los nombres de los integrantes, de manera divertida además que necesariamente cada que la persona se cambie de lugar entablara una rápida platica para aprenderse el nombre de sus dos vecinos inmediatos.

### **¿QUÉ ANIMAL ME GUSTARÍA SER?**

Dale a cada persona una tira de papel con el nombre de un animal de corral: oveja, caballo, pollo, cabra, cerdo, vaca, etc.

Pide a los jóvenes que busquen otros animales de su misma especie y formen un grupo. Sólo se podrán comunicar haciendo el sonido o algún característico del animal que les tocó, no se puede hablar. El equipo que se complete primero, gana.

El objetivo es que al terminar haya grupos de 3 a 5 personas, así que si tienes 20 jóvenes utiliza 5 animales diferentes. Si tienes menos de 10 jóvenes, mejor que formen parejas en lugar de grupos. Es posible realizar esta actividad sin papeles, diciéndole al oído a cada joven el animal que le toca, solamente con el cuidado de que nadie más oiga.

Al terminar felicita al equipo ganador, y después con todos los grupos ya formados, pide que cada uno comparta con su grupo qué animal le hubiera gustado ser y porqué [por ejemplo: Me hubiera gustado ser pájaro porque me gustaría poder volar.

Esta dinámica se puede usar solamente como un rompehielos, para dividir el grupo grande en grupos más pequeños por "X" razón, o puedes utilizarla para ayudar los jóvenes conocerse un poco más.

### HAGO UN VIAJE

Tipo de Juego: Rompe hielo

Duración aproximada: 15 minutos.

Numero de personas: 6 - 20 personas

(si hay mas que 20 personas, que los dividan en equipos de por lo menos 6 personas y por los máximo 20 personas)

Cada equipo tomará lugar aparte de los demás equipos para desarrollar la actividad.

Consiste en que el líder empieza la frase del recorrido diciendo: **"hago un viaje y llevo..."**

Diciendo cualquier artículo, por ejemplo: "unas sandalias..."

El siguiente miembro del equipo repite: **"Hago un viaje con...(nombre del líder) y llevo... "las sandalias"** (mencionadas por el líder) **y...** (agrega otro artículo)."

Continua así, repitiendo y añadiendo hasta que cada uno mencione su nombre y artículo por el que será recordado durante el resto de la actividad.

Si después de unos intentos alguien no recuerda alguna parte, los demás deben de ayudarlo. La meta no es ganar o perder (y aun menos avergonzarle a alguien) pero que el grupo se conoce.

### BINGO "CONÓCETE"

Tipo de juego: rompehielos

Duración aprox.: 20 minutos

Número de personas: 20 personas mínimo

Cada equipo tomará un lugar aparte de los otros equipos para realizar la actividad.

Cada grupo necesitará una hoja diseñada según su color como la siguiente:

**H O L A**

**A**

**M**

**I**

**G**

**O**

En un tiempo de 5 minutos intentarán llenar sus casillas una por una, con los nombres de 20 personas (en este caso) cualesquiera del grupo, pidiendo a estos que escriban su nombre o firma (es importante que sea legible.)

Terminado esto, todos se sentarán y empezarán a llenar el “bingo” según el líder vaya mencionando los nombres de cada uno. El líder decide si ganan por rellenar toda una línea en equis posición o “a cartón lleno”.

Cuando alguien cumple con el requisito, se pondrá de pie y gritará su nombre y el de la persona con la que llenó su última casilla, que fue la que le dio el gane; Recibirá un premio tanto él como su “nuevo amigo”.

El juego continúa hasta pasados 15 minutos (o cuando lo determines.)

### **PREGUNTAS DE INTERACCIÓN**

Estas 20 preguntas se pueden usar en forma de rompehielos, para que los del grupo se conocen mejor o para estimular interacción.

1. Qué te da risa?
2. ¿Qué te da miedo?
3. ¿Qué es la cosa más asquerosa que has visto en tu vida?
4. ¿Qué es la persona en tu vida que más respetas, y por qué?
5. Si pudieras ir a cualquier lugar en el mundo ahorita, ¿Adónde quisieras ir?

6. ¿Qué es algo que te gusta de tus padres?
7. Si pudieras cambiar algo de tu vida, ¿qué cambiarías?
8. ¿gustaría casarte? ¿Por qué o por qué no?
9. Si pudieras ser rico o muy sabio, ¿qué escogerías?
10. Si pudieras escoger entre vivir 200 años de vida normal o vivir solamente 15 años más pero ser alguien famoso, ¿qué escogerías y por qué?
11. ¿Qué es más importante para ti, tu familia o tus amigos?
12. ¿Qué es "el éxito" para ti?
13. Si mañana recibieras un millón de pesos, ¿qué sería la primera cosa que harías con tu dinero?
14. Si el presidente (o el líder de tu país) hoy te preguntara, "¿qué debo de hacer para que nuestro país sea mejor," ¿qué le dirías?
15. ¿Qué es lo que más quisieras enseñar a tus hijos cuando tu seas padre o madre?
16. ¿Crees que eres más introvertido o extrovertido? ¿Por qué?
17. Cuando llegas al cielo, ¿con quién te gustaría platicar? ¿Por qué?
18. ¿Cuál es tu película favorita, y por qué?
19. ¿Cuál es el incidente chistoso o vergonzoso que te ha pasado?
20. Si tu fueras un animal, ¿qué animal te gustaría ser?

## EL BAILE DEL JAPONÉS

### **Instrucciones:**

Forma un círculo con tu grupo de jóvenes.

Luego el/la líder del grupo deberá cantar lo siguiente:

"Este es el baile del japonés,  
mueve la cintura y mírate los pies,  
da una media vuelta y agáchense,  
párate de un salto y salúdense"

La idea es que se vayan cambiando de puesto para que todos se saluden con todos, también se puede hacer aumentando la velocidad del ritmo de la canción para soltarse y quebrar el hielo al interior del grupo.

Desafío: Nosotros hemos inventado 5 ritmos para el baile del japonés. ¿Cuántos puedes crear tú?

## **UN PEQUEÑO GESTO DE AMOR**

**Materiales:** Un osito de peluche o una muñeca bonita.

- 1. El líder cuenta una historia:** Ejemplo: "Cuando venia a la reunión me encontré a 'pepita' (nombre de la muñeca o del osito), ella estaba triste y sola, y necesita mucho amor. Yo le conté que en este grupo de jóvenes ustedes le podían brindar muchísimo amor.
- 2. Dejar que cada joven demuestre con un gesto el amor a Pepita,** como por ejemplo: un beso, un abrazo, una frase cariñosa (te quiero pepita), etc.
- 3. Una vez que todos le demuestran su gesto de amor a pepita,** el líder debe decir: "Pepita esta muy contenta porque todos ustedes la quieren, pero ahora ella les quiere pedir un favor más. Pepita te quiere regalar de su amor, por lo tanto, repite el gesto que le hiciste a pepita al compañero que tienes a tu lado.
- 4. La idea es que cada joven le demuestre el amor a su compañero como se lo demostró a pepita,** y así poder poner en práctica nuestra comunión.
- 5. Con esta dinámica quebrarás el hielo y acrecentarás el amor fraternal entre los miembros del grupo.** Es muy sencillo y práctico.

# DINÁMICAS Y JUEGOS DE PRESENTACIÓN

## **CORAZONES**

**OBJETIVO:** Ejercicio rompe hielo al integrar un grupo nuevo

**PARTICIPANTES:** para 40 personas.

**PREPARACIÓN:** En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante.

**Reglas:**

- a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa
- b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel
- c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente
- d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc.
- e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias.

### **PRESENTACIÓN PARA CONOCERSE Y APRENDERSE LOS NOMBRES**

**Reglas:**

Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.

El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.

Por ejemplo:

1. Yo soy Pablo y voy a llevar la música
2. Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
3. Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel

Y Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes.

### **IDENTIFICACIÓN CON UN ANIMAL**

**DESTINATARIOS:** Niños, jóvenes y adultos

**OBJETIVO:** Todas estas actividades ayudarán al grupo a conocerse e integrarse un poco más.

**MATERIAL:** Dibujos o recortes de revistas con figuras de animales. Se pegan en la pared para ambientar el lugar. Algunos letreros con frases como éstas: "Porfiado como mula", "Lento como tortuga", etc.

**DESARROLLO:**

1.- El animador invita al grupo a observar los dibujos y letreros y comenta:

A veces asociamos a las personas con animales por su forma de actuar o su aspecto físico. Los animales pueden ayudarnos a describir un poco lo que somos nosotros.

Hoy queremos que cada uno piense en aquel animal con cuyas características se siente de alguna manera identificado.

2.- En un momento de silencio, cada uno piensa en el animal con el cual se identifica.

3.- Se reúnen en equipos si el grupo es muy numeroso. Aquí cada uno se presenta y luego da a conocer el animal con el cual se siente identificado. Los demás aprovechan la ocasión para preguntar las razones por las que se sienten identificados con determinado animal.

4.- Juntos intentan identificar a personajes conocidos por todos con algún animal. También pueden intentarlo con algunos grupos o instituciones, incluso pueden hacerlo con el mismo grupo.

5.- También pueden realizar una pequeña competencia entre los equipos, elaborando la mayor cantidad de mensajes donde utilicen animales en lugar de palabras. En una reunión plenaria los equipos presentan sus mensajes y los demás tienen que descifrarlos.

**Evaluación:** Esto se puede hacer apoyándose en estas preguntas: ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que les resultó más sorprendente? ¿Qué descubrieron de sus amigos? ¿Qué podrían hacer para seguir integrándose?

### **LA MALETA CON SOMBREROS**

**OBSERVACIÓN:** Para realizar con chicos durante una convivencia. **Material:** Una maleta (Valija o bolso) - Sombreros, gorros, pañuelos, gorras, etc., en abundancia - **Organización:**

Se pone en medio de un cuarto, una maleta llena de sombreros y pañuelos para la cabeza.

**Reglas:**

Cada participante, uno tras otro, sucesivamente, se acerca a la maleta, la abre y hace una presentación de su persona en función del sombrero o pañuelo que escoja. Con él se cubre la cabeza.

(El animador también debe hacer su presentación)

Lo que se espera

- Formar un grupo - Crear ambiente - Percibir los distintos caracteres de unos y otros.

Otros posibles usos:

Una posible variante es que, en el propio micro en que se dirigen a la convivencia, cada cual es invitado a presentar a su vecino de asiento: un detalle característico, un aspecto de su vestimenta, etc.

Es una estupenda y divertida manera de empezar a conocerse.

Algunas dificultades:

Procurar que todo el mundo se presente, ayudando especialmente a los más tímidos y defendiendo discretamente a los que suelen ser objeto de más burlas.

El animador nunca debe presentarse el primero.

Reflexión:

El animador deberá apuntar cuidadosamente la forma en que cada cual se expresa y se presenta ante los demás. En este juego, efectivamente, se manifiesta lo que cada uno quiere ser y la facilidad (o la torpeza) para expresarlo ante los demás, especialmente al comienzo de la adolescencia. Se manifiesta lo que cada uno es y lo que el grupo nos hace o nos obliga a ser.

## **JUEGO DE LAS TARJETAS**

**Objetivo:**

- Facilitar la integración de los participantes - Calor Humano
- Memorizar los nombres.

Tiempo: 40 minutos

Lugar: Una sala grande para formar un círculo entre los participantes  
Materiales: 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante. 1 marcador para cada participante. Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa. 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

**Estructura del Ejercicio:**

- Distribución de los Materiales
- Explicación y llenado de las tarjetas
- Ejecución de la lectura.

- Realización del ejercicio de la memorización
- Descripción

**Desarrollo:**

**Primera Etapa:**

Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.

El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

**Ejemplo:**

**A**

**N**

**G enial**

**E ntusiasta**

**L**

**A migable**

Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

**Segunda etapa:**

Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)

El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.

Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.

El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar - o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa - etc.

### **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.

### **LOS SALUDOS CON 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, que le gusta y que 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 enfrente.

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.

### **LOS REFRANES**

**OBJETIVO:** Presentación y Animación

**MATERIALES:** Tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

**DESARROLLO:** Esta dinámica se usa en combinación con la presentación por parejas. Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán; de esta manera, se van formando las parejas que intercambiarán la información a utilizar en la presentación.

### **LOS NOMBRES COMPLETOS**

**OBJETIVO:** Presentación, ambientación.

**MATERIAL:** Tarjetas, Alfileres.

**DESARROLLO:** Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda.

El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

### **BAILE DE PRESENTACION**

**OBJETIVO:** Conocerse a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.

**MATERIALES:**

- Una hoja de papel para cada participante.
- Lápices.
- Alfileres o Maskin tape.
- Algo para hacer ruido: radio, cassetes, tambor o un par de cucharas.

**DESARROLLO:** Se plantea una pregunta específica, como por ejemplo: ¿ Qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser breve, por **ejemplo:** "preparar el terreno para la siembra";, otro: "que estoy en contacto con la gente", otro: "que me permite ser creativo", etc.

En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con alfileres en el pecho o en la espalda.

Se pone la música y al ritmo de ésta se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.

Conforme se van encontrando compañeros con respuestas a fines se van cogiendo del brazo y se continua bailando y buscando nuevos compañeros que puedan integrar al grupo.

Cuando la música para, se ve cuántos grupos se han formados; si hay muchas personas solas, se da segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo.

Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí él porque de las respuestas de sus tarjetas; luego el grupo expone al plenario sobre la base de que afinidad que se conformo, cual es la idea del grupo, porque eso es lo que más les gusta de su trabajo,)

### **CANASTA REVUELTA**

**OBJETIVO:** Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.

En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡ Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento.(El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

### **EL AMIGO SECRETO**

**OBJETIVO:** Crear un clima de compañerismo e integración.

**MATERIAL:** Papeles pequeños.

**DESARROLLO:** El primer día del taller o curso, se le pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a que se dedica y alguna característica personal (como cosas que le gustan, etc.) Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se ponen en una bolsa o algo similar y se mezclan todos los papeles; luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie; el nombre que está escrito corresponde al que va a ser su "amigo secreto".

Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con el amigo secreto de tal forma que este no nos reconozca. Que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera simpática y fraternal, hacer bromas, (siempre y cuando estas no vayan a perjudicar a ninguna persona) reconocer sus aportes, hacer críticas constructivas, etc.

Esto implica que vamos a observar a nuestro amigo secreto y todos los días debemos comunicarnos con él, (por lo menos una vez), enviándole alguna carta o algún obsequio (o que la imaginación de cada cual le sugiera).

Para hacer llegar nuestro mensaje al amigo secreto, lo enviamos con otro compañero del taller, o lo colocamos en algún sitio específico en que sepamos que el compañero lo va a encontrar; nadie debe delatar quien es el amigo secreto.

El último día del taller se descubren los amigos secretos. A la suerte, pasa algún compañero y dicen quien cree él que es su amigo secreto, y por que ; luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta y luego a él le toca descubrir a su amigo secreto y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.

## **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 inicial 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 como 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.

### **MATERIAL**

Espacios 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.

### **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 ultimo 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.

## **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.

### **PARTICIPANTES**

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 Pokemon. "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.

## **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 Luís... Él es Luís, yo soy Juan... Luís, Juan y yo Elena... Luís, Juan, Elena y Víctor...

#### **EVALUACIÓN**

Para comprobar la eficacia del juego hay dos opciones:

Volver a jugar empezando por otro punto distinto al inicial.

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 las 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 como 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.

La variante la envía M<sup>a</sup> Carmen del Barrio y le llama "repetimos gestos".

Otra variante es "me pica".

## **EL ABOGADO**

### **DEFINICIÓN**

El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del al 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 más, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo a 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, que 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.

#### **DESARROLLO**

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 toco.

## **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.

# DINÁMICAS DE VALORES

## **EL ÁRBOL SOCIAL**

**Objetivo:**

- I. Ofrecer una forma creativa y accesible de apropiarse, utilizar y manejar, un modelo de interpretación estructural de un grupo y de la sociedad.
- II. Lograr que se entienda a un grupo y la sociedad como un todo, diferenciando 3 niveles. \_  
Ideológico \_ Jurídico/político \_ Económico
- III. Reconocer la interrelación de estos tres niveles.

Tamaño de Grupo: 20 personas como mínimo.

Tiempo Requerido: 60 minutos aproximadamente

Material:

I. Pizarrón

II. Portafolio y marcadores.

Lugar:

Un lugar Amplio. Se puede utilizar el aula donde se desarrolla el curso.

Desarrollo:

I. Se comienza preguntando a los participantes:

¿Cuáles son las partes principales de cualquier árbol? Conforme van respondiendo se va dibujando, hasta tener la raíz, el tronco y el follaje del mismo. Después se les pregunta:

¿Qué funciones tienen estas partes (raíz, tronco y follaje) para el árbol?

II. En el momento que estén ampliamente descritas las partes de el árbol y sus funciones, se debe enfatizar que éste es un TODO, un sistema con vida, que necesita de la estrecha interrelación de sus partes, para garantizar su supervivencia. Un comentario que puede ayudar a esto es que ni un tronco, ni una raíz o el follaje solos, forman un árbol.

III. Habiendo resaltado al árbol como un sistema, se procede entonces a compararlo con la sociedad preguntando:

¿En la sociedad que elementos se asemejan o cumplirían las funciones señaladas para la raíz, el tronco y el follaje?

¿Si la raíz sirve al árbol para extraer del suelo las sustancias que lo alimentan, en la sociedad cómo extraemos de la naturaleza todo lo que necesitamos para vivir ?

¿Si el tronco le da fortaleza al árbol, en la sociedad qué o quienes simbolizan la fuerza y el poder entre las relaciones de los grupos y comunidades humanas?

¿Si el follaje cubre al árbol, lo protege y es por medio de las hojas o frutos que identificamos el tipo de árbol del que se trata, en la sociedad a través de que medios o elementos los seres humanos, se explican (descubren) justifican (protegen) o reproducen (encubren). La clase de relaciones que establecen entre ellos, y los frutos que generan esas relaciones?.

IV. En el desarrollo de la discusión sobre la ubicación de los distintos elementos de la realidad en el árbol, debe llegarse a bautizar a cada uno de los tres niveles del árbol. Al follaje se le nombrará nivel ideológico, donde se reproduce, encubre o descubre todo el sistema social. Al tronco se le llamará nivel político, donde el poder, toma forma

organizativa, institucional y jurídica, a estos dos últimos niveles se les puede llamar también superestructura. A la raíz y todo lo contenido en ella, se le llamará nivel económico o infraestructura., donde se ubica todo el proceso de producción de bienes de una sociedad, su circulación, su distribución y su consumo.

V. Es importante saber sentir como Instructor, cuándo introducir los términos infraestructura y superestructura, ya que esto va a ayudar o va a confundir al grupo, esto dependerá del nivel de conocimiento que tengan del mismo.

VI. En sesión plenaria se analiza el ejercicio y el instructor obtienen comentarios finales.

### **SOCIODRAMA: CLASES DE GRUPOS**

Oportunidad: Para una revisión.

Objetivo: Que se aprecie el sentido de colaboración y trabajo en equipo.

Motivación: En todo grupo humano se dan diversos tipos de actitudes que conviene estudiar para prevenir los daños que un mal grupo puede hacer en el conjunto'. (5')

Socio drama:

Se divide el grupo en cuatro subgrupos y por suerte se les entrega una hoja con las características de cuatro grupos diferentes:

a. Grupo Cerrado: Características de 'rosca'; no dejan participar a otros.

Son individualistas, exclusivistas, egoístas. No admiten ninguna iniciativa que no venga de ellos. Son autosuficientes.

b. Grupo Cianuro: Todo lo miran con actitud de crítica destructiva.

Nada les parece bueno. Tiene envidia a lo de los demás. No colaboran en nada porque todo les parece sin importancia.

Lo difícil lo toman a juego. Tratan de disminuir lo bueno que ven en los otros.

c. Grupo Montón: Unidos sin ningún interés porque cada uno busca lo suyo.

Se sienten marginados; no se ayudan entre sí.

Nunca se ponen de acuerdo en nada. Aislados e indiferentes.

No se entusiasman por nada y no dan soluciones a nada.

Todo les parece complicado y difícil.

d. Grupo Integrado: Colaboración y amistad sincera.

Aceptan las iniciativas de otros.

No les interesa la competencia, sino ayudar.

Buscan el bien del grupo en general.

Están abiertos a los demás que quieran participar.

Dinámicas de liderazgo

### **DECISIÓN GRUPAL**

**Oportunidad:** Para entrenar a grupos en la toma de decisiones.

**Objetivo:** Descubrir las luchas de liderazgos y las agendas ocultas de tipo afectivo o ideológico que influyen en las decisiones de nombramientos. **Material:**

A continuación se encuentran los papeles que se entregan a la gente. ¡Sólo se les debe entregar un personaje e indicarles que no deben dejárselos conocer por los otros cuatro!

**Personaje 1:** Crees ser la persona indicada para ser coordinador de tu grupo. Posees una ideología clara de cambio con inclinación a realizar lo que tu quieres y crees en la necesidad del aporte ideológico del coordinador. Rechazas la posibilidad de que el personaje "2" sea el elegido pues a tu manera de ver, es demasiado activista y no se sabe hacia dónde puede encaminar el grupo.

**Personaje 2:** Crees ser la persona indicada para ser el coordinador del grupo. Eres una persona muy activa y emprendedora, de mucha iniciativa y capacidad para llevar a cabo un objetivo grupal. Rechazas como coordinador al "personaje 4", pues habla mucho pero de ahí no pasa. En el fondo es tímido, aunque no lo dice.

**Personaje 3:** Crees ser la persona indicada para ser coordinador de tu grupo. Eres una persona muy cordial, de magníficas relaciones humanas, aceptada por todo el grupo. De no quedar como coordinador te inclinas por el "personaje 5", persona muy capaz, y a la cual hay que darle otra oportunidad de superación.

**Personaje 4:** Crees ser la persona indicada para ser el coordinador del grupo. Posees una gran facilidad de expresión y convences rápidamente a un grupo con tus planteamientos. En caso de no ser elegido crees que cualquiera podría hacerlo, a condición de que no sea una persona exagerada y radical.

**Personaje 5:** No crees ser la persona indicada para ser coordinador del grupo. En otras ocasiones prestaste este servicio al grupo y por determinadas circunstancias fue negativa tu experiencia. Sabes que tienes cualidades suficientes para ser el coordinador pero no quieres correr el riesgo de un nuevo fracaso. A tu modo de ver, el "personaje 5" podría ser un buen coordinador.

**Reglas:**

1. Se preparan dos observadores con anterioridad, para que vean, observen y anoten lo que pasará en los grupos donde les toque.
2. Aprender los papeles. Después de una buena motivación sobre la importancia de desempeñar bien los papeles que se les van a dar, se entrega en cada subgrupo de 5 personas, el respectivo papel que les toca representar. Se dan unos 5 minutos para aprendérselos, tan pronto como acaban de oír el caso: ustedes forman parte de un equipo de promoción social. Hoy es el día indicado para elegir coordinador. Los acompañarán dos personas que no forman parte del equipo y que por tanto no podrán intervenir. Tienen 5 minutos para aprenderse e interiorizar los papeles y 25 minutos para ponerse de acuerdo en la elección. (10')
3. Trabajo en grupos (25'). Están presentes los observadores.
4. Resonancia. Se invita a los grupos a compartir entre si estas preguntas:
  - ¿cómo se sintieron representando esos papeles?
  - ¿cómo sintieron a los demás?, etc.Después leen sus respectivos papeles y ven cómo los desempeñaron. Los observadores leen sus apuntes procurando no dar juicios, sólo lo que observaron. Finalmente sacan alguna enseñanza para el plenario. (45')
5. Plenario: ¿Qué enseñó este ejercicio? (30')

**SIGA AL LÍDER**

**Oportunidad:** Reunión, curso, con gente tímida.

**Objetivo:** Detectar o analizar líderes en grupo.

**Materiales:** Tocabiscos, CD o grabadora. Disco apropiado.

**Reglas:**

1. El coordinador dice: "Voy a poner un disco. Escúchenlo y sigan el ritmo. Si les recuerda algo o desean explicar lo que ustedes sienten, pasen al centro y háganlo. Pueden también hacerlo desde su lugar.
2. La gente en círculo. Se pone la música. Expresiones. (10')
3. Se para el disco. Regresan al círculo. Se pone otro (10'). Y, otro. (10')
4. Resonancia: ¿Cómo les fue? ¿Por qué salieron al centro o no? Análisis de liderazgos, bloqueos, etc. (20')

## **EL PODER**

**Objetivo:** Analizar las diferentes formas del uso del poder directo e indirecto en un grupo.

**Tamaño de Grupo:** 70 participantes.

**Tiempo Requerido:** 180 minutos.

**Material:**

I. Papel y lápiz para cada participante.

II. Un sobre para cada subgrupo.

**Lugar:** Una salón amplio con sillas o pupitres.

**Desarrollo:**

I. El instructor solicita a los participantes que se integren en subgrupos ( de 5 a 10 personas).

II. Les indica, que escriban individualmente una tarea que pueda ser ejecutada por una persona durante 5 minutos. Los papeles con las tareas se colocan en un sobre.

III. Un miembro del equipo saca un papel del sobre y ejecuta la tarea señalada, el resto del grupo anota sus observaciones.

IV. Se repite el proceso con cada integrante del equipo.

V. Una vez terminado, el instructor solicita a los participantes evalúen la utilización del poder indirecto.

VI. El instructor indica a los participantes que cada miembro del grupo ejercerá el poder sobre su equipo, durante diez minutos.

VII. Cuando todos han ejercido el poder directo, el instructor les solicita evaluar la vivencia.

VIII. Concluidas las evaluaciones, en los equipos de trabajo se hace una reflexión sobre las formas de autoridad y manejo del poder.

IX. En sesión plenaria se comenta el ejercicio.

## **CIEGOS, COJOS, MUDOS**

**Oportunidad:** Es un ejercicio sencillo, descansado y propio para horas pesadas, pero profundo.

**Objetivo:** Analizar cómo nos relacionamos en el trabajo, ver los diferentes liderazgos, etc.

**Tiempo Requerido:** **Material:** Una cartulina por grupo. Es preferible no dar más y dejar el resto a la iniciativa de los participantes.

**Desarrollo:**

- 1. Se forman grupos de 6 personas y cada uno escoge hacer de ciego, mudo, manco, cojo, sordo o normal. A cada grupo se le asigna un observador.**
- 2. Se pone una 'tarea': caminar unos 30 metros, fabricar una caja, conseguir un regalo (flor, dulce, etc.) y elegir a quién se lo van a dar. (5')**
- 3. Salen del salón a cumplir la tarea. (15')**
- 4. Al llegar se entregan los regalos; momento de alegría. (10')**
- 5. Resonancia. Por los mismos grupos pequeños (45'):**
  - ¿Cómo me sentí cumpliendo el 'oficio'?**
  - ¿Cómo nos vimos?**
  - ¿Privo la 'tarea' o la relación humana?**
  - ¿A quién le permití ser y quién me dejó ser? (analizar paternalismos)**
- 6. Plenario. Comentarios y enseñanzas (30').**

# DINÁMICAS DE COMUNICACIÓN

## ¿ES ASÍ?

**Objetivo:** Analizar los elementos que distorsionan la comunicación.

**Tamaño de Grupo:** 20 participantes.

**Material:**

I. Un pizarrón y gises.

II. Un objeto o una hoja con una figura.

**Lugar:** Un salón que permita a los participantes estar parados y dibujar en el pizarrón.

**Desarrollo:**

I. Este ejercicio consta de tres etapas: Primera Etapa: Se piden 2 voluntarios, uno estará frente al pizarrón y el otro dándole la espalda al primero y al grupo, éste último describirá la figura que está en la hoja (o el objeto), sin voltearse hacia el pizarrón. El que está frente al pizarrón, debe tratar de dibujar lo que le están describiendo. **NO PUEDE HACER PREGUNTAS.** Segunda Etapa: Colocados de la misma forma, se repite la descripción y el dibujo, sólo que el que dibuja **SI** se puede hacer preguntas.

Tercera Etapa: Se repite el ejercicio, pero se cambia al compañero que describe la figura por otro del grupo. (Esta tercera etapa se hace si el dibujo no ha sido correcto). Igualmente se puede hacer preguntas y el que describe puede mirar al pizarrón para ayudar al que dibuja.

II. Se pide a los voluntarios que cuenten cómo se sintieron durante el ejercicio, en sus distintas etapas.

III. Se comparan los dos dibujos realizados entre ellos y con el dibujo u objeto original.

IV. Se discute que elementos influyeron para que la comunicación se distorsionara o dificultara: la falta de visión, de diálogo, etc.

V. Posteriormente, se discute qué elementos en nuestra vida cotidiana dificultan o distorsionan una comunicación.

### **EL CHISTE TONTO**

**Objetivo:** Animar a los participantes a que hagan preguntas (aunque parezcan tontas).

**Tamaño de Grupo:** 25 participantes.

**Tiempo Requerido:** De 5 a 10 minutos.

**Material:** Ninguno.

**Lugar:** Un salón amplio que permita a los participantes estar sentados y escuchar atentamente.

**Desarrollo:**

I. Con la cara más seria que pueda, narre lo siguiente al grupo: "

¿Han oído el cuento de un estudiante en el último año de la carrera que estaba haciendo un estudio científico? Tenía una cucaracha, la puso sobre una mesa y le dijo que saltara; y saltó, hasta la orilla de la mesa. El estudiante tomó la cucaracha y le arrancó un par de patas. La volvió a poner en la mesa y le ordenó saltar. El estudiante la tomó otra vez, le arrancó otro par de patas y la puso otra vez; le ordenó saltar y lo hizo en una distancia muy pequeña. Después, le arrancó las patas que le quedaban y la puso en la mesa. Le ordenó

saltar y ni siquiera se movió. El estudiante llegó a la conclusión de que una cucaracha sin patas se queda sorda."

II. Por muy bien que se narre este cuento, en el mejor de los casos sólo logrará sonidos de desaprobación en su auditorio.

III. Para finalizar, se les aplicarán las siguientes preguntas para su reflexión: ¿Por qué debo contar un cuento tan tonto? (Para que los asistentes estén menos tensos.) ¿Qué enseñanza pueden obtener de este incidente? (Nadie debe tener miedo de hacer un enunciado o hacer una pregunta en apariencia tontos).

# JUEGOS DE AFIRMACIÓN

## ¿UN QUE?

### DEFINICIÓN

El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

### OBJETIVOS

Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

## **DESARROLLO**

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. Que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión

## **AFECTO NO-VERBAL**

### **DEFINICIÓN**

Se trata de que todo el grupo exprese a una persona, sucesivamente, sentimientos positivos.

### **OBJETIVOS**

Estimular el sentimiento de aceptación en grupo mediante expresión no verbal.

### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

El juego se hace en silencio.

### **DESARROLLO**

Un/a participante, con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Estos se la van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no verbal, de la manera que deseen, durante un tiempo de 4-5 minutos. Luego la persona del centro cambia, hasta que participen todos/as los que quieran.

## **CUIDADO**

### **OBJETIVO:**

Favorecer la confianza en el grupo.

### **DESARROLLO:**

Se hace un circuito con los objetos. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el circuito con los ojos abiertos. Vuelve a recorrerlo, pero esta vez, con los

ojos vendados. Sin que él se entere, quitamos los objetos del suelo. Los compañeros le “dirigen” simulando que aún están los objetos.

## **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.

## **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.

## **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.

Juegos de conocimiento

## **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.

## **CARTA AL TÍO DE AMÉRICA**

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros naciésteis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconoceros. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

## **AL LORO**

Se reparte a cada jugador una cuartilla. Se divide en cuatro partes iguales con el lápiz, y se escribe de izquierda a derecha y de arriba abajo, lo siguiente: lo que suele hacer un domingo por la tarde; su afición favorita; lo que más le gusta encontrar en las personas; el deseo que pediría a un hada. Una vez rellenas, se recogen y barajan, para ser repartidas de nuevo, sin que a nadie le toque la suya.

En este momento, cada jugador deberá encontrar al dueño de la tarjeta sin mostrarla a ninguno de los otros y sin hacer preguntas directas. Solo sirve la intuición y el conocimiento que tengamos de los otros.

Cuando se encuentra al dueño, se escribe el nombre en la cuartilla y se la pega en el pecho.

## **LA PELOTA CANTARINA**

Se ata una cuerda a un balón que no haga daño (de espuma). Se forma un círculo y una persona se coloca en el interior con los ojos tapados, esta tira la pelota, un miembro del

círculo recoge la pelota y ha de cantar una canción procurando no ser reconocido/a. Si es reconocido/ pasa al centro y vuelve a tirar.

### **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 corro 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.

### **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**

Proyectos



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

JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE  
CONFLICTOS



## **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**

Se forman los grupos (3 a 5 personas)

Se les entrega los papeles

Se les imparte la consigna

Advertir sobre la solicitud de una hoja adicional (Adultos)

El grupo concluye la prueba cuando logra que su nave vuele y atraviese el aro (tiene hasta 3 intentos)

Los intentos de cada grupo no pueden ser consecutivos ( a fin de fomentar la participación de todos)

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

¿Que podemos sacar de aprendizaje de este juego?

¿Cual ha sido el momento más difícil?

¿Que 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).

### 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 por que 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

# JUEGOS DE DISTENSIÓN

## EL MERCADO DE CHINÍ-CHINÓ

Se sienta a los participantes en círculo. El animador dice: "imaginaos que estamos en el mercado de chiní-chinó, que es un mercado chino, en el cual se pueden comprar unas cosas y otras no, por ejemplo yo compraría una cama". Entonces los participantes van diciendo cosas que quieren comprar. Si las palabras llevan "i" u "o" no las pueden comprar, y si no llevan, sí las pueden comprar. Los participantes deben descubrir por qué pueden comprar las cosas.

## **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.

## **CAZA ABRAZADORES**

### **DEFINICIÓN**

Abrazarse por parejas cambiando a otro compañero o compañera distinta de la 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 cazas abrasadores 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 de la 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 abrasadores ,es decir tienen que cazar ,tocar a un compañero mientras este busca desesperadamente un abrazo, cuando está abrazado ya no se le puede cazar.

### **TIBURONES Y SALVAVIDAS**

#### **DEFINICIÓN**

Esta actividad es una de las favoritas usadas por los niños en los juegos cooperativos de la iniciativa Jugar para la Paz.

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.

### **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.

# JUEGOS DE CONFIANZA

## **CUIDADO**

### **OBJETIVO:**

Favorecer la confianza en el grupo.

### **DESARROLLO:**

Se hace un circuito con los objetos. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el circuito con los ojos abiertos. Vuelve a recorrerlo, pero esta vez, con los ojos vendados. Sin que él se entere, quitamos los objetos del suelo. Los compañeros le “dirigen” simulando que aún están los objetos.

## **CONTROL REMOTO**

Se divide el grupo en dos subgrupos y se forman parejas, de modo que cada componente de las parejas se encuentre en subgrupos diferentes. Se disponen bien en dos filas enfrentadas o bien una mitad ocupando el centro del círculo que forma a su alrededor la otra mitad del grupo. La pareja no podrá estar frente a frente (esto es, los miembros de cada pareja no deben estar uno frente al otro). Los jugadores de un subgrupo llevan los ojos vendados. Los otros son los lazarillos, que no podrán moverse. Los ciegos tendrán que alcanzar a su lazarillo, quienes sólo podrán llamarles una y otra vez por su nombre.

## **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?

## **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 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 asta 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?



### **GRAN FIESTA**

Esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona. Además también se emplearán cartulinas o papel continuo, diferentes lápices de colores (rotuladores, lápices de madera, ceras, etc.).

**DEFINICIÓN:** Trabajar por grupos una idea que debe de ser plasmada mediante el dibujo. Terminando en una puesta en común.

**OBJETIVO:** Potenciar la relación entre los miembros del grupo. Promover el trabajo en grupo. Respeto hacia el trabajo de los demás. Desarrollar la capacidad de representación. Desarrollar la creatividad e imaginación.

**CONSIGNAS DE PARTIDA:** El grupo deberá saber antes de comenzar la actividad, que deberán respetar el turno a la hora de hablar, a la misma vez que todos los componentes del grupo deberán aportar su opinión es decir, todos deberán de participar.

**DESARROLLO:** Se hará un círculo entre todos los componentes del grupo y se empezará con una historia. Esta historia tratará de ponerles en situación, contándoles que vivimos en un reino, en el que el rey quiere realizar una fiesta por la entrada de la primavera; pero como este rey ya ha hecho muchas fiestas no tiene ni remota idea de como realizarla. Por lo que ha pedido a su pueblo que le entreguen ideas para realizarla. Esto deberá presentarse antes de la fecha de la fiesta, así el rey realizará la fiesta que mas le guste. Con todo el mundo y una vez explicada la situación, se realizarán pequeños grupos de cinco personas aproximadamente. Los grupos se harán atribuyendo a cada persona una palabra, estas serán: ancianos del pueblo, hombres, mujeres, niños y animales. Los ancianos formarán un grupo y así todos. Cada grupo deberá intentar plasmar en el papel grupal, teniendo en cuenta el papel que le ha tocado representar dentro del reino.

**EVALUACIÓN:** El/la responsable de la actividad irá observando como los grupos trabajan, si la gente participa, los comentarios realizados entre los niños y las niñas, viendo las diferentes intervenciones, quienes son los que intervienen.

## **INTERFERENCIAS**

**OBJETIVO:** Valorar las dificultades de la comunicación si no se hace en unas condiciones adecuadas.

**DESARROLLO:** Se redactarán, antes de empezar la dinámica por parte del educador, cuatro frases que luego tendrán que ser trasmitidas por los participantes en la técnica. Se forman cuatro grupos y de cada grupo hay uno/a que emite el mensaje, otro/a que lo recoge escribiéndolo, otro/a que hará de repetidor del mensaje y otros/as harán interferencias a la comunicación de otros equipos.

En una sala los cuatro equipos se disponen de la siguiente manera:

El emisor subido en una silla y de frente a una distancia relativamente corta el receptor también subido/a en una silla. A mitad de camino entre ambos está el repetidor que intentará ayudar a los dos anteriores en la transmisión del mensaje.

El resto de participantes que harán de interferencia se colocarán en fila entre el emisor y el receptor de los equipos contrarios, manteniéndose en el medio el repetidor que no pueden moverse de su sitio. Las interferencias se harán dando voces y moviendo las manos de tal forma que eviten que el equipo contrario transmita el mensaje de forma adecuada.

Se da un tiempo determinado para que transmitan cada uno el mensaje asignado que debe tener más o menos la misma dificultad y luego se leen los mensajes para ver si se ha transmitido adecuadamente. Se establecerá un pequeño debate sobre las dificultades que han tenido al transmitir los mensajes.

## **PASEO EN LA JUNGLA**

### **DEFINICIÓN**

Consiste en decidir la posición y el orden para atravesar una jungla imaginaria.

### **OBJETIVOS**

Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones.

### **PARTICIPANTES**

Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

### **DESARROLLO**

Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

### **EVALUACIÓN**

¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?

### **NOTAS**

Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla.

## **¿CÓMO ESTOY?**

### **DEFINICIÓN**

Observación del compañero, mediante el tacto, para conseguir descifrar la posición que adopta.

### **OBJETIVOS**

Mejora de la percepción espacial. Promover la comunicación táctil.

### **PARTICIPANTES**

Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

### **MATERIAL**

Vendas para los que hacen de ciegos.

### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

El/La ciego/a no debe abrir los ojos o quitarse la venda hasta adoptar la postura del compañero/a estatua.

### **DESARROLLO**

Por tríos un ciego/a, una estatua y la otra evalúa. El ciego/a, palpando, debe colocarse en la misma posición que la estatua; cuando crea que ya está abre los ojos y corrige sí es preciso. Puede ser una postura exacta, una simétrica, o libre pero conservando uno o varios elementos de la estatua. Rotación de papeles.

### **EVALUACIÓN**

Durante: La que observa debe comprobar la semejanza entre ambas posturas, la del ciego/a y estatua.

Al final: Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?

### **NOTAS**

Una variante puede ser hacerlo por parejas eliminando el papel del/a observador/a.

## **GRAN FIESTA**

### **DEFINICIÓN**

Trabajar por grupos una idea que debe de ser plasmada mediante el dibujo. Terminando en una puesta en común.

#### **OBJETIVOS**

Potenciar la relación entre los miembros del grupo.

Promover el trabajo en grupo.

Respeto hacia el trabajo de los demás.

Desarrollar la capacidad de representación.

Desarrollar la creatividad e imaginación.

Pasarlo bien.

#### **PARTICIPANTES**

El número de participantes rondará entre las 20-25 personas. Esta actividad se podrá realizar con niños a partir de 12 años.

#### **MATERIAL**

Esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona. Además también se emplearán cartulinas o papel amplio como por ejemplo el papel de estraza, diferentes lápices de colores (rotuladores, lápices de madera, ceras, etc.).

#### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

El grupo deberá saber antes de comenzar la actividad, que deberán respetar el turno a la hora de hablar, a la misma vez que todos los componentes del grupo deberán aportar su opinión es decir, todos deberán de participar.

#### **DESARROLLO**

Se hará un círculo entre todos los componentes del grupo y se empezará con una historia. Esta historia tratará de ponerles en situación, contándoles que vivimos en un reino, en el que el rey quiere realizar una fiesta por la entrada de la primavera; pero como este rey ya ha hecho muchas fiestas no tiene ni remota idea de como realizarla. Por lo que ha pedido a su pueblo que le entreguen ideas para realizarla, Esto deberá presentarse antes de la fecha de la fiesta, así el rey realizará la fiesta que mas le guste. Con todo el mundo y una vez explicada la situación, se realizarán pequeños grupos de cinco personas aproximadamente. Los grupos se harán atribuyendo a cada persona una palabra, estas serán: ancianos del pueblo, hombres, mujeres, niños y animales. Los ancianos formarán un grupo y así todos.

Cada grupo deberá intentar plasmar en el papel grupal, teniendo en cuenta el papel que le ha tocado representar dentro del reino.

#### **EVALUACIÓN**

El/La responsable de la actividad irá observando como los grupos trabajan, si la gente participa, los comentarios realizados entre los niños y las niñas, viendo las diferentes intervenciones, quienes son los que intervienen.

#### **NOTAS**

Con los más mayores, en la puesta en común se discutirá los diferentes estereotipos en los que han sido divididos y el por qué de sus representaciones.

### **VAMOS A VENDER**

#### **DEFINICIÓN**

Todos los participantes se sientan formando un círculo. Un compañero empieza cogiendo al compañero que se encuentra al lado y debe presentarlo como un producto, habiendo de persuadir a los otros compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cual es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización.

#### **OBJETIVOS**

Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños. También ayuda a la expresión verbal y corporal ante un público que son los propios compañeros.

#### **PARTICIPANTES**

A partir de 7-8 años y un número indefinido

#### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Los participantes deben de valerse de su habilidad para dar credibilidad al producto que intentan vender.

#### **DESARROLLO**

Los alumnos empiezan presentándose y posteriormente presentan el producto. Por ejemplo un alumno coge al compañero y lo presenta como una cama que hace masajes. Este debe demostrar cuales son las cualidades de la cama con ejemplos de su funcionamiento y uso, así como su fantástico precio y sus facilidades de pago.

#### **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.

#### **NOTAS**

Podemos marcar un producto específico, como por ejemplo solo valen productos de limpieza o muebles de la casa.

### **EL SUBMARINO**

#### **DEFINICIÓN**

Este juego consiste evitar chocar con los compañeros.

#### **OBJETIVOS**

La participación en grupo.

La escucha.

Afinar el sentido del oído

#### **PARTICIPANTES**

A partir de los 7 años y ¡mientras más mejor!

#### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Que se respeten a todos y que todos participen

#### **DESARROLLO**

Los niños se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando este a punto de chocar los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi"

#### **EVALUACIÓN**

El que menos choque y el que más participe gana.

### **PELOTA IMAGINARIA**

#### **DEFINICIÓN**

En corro pasamos una pelota imaginaria. Cada uno hará algo con ella, distinto a lo hecho hasta el momento y los demás lo imitarán.

#### **OBJETIVOS**

Desarrollar la creatividad y la imitación gestual.

#### **PARTICIPANTES**

Para educación infantil y el primer ciclo de primaria (de 3/4 a 6/7 años) y menos de 30 participantes.

#### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Seamos originales. Realizar los gestos con la pelota con rigor.

#### **DESARROLLO**

Los alumnos se sitúan en corro cogidos por las manos. Nos soltamos. El profesor pasa la pelota imaginaria a uno de los alumnos, quien tendrá que hacer algo con ella (botar con la mano derecha, izquierda, lanzarla al aire y recogerla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo, darnos un masaje,...). Todos los alumnos imitan esta acción. El alumno pasa esta pelota al siguiente compañero y continuamos el juego hasta pasar todos.

#### **EVALUACIÓN**

Los criterios para la evaluación de la actividad serían:

Es creativo

Acepta las consignas del juego

Es respetuoso con sus compañeros

#### **VARIANTE**

Podemos hacerlo con una pelota de verdad. Sin embargo, la pelota imaginaria nos ofrece una gama más amplia de posibilidades.

#### **EL PSIQUIATRA**

##### **DEFINICIÓN**

La persona que se "la liga" es un psiquiatra y tiene que adivinar nuestro problema.

##### **OBJETIVOS**

Establecer una confianza de la persona con el grupo, desinhibición y pérdida de timidez.

##### **PARTICIPANTES**

Un grupo no muy numeroso, a partir de 14 años más o menos.

##### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

El grupo debe saber que tiene que adoptar la personalidad de la persona que tiene a su derecha o izquierda (según se establezca) y que cuando se miente o se dice algo mal sobre esa persona, ésta tiene que decir en voz alta "psiquiatra" y todos se cambian de sitio.

##### **DESARROLLO**

Se elige una persona que no sepa el juego y lo llevamos a una habitación donde no escuche las instrucciones que vamos a dar al grupo. Una vez hecho esto, el presentador explica al grupo que la persona es un psiquiatra y nosotros somos locos, dicho psiquiatra tiene que adivinar nuestro problema que no es otro que un desdoblamiento de personalidad adoptando la personalidad del compañero/a de la izquierda o derecha según se establezca, al psiquiatra se le dice que tiene que resolver nuestro problema mediante preguntas.

#### **EVALUACIÓN**

Se debe producir un buen ambiente y confianza de la persona en cuestión con el resto del grupo.

# JUEGOS DE COOPERACIÓN

## **CONSTRUIR UNA MÁQUINA**

Se trata de construir una máquina, u otro objeto, entre todos. El animador propone: "vamos a hacer una máquina y todos somos parte de ella". Se escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, un tren, un carromato, algo imaginario... Alguien comienza y los demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina. Cuando todos se hayan colocado, se hace el test de funcionamiento.

### **SOPLAR LA PLUMA**

Se divide a los participantes en grupos. Las manos han de colocarse a la espalda. Los miembros de cada grupo han de colocarse muy juntos. Se lanza un plumón sobre ellos y todos deben soplar para impedir que se caiga al suelo. Se puede acordar un tiempo determinado para mantener la pluma en el aire o trasladarla de zona.

### **LEVANTARSE EN GRUPO**

Se disponen en grupos de más de diez, sentados en círculo con la espalda hacia dentro, cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo.

### **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 tienen 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.

## **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 sería 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 tumbadas 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.

## **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 pié. 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 brazo 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 giran 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.

## **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.

## **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 suyos 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.

# JUEGOS RECREATIVOS

## **AGENTES SECRETOS**

### **OBJETIVO:**

- I. Analizar el proceso de percibir mensajes no-verbales.
- II. Reforzar el aprendizaje de conocimientos adquiridos.
- III. Actividad recreativa para los grupos

**TAMAÑO DE GRUPO:** Ilimitado

**TIEMPO REQUERIDO:** 60 minutos

### **MATERIAL:**

- I. Papel y lápiz para cada participante.
- II. Una pelota.

III. Un pañuelo por jugador.

LUGAR: Salón amplio y bien iluminado.

DESARROLLO:

I. El instructor presenta el ejercicio y forma subgrupos.

II. Los equipos están formados de tal manera que se pueda ver perfectamente a todo el mundo. Los jugadores se hayan sentados.

III. El instructor explica que unos bandos rivales de agentes secretos intentan descubrir el misterio de las identidades de los espías.

Un sabio ha puesto a punto de ingenio esférico y cósmico (el detector - la pelota) que reduce a la impotencia a un agente secreto tan pronto como este ultimo ha sido identificado.

IV. Se echa a la suerte para determinar el equipo que iniciara el juego.

V. Uno de los jugadores del equipo designado toma la pelota y se dirige hacia un equipo de su elección, deteniéndose frente al que interpela a su jefe, poseedor de la lista de apodos de sus compañeros de equipo.

VI. Le pregunta ¿A quien tengo que lanzar el detector?.

VII. El jefe, después de haber consultado su lista pronuncia un apodo cualquiera, detentado por uno de sus compañeros o por... el mismo.

VIII. El jugador lanza entonces el detector en dirección a uno de los agentes secretos. Este ultimo esta obligado siempre a recibir la pelota.

IX. Si la elección ha sido acertada y el jugador a adivinado correctamente, el agente secreto queda neutralizado por el detector. En tal supuesto, se quita el pañuelo que lleva colocado alrededor del cuello o toma una postura característica que indica que ha sido eliminado. Pero el agente secreto neutralizado continua ayudando a su equipo.

X. Los demás jugadores, como es lógico, anotan los resultados de la operación y apuntan que Carlos no es "Corazón de León" y que Martha no es "Z 413". De esta suerte, poco a poco, las presunciones se concretan y pueden efectuarse elecciones con crecientes posibilidades de éxito.

XI. Cualquier jugador tiene plena libertad para adelantarse hacia un equipo y no dirigirse al jefe para saber a quien lanzara la pelota-detector. En efecto, puede anunciar: Lanzo a....."Toro Sentado". Y arroja la pelota hacia el jugador que cree que realmente es "Toro Sentado".

XII. Si el jugador se equivoca (cosa que ocurre muchas veces), regresa a su sitio. Entonces será el jugador que haya recibido la pelota quien tendrá derecho a levantarse y adelantarse hacia otro equipo para intentar descubrir a un agente secreto del mismo.

XIII. Gana el equipo que logra eliminar a todos los agentes secretos de los otros equipos.

**VARIACIONES:** En el caso de utilizar este ejercicio para reforzar el aprendizaje, es necesario manejar como "apodos" los conceptos y quien arroja la pelota tendrá que dar la definición del concepto. Por ejemplo: El que lanza la pelota dice: "La capital del estado de Nuevo León" y se la envía a una persona que tiene el "apodo" de Monterrey.

**EVALUACIÓN:** En sesión plenaria se comenta la vivencia.

### **COMPETENCIA DIVERTIDA**

**MATERIAL:** 1 hoja con cuestionario para cada participante, 1 lápiz

**DIRIGIDA:** a niños.

**REGLAS:** Se distribuye en una hoja las siguientes preguntas a cada participante.

Se tiene 4 minutos para contestar.

1. Comienza por conseguir el nombre y la firma de la persona que está más cerca de ti.
2. Consigue la firma o nombre de la persona con la más bella sonrisa.
3. Ahora consigue el nombre o la firma de la persona con los ojos más bellos.
4. No te pierdas la oportunidad de conseguir el nombre de la persona con el cabello más corto.
5. Cuenta hasta Diez y consigue la firma de la persona que pese más.
6. Busca la firma de una persona que tenga alguna prenda azul.
7. Has que firme las persona que a tu juicio sea más simpático.
8. Consigue la firma o nombre de la persona más bella o sexy.
9. Ahora consigue el nombre o la firma de la persona que pese menos.
10. Ahora pon tu firma y grita ya termine. Al final se hace un plenario, para ver el ganador de cada pregunta. La pueden modificar y con su ingenio puede ser más divertida.

### **DESCUBRE EL DIRECTOR**

**ORGANIZACIÓN:** Todas las personas se sientan en un círculo.

**TAMAÑO DE GRUPO:** indefinido

**MATERIAL:** ninguno.

**LUGAR:** puede realizarse al aire libre o en un salón.

**DESARROLLO:**

- Una vez que están colocados en el círculo, todos los participantes se sientan, se escogen entre los jugadores el que será el director de la orquesta, este deberá cambiar en el momento oportuno, de instrumento, debiendo todos los participantes imitarlo.

Al iniciar el juego se designara una persona que saldrá del salón para que se nombre el director, siendo este quien debe descubrir quien ordena el cambio de instrumentos al regresar al salón y observar a todos los músicos.

En cuanto se ponen de acuerdo en la designación del director, comienza el juego tocando el instrumento que el director indique.

Al ser descubierto el director, será este quien salga y nuevamente se pondrán de acuerdo para designar al director.

### **EL CARTERO**

**MATERIAL:** 1 silla para cada participante

**ORGANIZACIÓN:-** Los jugadores se colocan sentados en sus respectivas –sillas en círculo, el que inicia el juego carece de asiento.

**REGLAS:** El jugador que esta de pie inicia el juego numerando a los participantes, acto seguido, cita a tres o cuatro diciendo:

**HAY CARTA PARA LOS NUMEROS X, X, X, y X** (puede del color de las prendas de vestir u objetos, por ejemplo Hay carta para los que vienen vestidos de color azul, etc) Los nombrados tiene que correr hacia el centro del círculo en cuanto al cartero dice: "CORRESPONDENCIA ENTRECADA", todos trataran de volver a sus asientos; como el que inicio el juego carecía de asiento, uno se quedara sin sentarse y tomara el lugar del Cartero, así se continua el juego.

### **EL FOSFORO**

**REGLAS:** Se forma un círculo con los jugadores sentados o de pie. El director o el que inicia el juego, enciende un fósforo de cocina y lo pasa a los compañeros que están en el círculo, sentados uno junto a otro, diciéndole:

**ENCENDIDO LO RECIBO.**

**ENCENDIDO TE LO DOY.**

Esto tiene que ser con la rapidez que se pueda para no entregar apagado el fósforo, al que esto le pase, tendrá que pagar una prenda que posteriormente deberá realizar.

El juego puede durar hasta que se terminen tres o cuatro fósforos o según el ánimo de los participantes. Al terminar se deberán realizar las prendas elegidas, a todos o individual.

### **EL GATO**

**REGLAS:** - Los jugadores se sientan en círculo, excepto uno que la hace de gato. Al iniciarse el juego, el gato esta en el centro del círculo dando brinquito como gato, hasta ponerse al frente de uno de los jugadores del círculo, lanzando maullidos lastimeros y una serie de gestos tratando de hacer reír a los compañeros.

- Los jugadores o jugador, ante quien se ha colocado el gato, tiene que decir tres veces "POBRE GATO" y pasarle la mano por la cabeza como a los gatos.
- Si algún jugador se ríe, paga prenda y pasa a ocupar el lugar del que la hace de gato.
- Puede durar el tiempo que se quiera hasta que no pierda el ánimo de los jugadores.

### **EL GRITO EN LA SELVA**

**MATERIAL:** Papeletas con el nombre de animales machos; otras papeletas con las mismas animales hembras, y otros con el nombre de la cría de estos. Por ejemplo, Gallo - gallina - pollito; caballo, yegua, potro...

**DISPOSICIÓN:** Todos (sin equipos) se ponen en círculo, de pie o sentados.

**REGLAS:** Todos los jugadores reciben del guía una papeleta en secreto y no deben abrirla hasta que se les indique. El guía cuenta una pequeña historia en que los animales de un zoológico se salen de sus respectivas jaulas, se confunden y después tratan de encontrar su respectiva familia, originando una bulla tremenda.

Al final de la historia, el guía ordena que todos abran sus papeletas y empiecen a emitir el grito característico del animal que les ha tocado, para ubicar así a los demás miembros de su familia. No bien se ubican, se sientan juntos. Es importante recordar que los animales no hablan ni saben leer (para mayor seguridad, recoger los papeles).

**VALOR:** Emoción, alegría, expresión corporal.

### **LA DILIGENCIA**

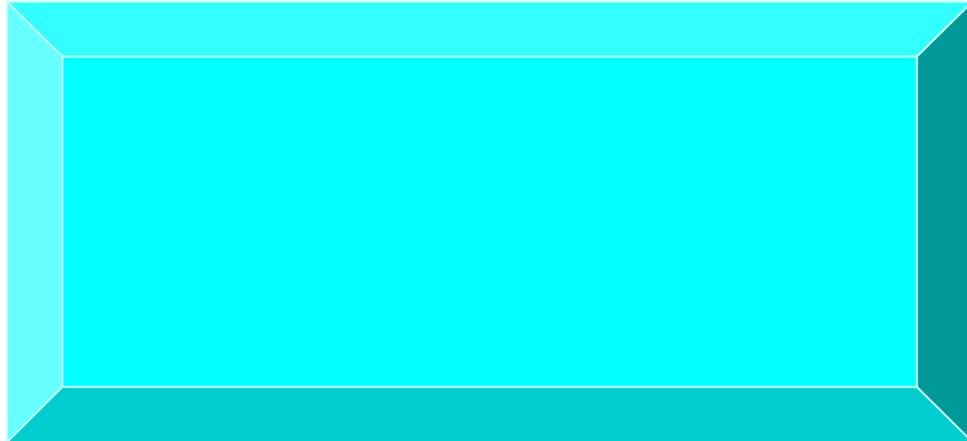
**DESARROLLO:**

Los jugadores están sentados en su silla, a cada uno se le da el nombre de una de las partes de la diligencia: la rueda derecha o izquierda, el eje, los asientos, la puerta, el arnés, los caballos, el freno, el cochero, los pasajeros, el equipaje, el estribo, etc

Uno de los jugadores empieza a hacer un relato acerca de la diligencia, trayendo a cuenta todos los objetos relacionados en ella. A cada cosa que se mencione, el jugador (o jugadores) que la representen se ponen de pie y corren alrededor de sus sillas.

En un momento dado de su relato, el jugador que los está refiriendo exclama: Diligencia y todos deben levantarse de sus asientos e ir a ocupar otros diferentes.

El relator trata de ganar un asiento en la revuelta, quedando por lo tanto otro jugador que empiece a hacer un nuevo relato.



### **DIBUJANDO A CIEGAS**

**DESTINATARIOS:** Niños, jóvenes y adultos.

**MATERIAL:** Una bolsa de papel o tela por equipo; se le puede pintar un rostro triste por ambos lados - Un papelógrafo y un plumón para cada equipo.

**DESARROLLO:**

1.- El animador invita al grupo a formar espontáneamente equipos de seis personas. Se ponen un nombre para identificarse. 2.- Escuchan la explicación de la dinámica:

Todos los integrantes de cada equipo participarán por turno, dibujando con la vista tapada. Cada dibujante agregará otros elementos a los dibujados anteriormente, según lo que indique el animador. Mientras participa el primer voluntario, su equipo puede orientarlo con

aplausos. Cuando dibuje en el lugar correcto, los golpes serán fuertes. Si está equivocado, los golpes serán más débiles. Los equipos contrarios pueden estorbar la ayuda con silbidos o tarareando una canción.

3.- El primer dibujante se cubre con la bolsa de papel o tela oscura y comienza a dibujar lo que le señala el animador. Una casa con dos ventanas y una puerta. Entrega la bolsa de papel o tela al segundo participante.

Segundo: un árbol junto a la casa.

Tercero: el sol sobre la casa.

Cuarto: una vaca en el jardín de la casa.

Quinto: la cordillera detrás de la casa.

Sexto: el papá, la mamá y su hijo caminando hacia la casa.

4.- Participa el equipo número 2. Lo hace de la misma manera que el anterior. La dinámica continúa igual hasta que intervienen todos los equipos. El motivo que se dibuja es siempre el mismo. Al final se comparan los papelógrafos. Gana el equipo cuyo dibujo es el mejor logrado.

Evaluación: ¿Cómo se sintieron durante la experiencia? ¿Qué momento les resultó más difícil? ¿Qué descubrieron de los demás? ¿Sintieron el apoyo de su equipo? ¿Cómo podría relacionarse la dinámica con la vida de este grupo? ¿Cómo se sienten ahora?

### **TAREAS CON LA COMUNIDAD**

**OBJETIVO:** Reflexionar y llegar a compromisos concretos de servicios en la comunidad.

**REGLAS:**

- Separarse en pequeños grupos y analizar ¿Qué necesidades, que retos y desafíos existen en nuestra comunidad?
- Realizar un plenario y puesta en común.
- Analizar cómo podemos, preparamos para afrontar estos retos (el compromiso, sentido de misión, etc.)
- Asumir un compromiso y realizarlo.

### **ACENTUAR LO POSITIVO**

**OBJETIVO:** Lograr que las personas puedan derribar las barreras impuestas por ellas mismas debido a que no les permiten tener un buen concepto propio; mejorar la imagen de ellas mismas mediante el intercambio de comentarios y cualidades personales.

**TAMAÑA DE GRUPO:** 20 participantes

**TIEMPO REQUERIDO:** 10 minutos. **Material:** Ninguno **Lugar:** Un salón amplio que permita a los participantes estar sentados y comentar.

**DESARROLLO:**

I. Muchos hemos crecido con la idea de que no es "correcto" el auto elogio o, para el caso, elogiar a otros. Con este ejercicio se intenta cambiar esa actitud al hacer que equipos de dos personas compartan algunas cualidades personales entre ellos. En este ejercicio, cada persona le da a su compañero la respuesta a una, dos o las tres dimensiones siguientes sugeridas:

Dos atributos físicos que me agradan de mí mismo.

Dos cualidades de personalidad que me agradan de mí mismo.

Una capacidad o pericia que me agradan de mí mismo.

II. Explique que cada comentario debe ser positivo. No se permiten comentarios negativos. (Dado que la mayor parte de las personas no ha experimentado este encuentro positivo, quizás necesiten un ligero empujón de parte de usted para que puedan iniciar el ejercicio).

**Evaluación:** Se les aplicara unas preguntas para su reflexión:

Cuantos de ustedes, al hacer el trabajo asignado, se sonrió ligeramente, miró a su compañero y le dijo, "Tú primero"?

Fue difícil señalar una cualidad al iniciar el ejercicio?

Cómo considera ahora el ejercicio?

### **¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!**

**OBJETIVO:** Animación, Concentración.

**DESARROLLO:**

Todos sentados en círculo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se debe levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse.

Cuando alguien (no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.

El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente.

El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad; si no lo hace, también pierde.

### **EL BUM**

**OBJETIVO:** Animación, Concentración.

**DESARROLLO:** Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a enumerarse en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3- 6- 9- 12, etc.) o un número que termina en tres (13- 23- 33, etc.) debe decir ¡BUM! en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc.

Pierde el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

La numeración debe irse diciendo rápidamente; si un compañero se tarda mucho también queda descalificado. (5 segundos máximos).

Los dos últimos jugadores son los que ganan.

El juego puede hacerse más complejo utilizando múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de tres con múltiplos de cinco por ejemplo.

### **ESTO ME RECUERDA**

**OBJETIVO:** Animación, Concentración.

**DESARROLLO:**

Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiesta lo que a cada uno de ellos, eso les hace recordar espontáneamente. Ejemplo: "pensé en una gallina", otro "eso me recuerda...huevos" etc.

-Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.

### **COLA DE VACA**

**OBJETIVO:** Animación

**DESARROLLO:** Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "la cola de vaca". Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo. Si se ríe, pasa al centro y da una prenda.

Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar da una prenda

# JUEGOS PARA VELADAS

## **JUEGO N° 1: EL ENANO PARLANCHÍN**

**OBJETIVO:** Recreación en campamentos

**ÁMBITO:** Tiempo libre

**MATERIAL:** Una sábana o cortina, unos zapatos llamativos, una camisa o chaqueta y algo de maquillaje para la cara.

**ORGANIZACIÓN:** Para poder realizar este espectáculo hacen falta dos personas, una de ella pone la cara y los pies, y la expresión de sus manos. El de la cara y pies debe ponerse por

delante y el de las manos por detrás (este debe estar tapado por la cortina para que no se le vea).

**DESARROLLO:** El de delante se coloca unos calcetines en sus brazos y los coloca dentro de los zapatos. El de detrás mete sus brazos por la camisa o chaqueta y pasa los brazos por debajo del de la chaqueta (lo que se ve es la parte trasera de la camisa).

Empieza el espectáculo, el enano habla, gesticula mueve sus manos, mueva los pies... Para que tenga éxito debéis tener en cuenta:

Tener un guión preparado para no improvisar.

Si os maquilláis el impacto y la gracia es mayor.

El que estás detrás no puede verse

Si colocáis dos enanos las posibilidades de diversión son mayores.

### **JUEGO Nº 2: POTENCIA PULMONAR**

**OBJETIVO:** Recreación en campamentos

**ÁMBITO:** Tiempo libre

**MATERIAL:** Un mechero, un pañuelo para la cara y un vaso con harina o Cola Cao

**ORGANIZACIÓN:** Se escoge a una persona del público, y se le tapan los ojos, de forma que no pueda ver nada.

**DESARROLLO:** A esa persona que se ha escogido, se le cuenta la historia, de que, queremos probar la fuerza de sus pulmones. Y se le darán 3 intentos.

1º intento: Se enciende el mechero y se le pide que sople. lo pagará y todo el mundo le aplaude.

2º intento: Se enciende por segunda vez (un poco más lejos), sopla de nuevo, lo apaga, y todo el mundo aplaude.

3º intento: Se enciende por tercera vez (más lejos todavía), insistiéndole que está la llama muy lejos, y tiene que soplar muy fuerte, en el momento que sopla, se le coloca la taza con la harina o el Cola Cao, manchándose toda la cara.

### **JUEGO Nº 3: LA MÁQUINA AUMENTADORA**

**OBJETIVO:** Recreación en campamentos

**ÁMBITO:** Tiempo libre

**MATERIAL:** Una manta o saco de dormir, un cubo con agua, una piedra grande y un palo.

**ORGANIZACIÓN:** Se escoge a una persona del público, y se le lleva a un lugar donde no pueda ver la broma que le preparan. Detrás de la manta (será sujeta por dos Personas), se esconderá una persona, con el cubo de agua. La piedra y el palo, preparados. Se trae a la persona elegido y se coloca enfrente de la manta, sin que pueda ver nada.

**DESARROLLO:** A esa persona que se ha escogido, se le cuenta que la máquina es una maravilla que aumenta solo lo que se le dé. Y se le pide que haga una prueba lanzando un palito pequeño detrás de la manta. Tras lanzarlo "la Máquina" se lo devuelve aumentado lanzando el palo por encima (cuidado de no golpear a nadie). Se le pide que pruebe otra vez, pero esta vez lanzando una piedrecilla, nuestra "máquina" se la devolverá aumentada. Por último, le pediremos que "escupa" para ver lo que pasa, en el momento que lo haga, la manta caerá y el que está detrás, cogerá el cubo y pondrá "chorreando " de agua a la persona que habíamos cogido del público.

#### **JUEGO N° 4: LA MÁQUINA DE ALARGAR**

**OBJETIVO:** Recreación en campamentos

**ÁMBITO:** Tiempo libre

**MATERIAL:** Una manta o saco de dormir.

**ORGANIZACIÓN:** Una manta, poncho, o algún similar (nunca transparente o translúcido) y cinco personas para realizar el acto

**DESARROLLO:** Se trata de una curiosa manera de "quedarse" con la gente: Dos personas sujetan la manta de modo que actúe de parapeto y nadie del público pueda ver nada; detrás, escondidos, se encuentran otras dos personas. Se informa de que eso que parece una manta es, en realidad una máquina de alargar cosas, ante la incredulidad del público se dice que si no se lo creen que ahora lo demostrará, para lo que, con un gran sacrificio se va a estirar a si mismo. Se coloca detrás de la manta y al decir que va a empezar comienza a gritar como si le estuvieran estirando de verdad (por favor, ser mínimamente elocuentes). Las dos personas escondidas sacaran en ese momento una mano y un pie cada uno (el que esté a la izquierda las extremidades derechas y viceversa). Si se hace bien y los pies están igual calzados y las manos son parecidas (que la gente no es tonta y los más pequeños empezarán a gritar "Las botas son diferentes... las manos son diferentes...") el panorama será una cómica replica de la primorosa maquina de es! tirar (marca registrada).

### **JUEGO N° 5: EL LIMÓN**

**OBJETIVO:** Recreación en campamentos, entretenimiento, pasar un rato agradable

**ÁMBITO:** Tiempo libre

**MATERIAL:** Un limón, pañuelo, barro

**EDAD:** 8 en adelante

**ORGANIZACIÓN:** un monitor o niño que guíe, y otros dos participantes

**DESARROLLO:** Se piden 2 voluntarios, los cuales uno debe adivinar las partes del cuerpo del otro con los ojos tapados. El monitor le pide al niño que tiene los ojos tapados que le deje su brazo para guiarle, primero se lo pone en la cara del otro este adivinara que es la cara, luego en una pierna etc... y al final el monitor coge un dedo del niño de los ojos tapados y lo mete dentro del limón que estará relleno de barro y este se pensara que se lo ha metido en el culo del otro

### **JUEGO N° 6: LA MOMIA**

**OBJETIVO:** Recreación en campamentos, entretenimiento, pasar un rato agradable

**MATERIAL:** una manta, tabla y una pelota, un sombrero

**EDAD:** 8 en adelante

**ORGANIZACIÓN:** Dos personas aparecen en la velada cargando la tabla con una momia.

**DESARROLLO:** La momia se arma con uno que se acuesta y se lo tapa todo con la manta, pero en los pies se coloca una pelota -debajo de la manta- y en cada mano sostiene las zapatillas que sobresalen de la manta. A primera vista debe parecer que la cabeza y los pies están en su lugar, pero se encuentra invertido. Se inventa una historia de como se encontró, de donde vino, y se aclara que está viva y puede responder preguntas pero que es un poco sorda por eso hay que acercarse a donde -aparentemente- está la cabeza. Contesta solo sí o no moviendo la cabeza. Se hace pasar a varios a realizar preguntas, por último pasan dos o tres y se los hace gritar agachados cerca de la cabeza la pregunta que quieran hacerle. En ese momento la momia se levanta del otro lado y les pega un grito provocando el susto de ellos.

Proyectos



Jairo Gutiérrez Sánchez  
Psicólogo

# JUEGOS NOCTURNOS

## **JUEGO N° 1: PILLA - PILLA NOCTURNO**

**OBJETIVO:** Mejorar la observación y orientación.

**ÁMBITO:** Recreativo

**MATERIAL:** Silbato y linternas.

**EDAD:** 8 años en adelante.

**ORGANIZACIÓN:** Se divide el grupo en dos grupos diferenciados y se delimita el terreno de juego.

**DESARROLLO:** A la señal, un grupo, previamente elegido, tendrá 4 minutos para esconderse, dentro del terreno delimitado. Al pasar los 4 minutos. Se hará sonar un silbato, lo cual

significará la salida del grupo que estaba esperando. Deben intentar pillara la mayor número de personas del equipo contrario, en un tiempo máximo de 7 minutos.

Una vez que pillan a alguien, deberán llevarlo a un lugar indicado, donde se acumularán a todos lo pillados. Una vez cumplidos lo 7 minutos, se cambian los papeles.

El que más pille es el que gana el juego.

### **JUEGO N° 2: ASALTO A LA BANDERA**

**OBJETIVO:** Coordinación de movimientos sin hacer ruido.

**ÁMBITO:** Recreativo

**MATERIAL:** Linternas para los monitores, un lumino y una bandera.

**EDAD:** de 8 en adelante

**ORGANIZACIÓN:** Gran grupo. Un punto luminoso colocado en un lugar visible, junto a una bandera y monitores escondidos en lugares estratégicos con linternas.

**DESARROLLO:** Se coloca un punto luminoso, en un lugar muy visible y a su lado una bandera. A la señal, todo el mundo debe intentar conseguir la bandera.

La dificultad radica en que hay personas escondidas (monitores) en lugares estratégicos. Los participantes deben llegar a la bandera sin ser vistos. Si son enfocados con las linternas de los monitores, deben retroceder 40 pasos.

Gana el que consiga la bandera.

### **JUEGO N° 3: FUGITIVO**

**OBJETIVO:** Coger al fugitivo

**ÁMBITO:** Recreativo, Orientación por sonido

**MATERIAL:** Un silbato

**EDAD:** Cualquiera

**ORGANIZACIÓN:** Pueden dividirse en equipos o ser individual. Se suele jugar en un pequeño bosque

**DESARROLLO:** El "fugitivo", que es mejor que sea un adulto, se esconde (subido a un árbol, en unos arbustos,...). Al comienzo del juego todos los niños deben ir a buscarlo; debido a que hay poca luz, deben guiarse por los pitidos que cada cierto tiempo emitirá el fugitivo, sin salir de su escondite. Cuando los niños encuentren al fugitivo, éste puede salir corriendo, ya que siempre es divertida una gran carrera final.

### **JUEGO N° 3: COMANDOS**

**OBJETIVO:** Estrategia, Liderazgo

**ÁMBITO:** Psicomotricidad, nocturno

**MATERIAL:** huevos de rellenos de harina, ropa negra, 2 banderas y pañoletas de 2 colores

**EDAD:** De 10 en adelante

**ORGANIZACIÓN:** Se divide en 2 grandes equipos, todos vestidos de negro, pero con una pañoleta de un color en el cuerpo, para ver de que equipo son, armados con 5 huevos cada integrante.

**DESARROLLO:** Debe desarrollarse en la noche, de preferencia en un bosque o lugar abierto, los 2 equipos elegirán un lugar donde poner su bandera y elegirán a un capitán, que designara que integrantes del equipo son defensivos y quienes ofensivos, el objetivo es tomar la bandera del equipo contrario, pero si se recibe 3 huevazos, que se verán las marcas en la ropa negra, se deberá de salir de el juego, aquí el niño también aprende a ser honesto, por que se debe de salir a los 3 contactos.....es muy divertido en la practica.. y cada persona organizadora puede agregarle mas reglas si quiere, o cambiar de armas, el chiste es pasar un largo rato agradable..... SUERTE.

### **JUEGO N° 4: EL CIERVO Y LOS LOBOS**

**OBJETIVO:** Mejora de la orientación nocturna y auditiva

**ÁMBITO:** Recreativo

**MATERIAL:** 2o3 silbatos y linternas (por niños)

**EDAD:** 8-14 años.

**ORGANIZACIÓN:** Grupos, dependiendo el N° de participantes

**DESARROLLO:** Un monitor es el ciervo y se ocultara a oscuras. Los niños son los lobos y deben encontrar al monitor que cada x tiempo debe hacer sonar el silbato. Los niños solo dispondrán de linternas y es mejor que vayan en grupo por si se pierden. No se debe hacer en un campo muy grande. Para mayor diversión es conveniente que más de un monitor lleve silbato y haga de ciervo situándose en el lado mas opuesto del otro monitor. Cuando los niños se acerquen el otro debe hacer sonar el silbato para que no encuentren a ninguno. Eso si, los niños no lo deben saber. El tiempo de juego se podrá extender a gusto. Pero os recomiendo que no los tengáis mucho buscando sin encontrar a nadie por que se aburren y

descubren la trampa. Cuando encuentran a un monitor se acaba la búsqueda y se empieza si así se desea.

### **JUEGO N° 6: LUCES Y SONIDOS**

**OBJETIVO:** Orientación - Cooperación Grupal

**ÁMBITO:** Actividades de Campamento

**MATERIAL:** linternas con luces de diferentes colores, silbatos

**EDAD:** 8-99

**ORGANIZACIÓN:** Dividir al grupo en equipos de igual cantidad de participantes.

**DESARROLLO:** A cada grupo se le entrega una tarjeta de objetivos que debe encontrar, previamente se delimita el campo de juego (preferentemente lugar con posibilidades de esconderse), cada monitor representará un objetivo (p. ej. "luz verde", silbato, vaca, luz amarilla, etc) el grupo deberá encontrar los objetivos planteados en su tarjeta en el orden estipulado, y no podrá llevar más de una linterna por grupo.

Al dar la orden de comenzar el juego, todos los grupos salen en busca de los objetivos, el que primero lo logra es el ganador. Los monitores, al ser encontrados por el grupo firmarán la tarjeta, pero sólo si el grupo se halla completo, es decir que no pueden dispersarse y buscar cada uno un objetivo diferente para ganar tiempo.

Espero que les sirva, nosotros por aquí lo usamos mucho y a los chicos les encanta, (a los mayores también), se le pueden agregar varias cosas, por ej. para firmar una vez que me encuentran, me tienen que hacer reír, o tienen que inventar una canción entre todos, realizar una figura que no tenga más de 4 apoyos en el suelo, etc. Ya se que el juego es muy conocido, pero aún existe gente que no lo conoce.

# 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 mas 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 lleváoslo 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.

Las 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 como 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**

**OBEJTIVO:** Conseguir los objetos que se piden en el listado

**ÁMBITO:** Creatividad

**MATERIAL:** Papel con una lista de 7 maravillas

**EDAD:** Desde los 6 años

**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 n° 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 desparramados 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 Béisbol

**ÁMBITO:** Predeporte

**MATERIAL:** Raqueta de Tenis, pelota de Béisbol, bases.

**EDAD:** a partir de los 10

**ORGANIZACIÓN:** Estructuración del campo como el Béisbol.

**DESARROLLO:** Igual que el Béisbol 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:** 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 numero 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.



### **FLORES DE PAPEL**

**OBJETIVO:** Mejorar la habilidad manual

**Nº DE PARTICIPANTES:** Individual.

**MATERIAL:** Papel de periódico, Papel Pinocho o Revistas, tijeras y pegamento.

**DESARROLLO:** Con el papel de periódico se hacen unos canutos de aproximadamente 20 cm. de longitud y se forran con papel pinocho de color verde para simular el tallo de una flor, a él se pegan trozos de papel con forma de hojas de diferentes tamaños.

Se corta un rectángulo de papel de 6 x 20 cm. y se enrolla al rededor del tallo (dejando sobresalir este ligeramente) se pega el extremo del rectángulo a él procurando formar una especie de cono, es decir, ajustando la parte que va unida al tallo y dejando más suelta la parte superior.

Una vez fijada la flor se dobla la parte superior hacia fuera para darle forma.

### **MARIONETAS**

**OBJETIVO:** Mejorar la habilidad manual y la creatividad.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Individual.

**MATERIAL:** Guantes de látex, cartulina, etiquetas adhesivas, pedazos de tela, pinturas, tijeras y pegamento.

**DESARROLLO:** En los dedos del guante los niños elaborarán una familia de ratones. Las partes de la cabeza de cada ratón: orejas, ojos, boca, nariz, pintarán y recortarán en cartulina y las pegarán en cada dedo. También pueden utilizarse etiquetas adhesivas para esta parte.

### **MARIONETA FANTASMA**

**OBJETIVO:** Mejorar la habilidad manual.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Individual.

**MATERIAL:** Pegamento, servilleta de papel, hilo, rotuladores, friso, una pelota de ping pong y dos palitos.

**DESARROLLO:** Se hace un agujero pequeño a la servilleta, por esta se introduce un trozo de hilo, el cual se pegará a la pelota de ping pong con friso, este hilo se atará a los dos palitos, que previamente, los habremos unido en forma de cruz, en medio de los dos palitos. Atando un trozo de hilo a cada punta de los dos palitos los uniremos con cada esquina de la servilleta. Con lo que tendremos la forma de la marioneta, solo queda decorarla, dibujando dos ojos y una boca con los rotuladores.

### **CREACIONES CON GOMA ESPUMA**

**OBJETIVO:** Mejorar la habilidad manual, estimulación de la imaginación

**Nº DE PARTICIPANTES:** Individual.

**MATERIAL:** Varias planchas de goma espuma, tijeras, rotuladores, pegamento de contacto, y pintura en spray.

**DESARROLLO:** Se le da a cada niño un trozo grande de goma espuma, en el cual creará libremente lo que quiera. Por ejemplo: puede pintar el contorno de su mano por duplicado, lo corta con las tijeras, y luego pega los bordes de las manos con el pegamento de contacto, quedándole una mano gigante, que después con mucho cuidado decorará con la pintura.

Proyectos



Jairo Gutiérrez Sánchez  
Psicólogo

# JUEGOS EN EL AUTOBUS

Los largos viajes en autobús son agotadores para los niños. El interés del paisaje les cansa bastante pronto, y la excitación de la marcha les pone en un estado de tal nerviosismo que a veces hay que pensar en ocupaciones tranquilizantes. Con esta finalidad hemos reunido los juegos contenidos en este apartado; creemos así ser útiles a los monitores de campamentos juveniles.

Estos juegos están en un principio pensados para ser jugados especialmente dentro del marco de un autobús; pero desde luego pueden ser jugados en otra parte, con algunas modificaciones de detalle. Si los utilizáis en viaje, no olvidéis las reglas elementales de seguridad.

No olvides tampoco el maravilloso recurso de los cuentos. Las canciones tienen alguna vez cierto encanto, pero pronto son gritadas, de tal forma que acentúan el clima de nerviosismo. No improviséis directamente estos juegos en viaje sin haberlos leído y estudiado antes de la salida, y no olvidéis proveeros del material elemental que precisa.

Y ahora, ¡feliz viaje!

### **MANITOS CALIENTES**

Entre dos participantes, este juego es especial cuando las manos están frías. Un participante extiende sus manos con las palmas hacia arriba y el otro coloca las suyas sobre las del primer participante, con las palmas hacia abajo. El juego consiste en que el participante que tiene las palmas abajo debe tratar de golpear las manos del oponente (por la parte de arriba) sin que este alcance a sacarlas. Si logra golpearla las palmas regresan a la misma posición, de no ser así cambian las palmas de lugar (el de arriba gira sus manos y las coloca bajo las del oponente).

El juego termina cuando uno de los participantes se retira por "dolor de manos"

### **PIEDRA, PAPEL O TIJERA**

Es un juego eliminatorio por parejas. Dos jugadores se enfrentan en una partida.

Cada uno de ellos tiene unas "armas" imaginarias que son una piedra, un papel y unas tijeras.

La piedra se representa con un puño cerrado. El papel con la mano extendida con la palma hacia abajo. Las tijeras se representan con los dedos índice y corazón extendido, y el resto de los dedos recogidos.

Los dos jugadores dicen al tiempo: "piedra, papel o tijera" mientras mantienen sus manos ocultas a la espalda. Cuando han dicho tijera, enseñan su mano derecha enseñando al mismo tiempo el arma imaginaria elegida. Si exhiben la misma arma se repite la jugada. La piedra vence a las tijeras machacándolas imaginariamente. Las tijeras vencen al papel cortándolo imaginariamente, y el papel vence a la piedra, envolviéndolo (imaginariamente también). Se pueden hacer partidas al mejor de tres. El ganador de una pareja puede jugar con el ganador de otra pareja, o con otro jugador que aún no se haya batido con nadie, hasta que quede un único ganador.

### **PARES O NONES**

Es un juego para dos jugadores. Cada uno de ellos elige entre pares o nones.

Teniendo las manos a la espalda dicen al mismo tiempo: una, dos y TRES. Al decir tres, los dos muestran su mano derecha con uno o dos dedos estirados. Si la suma de los dedos mostrados da como resultado un número par, gana el jugador que haya elegido pares, si da como resultado un número impar, gana el jugador que haya elegido impares. Suele ser un buen juego para esos momentos en los que hay que elegir entre dos niños algo como quien puede sentarse en la ventanilla o algo que los dos quieran. También cuando haya un empate en cualquiera de los juegos anteriores, es bueno para decidir quien entre los dos será el cerebro de la nueva partida.

### **EL JUEGO DE LAS PALMADAS**

El cerebro del juego, reproduce la música de una canción mediante palmadas. Los demás jugadores deben intentar adivinarla. El jugador que lo consiga pasará a ser el nuevo cerebro del juego, siendo el encargado de reproducir otra nueva canción mediante palmadas.

### **LOS LIMONES**

El cerebro del juego será el número 1, y pondrá números a los demás jugadores. El Cerebro comienza diciendo: Un limón y medio limón, 3 limones y medio limón. Como en este caso ha dicho el número 3, el jugador que tenga ese número debe responder: 3 limones y medio limón, "x" limones y medio limón. En lugar de "x" debe decir un número. El jugador con ese número, debe continuar el juego.

Se puede penalizar al jugador que no sepa continuar, o que diga un número inexistente con un punto negativo. Una vez que un jugador llegue al número máximo de puntos negativos acordados (por ejemplo 3) quedará eliminado.

### **IMAGINA QUE FUERAS...**

El cerebro del juego hace preguntas de esta clase: Imagina que fueras el rey o la reina de un país. ¿En qué usarías tu poder? Imagina que fueses el mejor de tu barrio en algo, ¿En qué te gustaría que fuese? Imagina que pudieses vivir en cualquier país del mundo, ¿En qué país vivirías y por qué? Imagina unas vacaciones perfectas, ¿A dónde irías y a quien llevarías contigo? Imagina que estuvieses atrapado en una isla desierta y sólo pudieses comer una clase de comida para el resto de tu vida, ¿Qué comida sería? Imagina que pudieses crear

una fiesta nacional, ¿En qué día sería, y en honor a qué? Imagina una lucha entre los mejores súper-héroes, ¿Quién ganaría y por qué?

Si se terminan las preguntas el cerebro puede continuar inventando las suyas propias. También se puede jugar, haciendo que el cerebro elija la respuesta que le haya parecido más ingeniosa o divertida, y el que haya dado esa respuesta, será el nuevo cerebro, y será el que haga la siguiente pregunta.

### **DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO...**

El cerebro del juego dice: "De la Habana ha venido un barco cargadito de..."

Y dice una palabra cualquiera, por ejemplo: "Limonas" El siguiente en jugar debe decir otra palabra que comience por la misma sílaba que la primera, por ejemplo: "Libros"

El siguiente: "Literas", y así hasta que alguien no consiga encontrar una palabra que empiece por esa sílaba. Se puede jugar poniendo un tiempo máximo, pero en mis experiencias, no ha sido nunca necesario, porque cuando un jugador tarda mucho en encontrar una palabra, es él mismo el que abandona.

### **LOS ESPAGUETIS**

**DEFINICIÓN:** Desenredar el cordel antes que los demás.

**OBJETIVO:** Fomentar la destreza y la habilidad manual.

**PARTICIPANTES:** Mínimo 2 jugadores, máximo 10. De 7 a 11 años.

**MATERIAL:** Aproximadamente 80 cm. de cordel de grosor medio y de idéntica calidad para cada uno de los jugadores. Para el árbitro, cronómetro o reloj con segundero.

**CONSIGNA DE PARTIDA:** El árbitro distribuye los cordeles: uno a cada jugador.

**DESARROLLO:** A una señal, cada uno se esfuerza en anudar y liar su cordel lo mejor que puede. Al cabo de treinta segundos, nueva señal. Cada uno pasa su cordel a su vecino de la derecha (o de enfrente para los que no tengan vecino a la derecha). Éste prosigue el trabajo tan bien comenzado, anuda, y lío lo mejor que puede. Quince o treinta segundos más tarde, cada uno pasa de nuevo a su vecino el cordel que tiene en la mano, y sigue anudando el que recibe; y siempre a la señal, lo pasa a su vecino de la derecha. En este momento el conductor del juego grita: "¡Desenredad!", e inmediatamente todos se apresuran a desenredar el cordel que acaban de recibir. Resulta ganador el primero que desenreda el

cordel que acaban de recibir. Para aumentar el interés, se puede pedir una prenda al último jugador.

**VARIANTE:** Este juego puede jugarse por equipos o por asientos. Cada uno enreda los cordeles como mejor sabe. Luego los equipos intercambian sus cordeles; y el que primero lo ha desenredado todo resulta ganador.

### **¿HAS VISTO?**

**DEFINICIÓN:** Juego de observación.

**OBJETIVO:** Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas por los pequeños, y hacerles descubrir el objeto correspondiente: noria, máquina forrajera, trilladora. También les brinda la ocasión de aprender a distinguir desde lejos, un campo de trigo, las remolachas de las patatas, etc.

**PARTICIPANTES:** Mínimo 3, máximo 16, a partir de 6 años.

**MATERIAL:** Papel, lápices.

**CONSIGNA DE PARTIDA:** Se prepara antes de salir (o durante una parada en alguna Estación) una serie de papelitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible a lo largo del trayecto : niño saludando a los viajeros, señora en la ventana, perro, vaca, almiar de paja o heno, árbol abatido, río, iglesia, camión en marcha, carro tirado por caballo, arado, tractor, etc..

**DESARROLLO:** Una vez en marcha, el conductor del juego coloca los papelitos doblados en cuatro dentro de una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y de papeles. Todos observan por las ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al árbitro y vuelve a meter el papel en la gorra. El primer jugador que se desembaraza de todos sus papelitos resulta ganador. El último al que todavía le quedan en la mano, paga prenda.

**NOTA:** Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato, habida cuenta del tiempo necesario para la preparación de los papeles que se puede hacer en común, de acuerdo con las sugerencias de cada uno.

### **LA CARRERA DE LAS LETRAS**

**DEFINICIÓN:** Juego de palabras

**OBJETIVO:** Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

**PARTICIPANTES:** Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

**CONSIGNA DE PARTIDA:** El árbitro tiene que vigilar atentamente las repeticiones, ya que los niños, preocupados en la busca, no se acuerdan siempre de lo que ya se ha dicho.

**DESARROLLO:** Se elige (o se saca a suertes) una letra muy usual. Evitar las letras raras como K, Ñ, W, X, Y, Z. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales, y gritan el nombre de todo lo que ven, cuyo nombre empieza por la letra elegida (caballo, colina, arado, cisterna, etc.). No se debe señalar un objeto que haya sido nombrado. Se suma un punto por objeto designado. Se restan dos puntos por repetición de objeto ya nombrado. Resulta ganador el primero que llega a cinco (o diez o quince, según el humor y la costumbre de los jugadores) cada uno cuenta sus puntos con los dedos.

**NOTA:** Abandonar el juego antes de cansar la atención de los más pequeños, de los menos dotados, o de los mal situados (de diez minutos a una media hora). Si al cabo de este tiempo nadie ha obtenido todavía 5 puntos, se designa como ganador al que suma más.

### **DELETREAD LA PALABRA**

**DEFINICIÓN:** Este juego es una variante del anterior.

**OBJETIVO:** Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

**PARTICIPANTES:** Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

**DESARROLLO:** Se elige una palabra compuesta por tantas o más letras que número de jugadores. Por ejemplo: si hay 9 jugadores. Por ejemplo: si hay 9 letras, se podrá elegir "cocodrilo", palabra que tiene 9 letras, o "coleccionador", que tiene 13, o cualquier otra palabra de más de 8 letras. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales para intentar descubrir un objeto cuyo nombre empiece por cada una de las letras de la palabra elegida. Uno dice: "caballo", otro "olivo", un tercero "labrador", etc., hasta que la palabra elegida "coleccionador" quede completamente deletreada. Resulta evidente que hay que seguir el orden de las letras; y no decir "labrador", por ejemplo, antes de que las palabras que empiecen por las dos primeras letras - en nuestro caso "caballo" y "olivo" - hayan sido encontradas. Si varios jugadores nombran objetos que empiecen por la misma letra, únicamente cuenta el primero nombrado (excepto, desde luego, si esta letra es doble

en la misma palabra: dos C en "coleccionador"). Si dos jugadores nombran al mismo tiempo un mismo objeto, se produce nula, y hay que encontrar otro objeto que empiece por la misma letra. Los jugadores que no hayan dicho nada cuando la palabra haya sido deletreada pagan penda.

### **LA MONEDA QUE CORRE**

**DEFINICIÓN:** Juego de habilidad.

**OBJETIVO:** Fomentar la habilidad y la destreza manual.

**PARTICIPANTES:** Mínimo 4, máximo 20, a partir de 8 años.

**MATERIAL:** Una moneda. Cuanta más pequeña es la moneda, más difícil es el juego.

**CONSIGNA DE PARTIDA:** Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla.

**DESARROLLO:** El jugador sentado en el extremo de cada asiento coloca en su mano derecha una moneda que pasa a sus vecino si cerrar ni doblar la mano, sino, impulsándola con la palma hacia abajo en la mano derecha de su vecino de la izquierda. La moneda pasa así en dirección izquierda hasta el extremo del asiento. Vuelve de nuevo en sentido inverso por el mismo medio: mano derecha chocando con mano derecha del vecino de la derecha. Esto es ya más difícil. A la segunda vez se procede igual con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la tercera vez se utilizan las manos derechas, que ya no deben tocarse: se deja caer la moneda en la mano del vecino. Ida y vuelta. A la cuarta vez, ídem, con las manos izquierdas.

Ida y vuelta. A la quinta vez se utilizan las manos derechas, que ya no pueden inclinarse: tiene que permanecer horizontales con al palma hacia arriba. Se pasa la moneda haciéndola saltar en la mano del vecino. Ida y vuelta. Cuando la moneda cae, se imputa la falta al lanzador. El receptor no mueve nunca la mano, colocada extendida sobre la rodilla.

### **¿QUÉ VES?**

**DEFINICIÓN:** Juego de observación.

**OBJETIVO:** Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

**PARTICIPANTES:** Mínimo 6, máximo 10, a partir de 7 años.

**CONSIGNA DE PARTIDA:** Ningún nombre tiene que ser repetido, y la clase de objetos cambia cada vez.

**DESARROLLO:** El conductor del juego interpela a un jugador por su nombre: "Francisco o

María, ¿qué ves en el autobús? ". El interpelado tiene que contestar inmediatamente: "Veo una ventana, o una maleta", etc., es decir, dando el nombre de un objeto que realmente exista en el autobús. Inmediatamente después el jugador situado a la derecha (o delante) del jugador tiene que continuar diciendo: "veo una ventana y una maleta", y añadir otro nombre y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan hablado. En este momento el conductor inicia otra partida interpelando a otro jugador y preguntándole otra clase de nombre. Por ejemplo, dirá: "Pedro, ¿qué ves por la ventanilla....?". Para variar el juego, resulta entretenido preguntar nombres de la región a dónde se va, o de la ciudad de donde se viene (objetos, lugares, personajes, etc.). Por ejemplo: "María, ¿qué ves en Cádiz?", o "¿qué ves en Córdoba?", etc.

### **NI SÍ, NI NO**

**DEFINICIÓN:** Juego de atención.

**OBJETIVO:** Conseguir un ambiente alegre y distendido.

**PARTICIPANTES:** Mínimo 2, máximo 15 a partir de 7 años.

**DESARROLLO:** El conductor del juego inicia la conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni sí, ni no. Cada equivocación hace perder un punto. Al cabo de un tiempo determinado - cinco minutos por ejemplo - se cuentan los puntos perdidos. Resulta ganador el que ha perdido menos.

**VARIANTE:** Para complicar el juego o renovar el interés cuando los jugadores están bien entrenados, se pueden cambiar las palabras prohibidas, o añadir otras nuevas; por ejemplo: "Blanco y negro....., ayer, hoy y mañana....", según la fantasía del conductor del juego.

### **EL TELEGRAMA**

**DEFINICIÓN:** Redactar un telegrama partiendo de una frase escogida.

**OBJETIVO:** Conseguir un ambiente alegre y distendido. Son sorprendentes los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas.

**PARTICIPANTES:** Mínimo 2, máximo 10, a partir de 10 años.

**MATERIAL:** Papel y lápices.

**CONSIGNA DE PARTIDA:** Se elige de común acuerdo una de las numerosas inscripciones que pueden leerse en un autobús. Con preferencia no elegirla demasiado larga: "Prohibido fumar" o "Ventanilla de emergencia".

**DESARROLLO:** El árbitro sugiere un tema, como por ejemplo, un periodista que telegrafía una información. Cada jugador redacta un telegrama sobre este tema, utilizando por orden todas las letras de la inscripción elegida. Un número e la inscripción elegida equivale a las letras que ocupan este lugar en el alfabeto. Así : 1 = A, 2 = B, 3 = C, 10 = I. Cuando todos han terminado cada uno se levanta para leer en alta voz su telegrama, siendo proclamado vencedor el autor del que resulte mejor redactado.

### **EL DETALLE CAMBIADO**

**DEFINICIÓN:** Detectar con rapidez los cambios realizados en el atuendo de los jugadores.

**OBJETIVO:** Desarrollar la capacidad de observación.

**PARTICIPANTES:** Mínimo 6, máximo 15, a partir de 6 años.

**CONSIGNA DE PARTIDA:** Para evitar confusiones, resulta confusiones que el director del juego anote los cambios realizados.

**DESARROLLO:** Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano. El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados.

# ACTIVIDADES EN LA NOCHE

## **VIGILIA**

Se le llama así a la actividad espiritual donde nos reunimos durante toda la noche para orar, adorar y escuchar el mensaje del Señor.

## **VELADA**

También se le conoce como media-vigilia. Es la reunión durante un culto que inicia cerca de las 7:00pm hasta la media noche.

## **PIJAMADA**

Es una reunión donde los participantes se visten con sus ropas de dormir o pijamas. Puede haber un desfile de pijamas y premiar la mejor pijama.

## **AMANECER CON CRISTO**

La idea de esta actividad es compartir de un horario de 7pm a 10pm. Tener unas horas para dormir (al menos cuatro). Luego levantarse en la madrugada para adorar al Señor.

### **LUNADA**

La lunada debe hacerse una noche a la luz de la luna (preferiblemente luna llena). Puede haber una fogata y tener un culto al aire libre.



# EVENTOS CON COMIDA

Los eventos que incluyen alimentos son muy populares. ¿Dónde no ha habido una cena progresiva o un BUFFET?. Anuncia una “fiesta con pizza” o una “Hamburguezada” y en seguida captarás la atención de cualquier grupo juvenil. Como todos saben, la forma más rápida de llegar al corazón del hombre es a través de su estómago, pero algunas veces que éste hecho tiene doble resultado cuando se trata de jóvenes.

He aquí varias docenas de ideas creativas de comer juntos o de proveer refrigerio para tus actividades:

## **LA FIESTA DEL WAFFLE**

Esta idea puede usarse para un postre, refrigerio para otra actividad o un evento por si solo. Necesitarás unas cuantas waffleras y suficiente harina para waffles. Conforme los waffles se van horneando, proporciona unos aderezos, tales como helado, almíbar, jalea, mantequilla, nuez, crema batida y fruta, mermelada, etc. Puede ser que desees incluir algunos aderezos fuera de serie y desafiar con ellos a los jóvenes para que las prueben. Estos pueden ser: curtido de cebolla, catsup, pepinillos, etc.

## **CENA PROGRESIVA AL REVÉS**

Como el nombre lo indica, esta es una cena progresiva que va en sentido inverso. Empiecen con un postre y un palillo de dientes y vayan sirviendo las demás cosas en sentido inverso hasta llegar al plato fuerte, teniendo como último platillo un aperitivo o la sopa. Para hacer esto más interesante, traten de hacerlo todo al revés, caminen al revés, hablen al revés, siéntense en sillas con el respaldo por delante, sirvan la comida con los platos boca abajo y den gracias por los alimentos en la última pasada.

### **DESAYUNO PREESCUELA**

Si el templo esta cerca de la escuela donde estudia la mayoría y cuentan con instalaciones adecuadas, he aquí una gran idea para una actividad. Anuncia un desayuno gratuito en un día normal de clases, el cual será preparado por algunos papás o patrocinadores del grupo de jóvenes, el desayuno será sencillo (Huevos, salami, pan tostado, donas y jugo) incluye un tiempo de oración y lectura de la Biblia. Te va a sorprender la forma en como responderán los jóvenes.

### **BANQUETE DE MEZCLILLA**

He aquí un banquete informal donde el único requisito es ir vestidos de mezclilla. Si puedes conseguir un granero o una granja, o decorar el lugar con ese tema, usando mesas de madera, eso hará más agradable el evento. Durante el banquete se podrán entregar reconocimientos a los vestidos de mezclilla más viejos, más adornados, a los más sucios, etc. Como una variación, podrías planear una reunión o banquete “Formalmente informal”. A este evento todos deberán asistir lo más terrible posible, premien a los peores vestidos, pueden premiar también a aquellos cuya ropa no haga buena combinación. Algo como esto podría ser una alternativa media disparatada para una gran noche.

### **CENA SOBRE RUEDAS**

Renten un autobús y decórenlo de acuerdo a la ocasión que deseen celebrar con este banquete: Navidad, Día de la amistad, Graduación, Cumpleaños, etc. Dejen los dos asientos traseros para la comida. Pídanle a sus consejeros o a algunos adultos que sean los sobrecargos y que ellos sirvan la comida tal y como se hace en las aerolíneas. El autobús podrá dar un paseo por la ciudad o llevar a los jóvenes a un sitio para un evento especial.

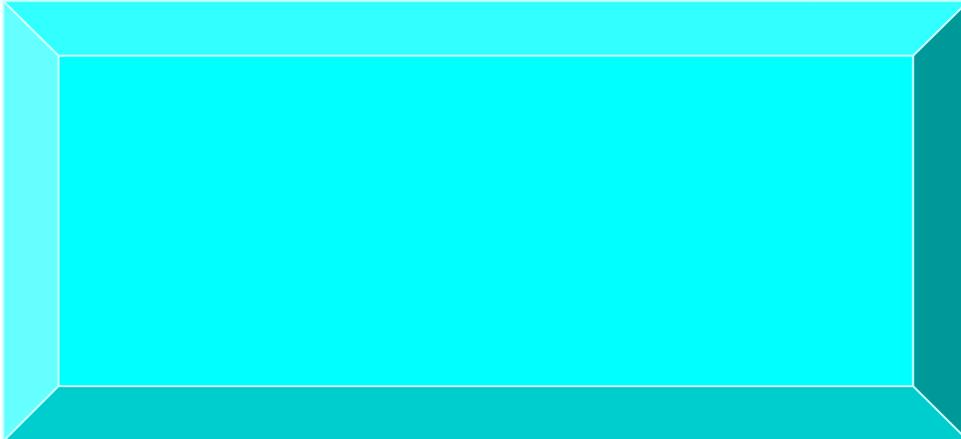
Proyectos



### **LA NOCHE DE LOS PASTELES**

Como un evento para recolectar fondos o un proyecto de servicio, reúne al grupo para hornear y decorar.

## **EVENTOS O FIESTAS ESPECIALES**



### **LA FIESTA DE LOS PIES**

- \* He aquí una fiesta, literalmente, de recibir de PIE al año nuevo.
- \* Planea un evento con el tema de los pies.
- \* No se permiten zapatos, absolutamente. Cada persona vendrá descalza a la fiesta.
- \* Divide en equipos con los nombres de los dedos de los pies: Pulgares, índices, anulares, meñiques, uñas, etc.
- \* Después, jueguen algunos de estos juegos de pie:

**1.- CONCURSO PINTA CON TU PIE** Dale a cada equipo hojas y lápices y que pinten algo con su pie. Pueden usar brochas o pintar con sus dedos.

## 2.- PREMIACIÓN DE LOS PIES Premia:

- 1) *Al pie más grande.*
- 2) *Al pie más pequeño.*
- 3) *Al pie más feo.*
- 4) *Al pie más atractivo.*
- 5) *Al pie más oloroso.*
- 6) *Al pie más limpio*
- 7) *Al pie más decorado (mejor vestido).*

### **EL KILOMETRO DEL PIE**

Forma equipos de cinco o más personas. Pide que se coloquen en línea poniendo sus pie alineados; el dedo gordo con el talón del otro pie y así todos los integrantes. La línea mas larga ganará.

### **LA FIRMA DEL PIE**

Este es un buen mezclador. Los jóvenes recolectarán autógrafos en las plantas de sus pies. Ganará el que obtenga más.

### **LUCHA DE PIES**

Los jóvenes se sientan en el piso de frente uno a al otro. Ellos se toman de los pies entrelazando los dedos de los mismos (o juntándolos) y tratan de dominar los pies del otro con sus propios pies. Gana el que detenga un pie de los otros 3 segundos en el piso.

### **PASO DEL LIMÓN**

Forma dos equipos. Estos se alinean y se sientan en el piso, y tratan de pasar un limón a lo largo de la línea y lo traen de nuevo al principio, usando solamente sus pies. El limón no debe tocar el piso.

### **PIES REVUELTOS**

Pinta letras en la planta de los pies de cada joven. Forma dos equipos. Entonces, di palabras que contengan letras de las repartidas. En sus equipos, los jóvenes con las letras se sentarán en una fila y arreglarán sus pies de manera que se lea la palabra pedida (para complicar la situación que cada joven tenga 2 letras en cada pie y que ambas letras se requieran en la palabra pedida).

- \* Se creativo e inventa otros juegos en los que intervengan los pies.
- \* Como refrigerio preparen algo como galletas con formas de pies u otra cosa similar.

### **AVIVAMIENTO DE LOCURA**

Si tu iglesia esta planeando servicios especiales en una fecha próxima, aquí tienes un evento especial que generará entusiasmo y emocionará a tus jóvenes.

- \* Cuando los muchachos lleguen diles que para que sepan como asistir a sus servicios de la iglesia, ellos necesitan practicar ciertas prácticas de la iglesia. A continuación, organiza estos juegos:

### **ENCUENTRA UN ASIENTO**

En caso de que estés en un salón lleno de gente durante el servicio tendrás que buscar un asiento. He aquí el juego de las sillas musicales. En este juego se ponen sillas una con su respaldo hacia el frente y otra hacia atrás, alternándolas. Debe haber una silla menos que el número de participantes. Alguien (sin ver al grupo que juega) hará sonar la música y todos caminarán con las manos atrás. Al dejar de sonar la música se sentarán. El que no halló silla saldrá del juego. El último que quede será el ganador.

### **PASA EL PLATO**

Esto te ayudará a practicar el paso de la canasta o alfolí de ofrendas. Jueguen cualquier juego de relevos, pero usen canastas o alfolí de ofrendas como estafetas de relevos.

### **QUE HIMNO ES**

Llegó el momento de cantar. Se jugarán "Caras y Gestos" con títulos de himnos. Tan pronto los adivine el grupo deberán cantar unas líneas.

### **VERSÍCULOS DE MEMORIA**

Esta es una práctica para oír la lectura de la Biblia durante los cultos. Este juego conocido como "El Chisme", consiste en alinear a los jóvenes por equipos. Al primero de la línea se le dice un versículo y este se lo dirá al oído al que sigue y así hasta llegar al último. El último deberá repetir correctamente el versículo. El equipo con más aciertos gana.

### **ANIMANDO EL SERMÓN**

Los jóvenes necesitan practicar el responder al sermón cuando estén de acuerdo o les motive lo que se ha dicho con palabras o frases de ánimo y alabanza a Dios. Distribuye a cada joven, papelitos con una de estas frases: ¡Gloria!, ¡Amen!, ¡Aleluya!, ¡Estoy de Acuerdo!, ¡Predica eso hermano!, ¡Así es! Procura distribuir 7 ó más de cada frase. A una señal todos deberán gritar su frase sin parar. Se reunirán todos los de una misma frase y el primer grupo que se reúna es el ganador.

### **FIESTA DEL MUNDO PEQUEÑO**

He aquí un evento especial que no solamente traerá mucha diversión sino que además de ello ayudará a incrementar la conciencia del mundo en cada joven. Advierte que todas las actividades de este evento tendrán un sabor internacional.

\* Los jóvenes, de preferencia deberán asistir vestidos con ropa de otros países.

### **MEZCLADOR DE NACIONALIDADES**

Al llegar, los jóvenes harán un cartel representando una nacionalidad que les gustaría tener. Dale entre 15 y 20 minutos para hacerlo (provee cartulina, lápices de colores, cintas, pegamento, papel de colores, etc.). Premia el mejor trabajo por medio de aplausos.

### **EL MEZCLADOR DE FIRMAS**

Dale a cada joven una lista con 20 preguntas o tópicos, similares a las de la lista siguiente, adecuadas al grupo. Ellos deberán conseguir una firma por cada pregunta o tópico.

*A - Alguien que nació fuera del país donde están.*

*B - Alguien que ha vivido en otro país o estado*

*C - Alguien que le gusta la comida China.*

*D - Alguien que hable inglés.*

### **DESFILE DE MODAS INTERNACIONAL**

Aquellos que usen o tengan trajes internacionales que los modelen. Se premiará el más elegante, el más creativo, etc.

### **JUEGOS TÍPICOS**

Busca en la Biblioteca local, en libros de juegos, algunos que sean de otros países. Si hay familias de otros países pregunta por juegos típicos y jueguen lo más que puedan (según lo permita el tiempo).

Este evento puede ser muy divertido si se prepara bien. Combínalo con una cena internacional progresiva, o bien sirvan comidas de diferentes países.

### **FIESTA DE LAS SEMILLAS**

Este evento especial puede promoverse como si realmente fueran las semillas quienes lo organizan. Diles a los jóvenes que vengan vestidos como semillas, si desean.

He aquí un conjunto de juegos:

#### **EL PASO DE LA SEMILLA**

Los miembros tratarán de pasar una semilla grande u otro objeto similar, de uno a otro usando sólo sus axilas. Una variante puede ser una carrera de relevos en la que los jóvenes lleven algún objeto (Puede ser un huevo) en la axila por una ruta fijada. El equipo que termine primero gana (puede ser un globo lleno de agua).

#### **PIT-STOP**

Este juego de relevos requiere que cada concursante se detenga en el camino (a la mitad) y coma o beba algo dispuesto (frutas con semilla) por el organizador y luego continuará su recorrido.

### **SKETCH**

Divide al grupo en equipos y que hagan sketches con el tema " Es la Semilla". Dale a cada equipo una bolsa de cosas para que las incluyan en el sketch. Que los jueces escojan al mejor. **NOTA:** Todos los sketches deben terminar con la frase " Peso, muchacho, es la semilla.

### **ADIVINA DE DONDE VIENE**

Reúne semillas de diferentes frutos y que cada equipo adivine de que fruto son.

### **TIRO DE SEMILLAS**

Los jóvenes concursarán para ver quién tirará más lejos (sólo deslizando con los dedos índice y pulgar como si fueran a jugar canicas) semillas de algún fruto (grosella, tejocote, de naranja, etc.). Como refrigerio pueden repartir dulces de pepita o cacahuete, garapiñados

### **LA NOCHE DEL PERIÓDICO**

He aquí un buen evento especial construido sobre el tema de los periódicos. Recolectar uan fila enorme de periódicos entre más, mejor.

\* Este evento se puede combinar con un evento de todo el día paseando en carro. Durante el día saldrán a recolectar periódicos por equipos y en la noche se efectuará el evento con juegos como estos:

### **CARRERA CON TRAJES DE PERIÓDICOS**

Los equipos tendrán 5 minutos para vestir a uno de sus jóvenes para que se vean como un personaje que se les asigne, ejemplo: Santa Claus, Benito Juárez, etc.

### **LA CACERÍA DEL TESORO DEL PERIÓDICO**

Dale a cada equipo una cantidad de periódicos con ciertos pedazos de papel escondidos dentro (que serán las piezas de un rompecabezas que tendrán que armar), el primer equipo que encuentre todos y arme el rompecabezas será el ganador.

### **BÚSQUEDA EN EL BASURERO DE PERIÓDICOS**

Que busquen en los periódicos ciertos anuncios, como por ejemplo: Un anuncio de Autos, una nota deportiva, una nota de una boda, una nota de policía, etc. El primer equipo en encontrarlo es el ganador.

### **CONCURSO DE FAJOS Y PILAS**

Los equipos competirán durante 5 minutos, haber quien hace la pila más grande de periódicos, la más alta gana.

### **DONDE ESTAS BARRABAS**

Que cada equipo oculte tantos jóvenes como les sea posible en la pila de periódicos que construyó en el juego anterior. El equipo con más jóvenes fuera de la vista es el ganador.

### **PERIÓDICOS COMPACTOS**

Los equipos tratarán de comprimir su pila de periódicos a una más pequeña.

### **GUERRA DE BOLAS DE NIEVE**

Has una línea de sillas entre dos 2 equipos, dale 5 minutos para fabricar todas las bolas de papel que le servirán de balas. A una señal tirarán sus bolas de papel al otro bando. Cuando el silbato suene todos se detendrán. El equipo con menor cantidad de papeles a su lado es el ganador.

### **EVENTO OPCIONAL**

Dale a cada equipo bolsas de basura de plástico, has un concurso para ver quien mete más papel en las bolsas. El equipo que meta más papel en el menor número de bolsas ganará.

Proyectos



# COMO ORGANIZAR UN CAMPAMENTO



Bien, antes que nada tienes que definir si es un campamento para diversión solamente o si es un retiro o si va a estar en un equilibrio exacto entre ambos tipos, este ultimo es del cual te quiero ayudar.

1.-Define una idea o imagen: Bueno, después de haber pedido dirección al Señor, ya habrás definido el tema principal de tu campamento, esta idea será la base de todo tu campamento por ejemplo:

Soldados de Dios.

Soldado universal.

Cowboys.

Pueblo judío.

Después de haber escogido alguna idea tendrás que relacionar todo tu campamento y terminologías con esta idea, en esta ocasión seleccionaremos el tema de soldado universal.

2.-Convocatoria: has una convocatoria para el grupo de jóvenes que deseas invitar, dale mucha publicidad y anúncialo con un buen tiempo de anticipación, en esa convocatoria puedes incluir una lista de todos los artículos que necesitaran durante el campamento.

3.-Selección del lugar: escoge un lugar que este de acuerdo con el tema de tu campamento, selecciona también una buena época del año donde no haya lluvias u otras inclemencias del tiempo.

4.- Equipo de colaboradores: Recuerda que es muy sabio trabajar con un equipo de colaboradores que aporten ideas y en quien puedas delegar responsabilidades y compartir el cuidado del campamento, asigna a las personas mas idóneas para cada función como encargado del transporte, cocina, seguridad, actividades deportivas, alabanza, aseo, quien comparte etc. no olvides que todos las funciones de los colaboradores tiene que tener nombres como capitán, sargentos, mayor, coronel etc.

5.-Programa de actividades: junto con tu equipo de colaboradores preparen el programa del campamento poniendo mucha atención en tener tiempo para juegos, alimentos, descanso, tiempo de dormir, noche de talentos etc. y chequeen también la logística para que no falte nada.

6.-Organiza a todos los jóvenes en equipos: en este caso escuadrones, batallón o tropa de esta manera se facilitara el orden y las responsabilidades como limpieza, apoyo en la cocina, en la organización de juegos etc.

7.-Orden: al inicio del campamento vas a leer un reglamento bien diseñado para tu

campamento con el fin de no perder el orden como por ejemplo, hora de dormir, las responsabilidades de cada equipo, hora de llegada a cada actividad etc. así como también cuales serán los castigos al que no cumpla estas reglas puedes hacer un calabozo o una cárcel.

**8.-Enfócate en tus objetivos:** Ahora pon toda tu atención para ver de que manera vas a alcanzar los objetivos que estas buscando por ejemplo cuantos tiempos de alabanza y adoración necesitas, cuantos tiempos para el estudio de la palabra, cuanto tiempo para ministraron en equipo o individual, cuanto tiempo para actividades de relación etc.

**9.- Dinámicas y juegos:** esta es una parte muy importante dentro de los campamentos así de que asegúrate de tener un buen repertorio y sobre todo cánsalos, llénalos de lodo, mucha agua, tierra etc., no se les olvidara que son jóvenes.

**10.-Premios y reconocimientos:** al final del campamento da premios a los equipos que mas destacaron, una de las cosas mas importantes que van a tener a todos los jóvenes interesados durante el campamento es la competencia entre equipos durante todo el campamento, por que si no hay esta competencia los jóvenes no van a estar interesados en algunas actividades, puedes ir incrementando su puntuación durante los días del campamento y al final puedes decir que equipo gano al cual vas a premias con medallas u otras cosas, también es bueno que los jóvenes reconozcan a los que tuvieron responsabilidades permanentes como los organizadores del campamento o los encargados del aseo o cocina.

**12.-Programa:** Es muy importante que todos los jóvenes tengan un programa de actividades como un librito para que ellos sepan que actividades habrá y a que horas serán y estén preparados, además puedes agregar hojas en blanco para que entre ellos se escriban algo para recordarse y guarden los libritos.

**13.-Transportación**

**14-Alimentos: y artículos de cocina.**

15.-Botiquín y paramédico:

16.-Información: para cualquier asunto importante ve preparado con algún teléfono celular para mantener informada a la oficina de la iglesia la situación actual del campamento al igual que recibir mensajes importantes de los padres etc.

Bueno espero que estos tips ayuden a tu campamento y sea de bendición para todos, a continuación te doy algunas frases importantes durante el campamento:

Responsable del campamento coronel

Tiempo de dormir toque de queda

Joven soldado

Algunos títulos de dinámicas tormenta del desierto

A las trincheras

Al pie del cañón

Tiempo libre estar franco

Registrarte al campamento reclutar

Desde el principio puedes decir que todos son reclutas que quieren ser soldados de Jesús y al final del campamento ellos saldrán como verdaderos soldados de Jesucristo, recuerda por ultimo que las enseñanzas y ministraciones serán con enfoque militar, los responsables del campamento se pueden identificar con ropa de camuflaje.

## **ACTIVIDADES PARA CAMPAMENTOS**

### **1. Devocionales a solas con Dios**

Este es un espacio de unos minutos donde los campistas se van a un lugar al aire libre y tienen su propio devocional personal. Se recomienda antes del desayuno. Puede haber una pequeña hoja de guía para dirigir el mismo.

### **2. Campa-Destrezas**

Se puede tener un espacio en el campamento para aprender destrezas propias de campismo como los nudos, amarres, fogatas, cocina en campamento, orientación con la brújula, etc.

### **3. Círculo de la amistad**

Al finalizar el día, durante la noche, cada líder de cabaña o tienda puede tener un espacio con los miembros de su cabaña para comentar la experiencia aprendida durante ese día.

### **4. Acertijos**

Son actividades en grupo donde el mismo debe realizar una actividad retadora propuesta con un cierto nivel de dificultad. Campamentos Cristianos Internacionales (CCI) tiene toda una gama de estas actividades.

## **PROGRAMAS DE FOGATA**

Se puede tener todo un programa especial con diversas actividades alrededor de una fogata durante la noche.

### **1. Estudios bíblicos en grupo**

Se pueden tener encuentros de estudio bíblico con grupos pequeños de campistas (6 a 8) donde puedan conocer mejor diversos temas de la Escritura y aplicarlos a su vida. En estos encuentros se recomienda utilizar el método de estudio bíblico inductivo.

### **2. Juegos programados**

Es un tiempo donde se tienen juegos dirigidos por los facilitadores donde participan todos los campistas.

### **3. Tiempo Libre de Juegos**

La idea es dar un tiempo para que los campistas jueguen lo que ellos desean, y se recreen de la manera que ellos deseen.

## **EL SISTEMA DE PATRULLAS**

### **1. Definición de Patrulla.**

Es un grupo compuesto de seis a ocho personas que se constituye en una unidad de trabajo, para los juegos y para las demás actividades dentro de una tropa.

## **2. Objetivo Principal.**

Conceder una verdadera responsabilidad al mayor número de muchachos. Conducir a todos los integrantes de la patrulla a considerar que tienen una responsabilidad definida con respecto al bienestar general de su patrulla y su tropa.

## **3. Coordinador de Patrullas**

Es una persona nombrada por el líder de tropa para coordinar las actividades de las patrullas. Es responsable de mantener una relación estrecha entre las patrullas y el líder de tropa. Durante las reuniones de la tropa, se encarga de pasar lista y mantener un registro de cada reunión.

## **4. Líder de Patrulla.**

Es uno de los muchachos de la patrulla que ha sido investido de autoridad por su capacidad de dirección (en parte natural y en parte adquirida). Aunque lo esencial es sentir amor, vocación y gusto por el cargo aquí influyen aspectos como la edad y la apariencia física. El líder de patrulla es nombrado por la misma patrulla a quienes le será fácil seguir al líder que ellos mismos han escogido. El líder de patrulla debe dirigir los juegos como “capitán del equipo”, los trabajos, las diversiones y siempre que sea posible la enseñanza y su adiestramiento. El líder de patrulla debe ser puntual, y en caso de la imposibilidad absoluta de poder asistir, debe avisar al sublíder o líder auxiliar con tiempo suficiente.

## **5. Líder Auxiliar de Patrulla.**

Dado que el trabajo de la dirección de patrulla es demasiado importante para que un muchacho pueda desempeñarlo solo, es necesario un líder auxiliar de patrulla. El líder auxiliar es seleccionado por el Líder entre los muchachos de la patrulla para que le ayude y le substituya en casos de ausencia. Es muy importante que el Líder y el Líder Auxiliar cooperen íntimamente, compenetrados de sus deberes. Un Líder de tropa podrá discutir con el Líder la designación del líder auxiliar, pero si no logra convencerlo con sus argumentos no deberá emplear su autoridad para nombrar al líder auxiliar contra su voluntad.

## **6. La Dirección de la Patrulla.**

El trabajo más importante del líder de tropa es procurar que sus líderes sean capaces de dirigir las patrullas. La teoría por sí sola no inspira respeto alguno; pero el muchacho que la conoce mejor que sus compañeros y que sabe imponerse cuando llega la ocasión, se reconoce capacitado y así lo consideran los demás. Esto es lo que debe ser un líder de patrulla (se refiere también al sublíder, ya que este debe estar preparado para substituir al líder). Si no existe este muchacho puede, sin embargo, ser formado. Es necesario proporcionarle los medios para que adquiriera tales conocimientos y esto puede hacerse a través de la experiencia personal, de los consejos, del ejemplo, capacitación o lecturas. Lo mejor es organizar campamentos para líderes o dedicar un día al mes para una salida de la patrulla de líderes que tendrá su propio banderín especial – beneficiándose ésta con sus actividades y adquiriendo gran experiencia para beneficiar a la vez a sus respectivas patrullas. Un buen líder de tropa rara vez dirige a toda la tropa reunida. Da sus órdenes y supervisa a los líderes y éstos con sus patrullas, las ejecutan. Dado que el orden es una gran cualidad para poder dirigir bien es esencial el uso del cuaderno de patrulla.

## **7. El Consejo de Líderes.**

Es la reunión periódica de todos los líderes, líderes auxiliares, líder de tropa, segundo líder de tropa y coordinador de patrullas bajo la presidencia de este último. Se reúne periódicamente (semanalmente, quincenalmente, mensualmente, etc.) por un tiempo definido para tratar los asuntos ordinarios del tropa. Uno de los líderes deberá actuar como secretario y mantener al día los asuntos tratados. Después de leerse los acuerdos y asuntos tratados en la anterior reunión y firmada el acta, cada líder o sublíder si él no pudo asistir, rinde un informe, que puede ser leído del cuaderno de patrulla, de las actividades de la misma durante el período entre esta y la reunión anterior. A continuación de el Consejo de Líderes se ocupa del programa del siguiente período (adiestramiento técnico, competencias, excursiones, campamentos, etc.) y si el líder de tropa de tropa tiene algo que anunciar, está es la ocasión para hacerlo. Los líderes después transmitirán está información. La norma general aproximada para desarrollar una reunión de Consejo de Barras Doradas puede basarse en lo siguiente:

- Apertura (Oración, puede dirigirla el líder de tropa)

- Lectura del acta de la reunión anterior

Redactada por el líder secretario en un libro especial y nunca en hojas sueltas. No se debe olvidar nada: fecha, asuntos, presentes, ausentes, resoluciones, etc., firmando al final el líder secretario.

- Informes de líderes y del líder de tropa (escritos).
- Ponencia de los líderes.

Presentarán sus reclamaciones o advertencias si las hubiere.

En ningún caso debe discutir el líder de tropa de tropa las decisiones tomadas por la mayoría del Consejo de Líderes. No obstante posee el derecho de “veto” definitivo sobre las decisiones aunque por lo regular lo hará con discreción para no mermar la autoridad de que está investido este organismo de la tropa.

## **8. El Espíritu de Patrulla.**

El espíritu de patrulla es una disposición moral, una atmósfera especial o ambiente natural en donde se desenvuelven los muchachos, que les hace sentirse parte esencial de una unidad completa. Cada muchacho de la tropa debe estar plenamente convencido de que constituye un elemento indispensable para el funcionamiento del todo. Es necesario que cada muchacho “sienta” que su patrulla debe ser la mejor y que para esto tiene que hacer cuanto pueda, para poder decir con orgullo “Yo pertenezco a esa patrulla”. Ningún muchacho debe ingresar en una patrulla antes de prestar su promesa, ya que en la patrulla ingresan solo muchachos promesados, cuya condición se adquiere al efectuarse su investidura. Se sugiere que deba efectuarse una ceremonia especial para admitir en la patrulla a un nuevo niño y debe aprender los hábitos y costumbres del animal que sirve de emblema a la patrulla así como su grito. Ningún muchacho está autorizado a imitar o usar el grito de una patrulla que no sea la suya. Cada patrulla puede disponer de un rincón en el local del tropa, recibiendo un nombre: “Nido de los Aguilas”, “Selva de los Canguros”, “Parque de los Ciervos”, etc.

El mejor método para elevar el espíritu de Patrulla consiste en organizar constantemente competencias entre las patrullas. Se recomienda la práctica de competencias mensuales para evitar la pérdida de interés de las patrullas que lleven la puntuación más baja. La

elección de las pruebas es ilimitada y debe ser variada. Con el fin de estimular a los muchachos a superarse antes del resultado final, un buen sistema es leer semanalmente los puntos obtenidos hasta la fecha por las patrullas. Algunos tropas adoptan un tipo de insignia o banderín especial, o un objeto de arte para que lo conserve la patrulla ganadora en el local hasta que lo gane la otra.

### **9. El Consejo de Patrulla.**

Es la reunión de los líderes con sus miembros de patrulla para planear sus propias actividades. Es el momento propicio para practicar los gritos y cantos de patrulla; así como la preparación del bordón, el emblema, las corbatas bolo, el cuaderno de patrulla y otras cosas propias de la patrulla. En esta reunión, el líder se pone al corriente de los deseos de los miembros de su patrulla para poder obrar en consecuencia cuando se reúne el Consejo de Líderes.

### **10. La Patrulla en Campamento.**

En el campamento cada patrulla queda en libertad de disponer donde coloca su tienda. El líder de tropa señala el lugar donde ha de colocarse el mástil de la bandera. Cerca del mástil se levanta la tienda del líder de tropa y a la entrada de la misma o en otro lugar visible, se fija una tabla para el reglamento y el horario del campamento. Cada patrulla debe situarse a una distancia en la que pueda oír el silbato del líder de tropa.

De ser posible, cada patrulla debe encargarse de preparar su propia comida y para tal fin serán repartidas las respectivas raciones. Esto no será práctico tal vez en los grandes campamentos, pero en tal caso, podrán alternarse las patrullas en el servicio de la cocina. Las patrullas deben ser responsables por turno del orden y la limpieza del campamento y cada día, una de ellas, tendrá el honor de izar y arribar la bandera nacional. Otra patrulla es la encargada de hacer sonar el silbato cinco minutos antes entre las clases de adiestramiento, las sesiones y demás actividades del campamento. Pero el verdadero campamento de patrulla es aquel en que está se encuentra completamente sola, siendo responsable de su instalación y empleo de tiempo.

## **PROGRAMAS DE FOGATA**

Siempre en un buen campamento, debe haber una buena fogata. Además, muchas veces podemos hacer una fogata inclusive para alguna ocasión especial y hacerla dentro del espacio físico del templo. Aquí quiero dar algunos consejos para que tu fogata y el programa alrededor de ella, sean todo un éxito.

### **El Tipo de Fogata**

Generalmente para los programas de fogata lo ideal es hacer una *fogata de concilio*, ésta se asemeja a una piramide de troncos. Gradualmente los troncos deben ir disminuyendo de tamaño de la parte inferior hacia la punta. Debe tener al menos 60cm, dependiendo de la extensión del programa. En la parte superior se coloca yesca y astillas. Se enciende por la punta.

### **El Lugar**

Debe seleccionarse un lugar abierto desde donde se pueda ver el cielo. Debe prepararse sobre tierra sólida y despejarse un círculo de por lo menos dos metros. Colocar la fogata en medio del escenario, y arreglar una fila de piedras o troncos que sirvan como barrera. Contar con materiales para prevenir la propagación del fuego como arena, tierra o agua.

### **Ingredientes del Programa**

1. Debe haber un comienzo que impresione, un buen ejemplo es hacer que la fogata se encienda sola como por magia utilizando químicos.
2. Debe haber cantos jocosos, porras, alabanzas, especialmente que sean dinámicos.
3. Debe haber actuaciones de parte de los organizadores, por ejemplo dramas, chistes, etc.
4. Puede haber anécdotas, leyendas o historias.
5. Debe haber participaciones artísticas de los campistas.
6. Debe haber espacio para un *pensamiento espiritual*, es decir, un breve devocional de unos 10 o 15 minutos. Este es momento especial para hacer llamados evangelísticos o ministrar a los campistas.

### **Encendiendo la fogata con químicos**

Coloque en un pequeño recipiente de cartón dos o tres cucharaditas de clorato de potasio y azúcar. Coloque un cuarto de taza de ácido sulfúrico en un vaso de papel. Al hacer contacto el ácido sulfúrico con la mezcla en el recipiente de cartón el fuego encenderá inmediatamente. Arreglar el vaso, de forma que estirando un hilo se vierta su contenido. Estos compuestos químicos son altamente peligrosos, por eso, sea cuidadoso y responsable.