

200 juegos y dinámicas



P. Juan Felipe Escobar Escobar

Presentación

Por medio de los juegos y las dinámicas grupales los asistentes se relacionan al mismo tiempo consigo mismos, con los demás y con el entorno. Dichas dinámicas grupales tienen sentido, ya que no sólo se quedan en lo físico y biológico, sino que trascienden, puesto que son movidas por el espíritu y su acción produce gozo y plenitud.

Por medio de estas actividades grupales se hace fluir el espíritu creador del lenguaje y la comunicación, además desarrolla la necesidad de: mirar, reír, tocar, explorar, adquirir, armar y desarmar, entre otras formas de conocer y lograr su propio aprendizaje. Sirven para "Romper el hielo" y las tensiones en los grupos, pues, ellas permiten que todos los participantes sean tomados en cuenta, y propicia un buen conocimiento mutuo. Tienen una gran riqueza de valor social, por su sentido de pertenencia y la interrelación con el otro y ético porque enseñan el respeto a la norma y a los valores. Por consiguiente, toda dinámica grupal debe tener libertad de decisión, creatividad y satisfacción personal.

Lo más importante de los juegos es que nadie pierde el tiempo, por el contrario, a través de ellos se desarrollan habilidades mentales, físicas y sociales, entre ellas la capacidad de hablar, de confiar en sí mismo, de imaginar, de crear, de divertirse y de relacionarse con los demás. Con lo sencillo que son los juegos sirven para despertar la creatividad y la innovación. Por lo tanto la recreación es la forma más placentera como el niño puede adquirir el aprendizaje (Montesori). El adulto piensa que el niño no tiene nada más que hacer sino jugar, y el

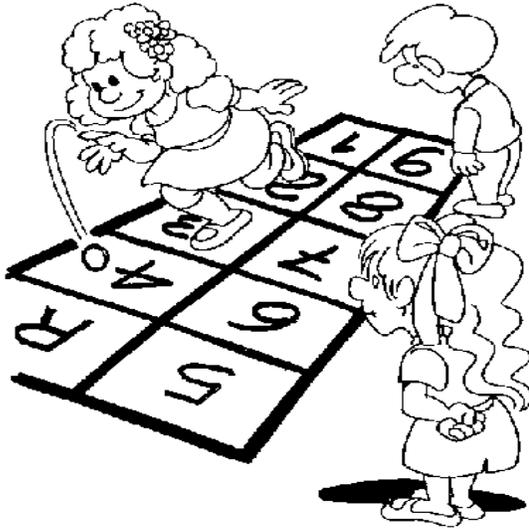
pequeño que más juega, que es bien activo, que toca, coge, observa, es entonces un niño necio, cansón, es un hiperactivo, indisciplinado y entonces es expulsado del grupo por desatento. En vez de ser estimulado por sus cualidades de iniciativa, creatividad e investigación.¹

Muchos juegos electrónicos han desplazado el juego físico e interpersonal, permitiendo que el recreo sea algo más individual que comunitario y participativo, por lo tanto es necesario apoyar esta clase de juegos tradicionales que ayudan a la integración grupal y al desarrollo armonioso y pacífico de una comunidad.

¿Por qué me he puesto en la tarea de recopilar estos juegos y dinámicas, yo como sacerdote? Porque he descubierto en la recreación comunitaria algo muy importante para experimentar y compartir en gran parte el reino de Dios en la tierra, por medio del diálogo y el contacto entre hermanos que somos, en el juego, la risa, la amistad, el respeto, y todo el gozo e integración positiva que ofrece una dinámica o juego. Con esta motivación, espero que encuentres aquí una valiosa herramienta que coopere para la diversión y la integración de cualquier grupo de personas sin importar edad, raza, cultura, estatus, sin ninguna discriminación, porque en la recreación todos podemos hacernos uno, en el compartir fraterno, en la comunicación y diálogo que producen valores de paz y de convivencia humana.

Juan Felipe Escobar Escobar
felipescob@hotmail.com

¹ Parte de esta introducción fue tomada de un documento de clase de la profesora María Adelaida Bustamante. U. De Antioquia- Colombia.



1- SALPICÓN: Están todos en círculo, y a cualquiera se le dice "pera" y éste deberá decir el nombre del compañero del lado derecho y si le dice "piña" deberá decir el nombre del compañero del lado izquierdo, y si dice salpicón todos deberán cambiar de puesto.

2- POR LA INICIAL DEL NOMBRE: En círculo comienza uno diciendo su nombre y por la primera inicial menciona una fruta (*o animal*) ejm: Fredy: Fresa, Mario: Mango... y así sucesivamente hasta que el último diga todos los nombres con sus respectivas frutas.

3- LA PELOTA PREGUNTONA: 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 al grupo, dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

4- LOS NOMBRES COMPLETOS:

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 quien 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 entregarla, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjetas ajena, de prenda. El ejercicio continua hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

5- CULIPANDEO: Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo, impulsándola sólo con la nalga. El facilitador/a empieza pasándose la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o a su derecha, diciendo: "Roberto culipandea".

6- 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 música de fondo. Pide que se presenten con la mano y digan su nombre: qué hace, qué le gusta y qué no le gusta. Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos, cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente. El animador pide que se saluden dándose un abrazo y hagan 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.

7- PELÍCULAS: Cada integrante deberá decir su nombre y debajo las piernas tiene n.n (*se dice el nombre de una película o novela*). Es muy graciosa porque la pueden malinterpretar. Ejm: "Mi nombre es Mónica y debajo mis piernas tengo el Titanic".

8- ME PICA: Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba el 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.

9- 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 una penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

10- JUGANDO NOS CONOCEMOS:

actividad y firma

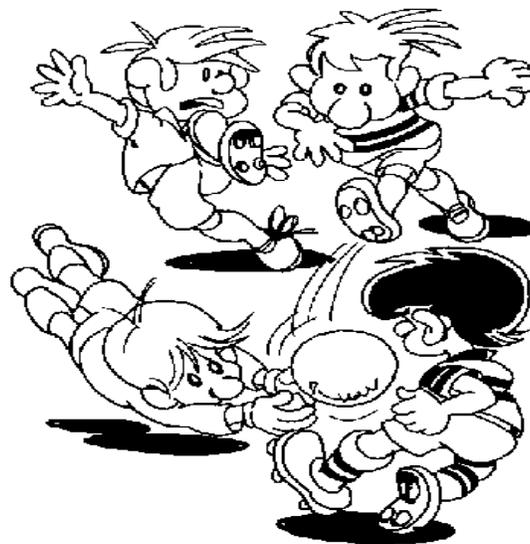
- a. ¿Cuál es tu nombre?
- b. Preséntate a alguien que no conozcas.
- c. Pregúntale a alguien qué es lo que más le gusta.
- d. Pídele a alguien que te haga un chiste.
- e. Pregúntale a alguien por qué vino.
- f. Busca a una persona que te cargue.
- g. Comparte con otro, un momento alegre de tu vida.
- h. Busca quiénes nacieron en tu mismo mes.
- i. Pregúntale a alguien tres cualidades.
- j. Ahora relájate, móntate en algo y grita bien fuerte "los quiero a todos".
- k. Que te dibujen un pispirispis.
- l. Que te digan qué es lo que más le disgusta.
- m. Dile a alguien qué te escriba una frase.
- n. Quítale un zapato a alguien.
- o. Que te digan qué piensan de la vida.
- p. Dibújale a alguien un anillo de amistad.
- q. Pídele a alguien una mueca.
- r. Que te digan quién es Jesús.
- s. ¿Con quién has tenido poco contacto?, ve y dale un abrazo.
- t. Que te digan cómo podemos vivir en paz.

11- NI SÍ, NI NO: 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.

12- LOS REFRANES: 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.

13- EL DETECTIVE: 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 o a quienes le gusta. Si alguno lo afirma y en la hoja puso que le gustaba, recibe una pena.



14- GESTO PARANOICO: Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba el anterior, y repetir su gesto facial. Él también dice su nombre y realiza 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.

15- BUSCANDO PAREJA: El animador introduce en una bolsa o en una 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 su pareja, por ejemplo, los que han elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, qué le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero, ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo. Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

16- ESTE ES EL PALITO DE PEPE: En círculo, comienza el primer jugador diciéndole al segundo: "este es el palito de Pepe". El segundo jugador le pregunta al primero: "¿de quien? Y el primero le responde otra vez: "de Pepe" y a así sucesivamente, el segundo le dice al tercero... *(Se puede hacer varias veces pero en teatro: llorando, riéndose, con pereza, con rabia, cantando, etc.)*

17- PASE EL OBJETO: En círculo, se pasa un objeto de uno en uno *(preferible un muñeco)*, y cada cual le hace lo que quiera y se lo pasa al compañero; al terminar se pasa otra ronda pero haciéndole al compañero lo que le hizo al muñeco.

18- NO LE HAGAS AL OTRO: En una hoja de papel cada cual la marca con su nombre y escribe lo que quieres que haga cualquier integrante del equipo. *(Ejm: yo Juan quiero que claudia baile)*. Después quien dirige, recoge los escritos. Luego los copia en el tablero: "no hagas al otro lo que no te gustaría que te hicieran a ti". Ahora, lo que le desearon a la otra persona, lo van a hacer a sí mismos.

19- EL PSICÓLOGO: Cada uno escribe en un papelito sin marcarlo, qué dificultad tiene para expresarse en grupo. Luego se recogen los papelitos y se entregan a los demás compañeros, en desorden y éste deberá hacer de psicólogo, dando un consejo al compañero y finalmente se agradecerán con un abrazo.

20- EL CASTILLO

ENCANTADO: Todos deben estar parados en círculo. Se alejan varios y al llegar uno a uno se ubican en el centro y el grupo lo saluda haciendo la venia y diciéndole: "bienvenido al castillo encantado". Y cuando pregunte "¿Qué pasa?", todos lo imitarán hasta que se dé cuenta de que lo están remedando.

21- DIRECTOR DE

ORQUESTA: Igual al anterior. Uno del grupo hace de director de orquesta de modo que quien llega, descubra quien es el director que inicia los movimientos de la gente.

22- EL REFRÁN: El grupo dice un refrán y lo dividen por palabras para cada uno y cuando llegue quien va a adivinar cual es el refrán, hará al grupo todas las preguntas que sean y cada uno deberá responder con la palabra del refrán hasta adivinar.

23- JUEGOS

CONCÉNTRICOS: El grupo se enumera en uno y dos. Luego los

unos se hacen en círculo y los dos se ubican detrás de éstos. Los unos cantarán "la cucaracha", girarán hacia la derecha y los dos cantarán los "pollitos" y giraran hacia la izquierda, al terminar se ubicarán con la pareja de atrás y dialogarán sobre un tema específico.

24- PERIQUITO:

Todos repiten detrás de quien dirige y realiza los movimientos. "Periquito, periquito se parece a su papá por arriba, por debajo, por delante y por detrás, (1) manos al frente (*se repite de nuevo el canto y (1), así sucesivamente*) (2) pulgares arriba, (3) coditos doblados, (4) pechito paloma, (5) colita levantada, (6) patita arriba, tic, tac, tic, tac, tiqui tá.

25- VARIACIÓN: ¡Qué alegría, qué alegría, cachún canchán! (*bis*)

26- BUGUI, BUGUI:

Repetitivo. "He he he bugui bugui hé, vamos todos a pasarla bien, con la mano adentro, con la mano afuera, con la mano adentro,

vamos revolviendo". Y así se va repitiendo con todas las partes del cuerpo.



27- EL SEMÁFORO: Todos están bailando, cuando diga rojo: En pareja, verde: Cambian de pareja, amarillo: Bailan solos, y naranjado se monta uno a caballito del otro.

28- ADIVINADOR: El jugador se sienta en medio del círculo, con los ojos vendados. Se le hace tocar objetos, con un sólo dedo. Debe adivinarlos.

29- SÍ O NO: El jugador se retira hasta un sitio desde el cual no pueda escuchar al grupo. Deberá contestar, a grito, "sí o no", como quiera, pero solamente una palabra de éstas. Los del

grupo formulan suavemente la pregunta y el castigado debe contestar cuando le digan. ¿Usted es tonto? ¿Ha robado algo? ¿Lo quiere su novia?

30- EL TELÉFONO ROTO: El primero de la fila le dice en secreto al segundo una frase ó una palabra complicada: Se la debe decir rápidamente; el segundo le dice, también en secreto al tercero lo que entendió y así sucesivamente; cuando llega al último de la fila, se descubre la primera frase y quien ha cambiado más la frase, pasará al último lugar como penitencia.

31- ADIVINANDO PROPAGANDA: Se dividen en dos equipos, cada equipo dramatiza en mímica una propaganda y deben adivinar, recibe punto el equipo que acierte.

32- VARIACIÓN: Cada equipo escoge una palabra de una canción cualquiera y debe decirla al equipo contrario para que la

adivine y la cante y después viceversa. Recibe puntos quien adivine más canciones con esa palabra.

33- EL CULEBRERO: El animador se disfraza de indio e invita a cuatro participantes para que se retiren del lugar y vayan pasando uno por uno, cuando llega uno de los participantes se sienta en la silla que está en el centro del círculo: el animador se presenta como el indio Jaka, Jaka, quien adivina el futuro y cura enfermedades, pero le dice al participante que antes de adivinarle todo, debe hacer unos ejercicios: pararse, sentarse, cerrar los ojos, volverse a parar... después de un rato de pararse y sentarse se le pone en la silla del participante un trapo mojado para que cuando le dé la orden de sentarse se empape y resulte engañado por el indio.

34- LOS MANCOS: Se le atan las manos hacia atrás a varios participantes, luego se les entregan algunas prendas de vestir, zapatos, medias,

pantalones, camisetas, etc. Quien logre vestirse primero con las manos atadas ese es el ganador.

35- UN ZOOLOGICO EN ACCIÓN: El director escoge cinco participantes y les asigna el nombre de un animal, mientras va contando un cuento y mencione uno de estos animales, el participante con el animal asignado debe imitarlo en sus movimientos y sonidos.

36- LAS BANDERAS: Se dividen en dos equipos, en una cancha de fútbol de salón, a cada uno le 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.

37- CACERÍA DE NOTICIAS:

Se requiere algunos ejemplares del mismo periódico o revista. Previamente el director ha debido sacar en una hoja aparte los títulos, palabras que aparezcan en titulares grandes, o avisos importantes, etc. Y al enunciar uno de tales titulares o avisos, los participantes deben buscar el lugar en donde se halla, ganando un puntaje quien primero indique el lugar en que aparece.

38- APAGAR LA VELA: En círculo, alrededor de una vela en una mesa, se escogerá un participante, a quien se le vendarán los ojos y se le darán varias vueltas, deberá apagar la vela, el público le dirá sí está frío o caliente.

39- IMPOSICIÓN DE

MANOS: Se le vendan los ojos a un participante y los otros jugadores van pasando ordenadamente poniéndole las manos en la cabeza, el participante debe decir el nombre de quien colocó las manos en su cabeza, si adivina el nombre del que puso las manos, debe pasar a la posición de vendarse los ojos hasta que adivine a otro.

40- EL COMPRADOR DE

ESTATUAS: El que haga de escultor pone cinco sillas donde se pararán cinco personas que harán de estatuas. El escultor los pondrá en posiciones que le queden difíciles a los participantes, no se pueden mover ni reír, porque serán descalificados.

41- EL GATO MIMADO:

Todos los jugadores se sientan en círculo y el gatito mimado en el centro, debe pasar por cada uno de los jugadores y hacerle tres veces: "Miau, miau, miau." Hasta que alguno se ría, pasará a ser gatito mimado.

42- EL GORRO MENTIROSO:

Todos han de estar con gorros de papel, y deben ejecutar con sus respectivos gorros lo contrario de lo que haga el director, si el director pone el gorro en los pies, los jugadores en la cabeza, si el director coge el gorro con la mano izquierda, los jugadores con la derecha etc. Se descalifica al que se equivoque.



43- UN LIMÓN Y MEDIO LIMÓN:

Se enumeran los jugadores de manera ascendente, empieza un jugador a llamar al otro, Ejm: "limón y medio limón llama a 8 limones y medio limón", este último, debe llamar a otro rápido y sin equivocarse, "8 limones y medio

limón llaman a 15 limones y medio limón".

44- EL LÉXICO A PRUEBA:

Se meten en una bolsa papelitos donde están escritas las letras del alfabeto, exceptuando la w, la ñ, la z y la x, ya que son muy pocas palabras que empiezan por estas letras. Cada uno de los participantes debe sacar una letra y decir en 30 segundos las palabras que sepa que empiezan por esa inicial. Quien dirija tomará nota y premiará al final a quien dijo más.

45- EN TUS MANOS LA DEPOSITO:

Los participantes forman una circunferencia, menos dos que estarán en el centro. Todos deberán poner las manos en el pecho, como en actitud de oración, el director del juego va pasando por cada uno de los jugadores, simulando que entre sus manos deposita una moneda, después de haber pasado por todos, los dos participantes deben adivinar en quien quedó la moneda.

46- CUERPOS EXPRESIVOS:

Se escriben en los papelitos nombres de animales (*machos y hembras*), ejm: León en un papelito, en otro Leona (*tantos papeles como participantes*). Se distribuye los papelitos y se dice que, durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les tocó y buscar a su pareja. Cuando creen que la han encontrado, se toman del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no se puede decir a su pareja qué animal es. Una vez que todos tienen su pareja, dice qué animal estaba representado cada uno, para ver si acertaron.

47- EL REGALO SORPRESA:

Se envuelve un objeto en varios papeles y se les dirá a los participantes que cada vez que desenvuelva cada uno un papel, leerá lo que esta escrito en ese papel y hará lo que diga.

48- EL SOMBRERO VIAJERO:

Fórmense en círculo los participantes de este juego, van rotando un sombrero, el de la izquierda se lo pone al de la derecha en la cabeza y así

sucesivamente, hasta que el que dirige el juego grita, "ya" o para la música, ese que tenga sombrero en la cabeza se sale o se le pregunta algo.

49- CAIGA EN LA NOTA:

Se pone una canción, el participante la va siguiendo, luego el animador le merma volumen y el jugador debe seguir el ritmo y la letra. Se dará cuenta si lleva el ritmo cuando le pongan volumen a la canción.

50- LLEVAR EL RITMO:

El director del juego asigna a cada jugador un número diferente. El juego consiste en no perder el ritmo al pronunciar el número y dar las palmadas. Estas son: dos con las palmas en alto y otras dos sobre las rodillas. "Uno, uno"; luego, dando dos palmas en sus rodillas, dice el número que corresponde a otro de los jugadores "cinco, cinco". Todos los demás participantes deben seguir al ritmo de las palmas.

51- AHORCADITO:

Quien dirija, piensa en una palabra que sea poco conocida por los

participantes, escribe en el tablero, la letra inicial y la terminal, y un número de "guiones" entre dichas letras faltantes. Sólo tienen tres oportunidades para adivinar la palabra.

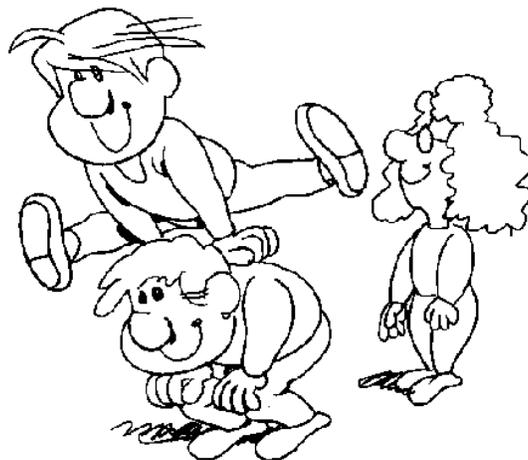
52- ¿CUÁL ES MI NOMBRE?:

Los participantes se colocan en círculo, tomándose de las manos. A uno de los jugadores se le vendan los ojos, se coloca en el centro del ruedo y ordena que ruede el círculo hacia la derecha. Todos obedecen la orden, hasta que el jugador del centro extiende horizontalmente el brazo derecho y dice, "alto" el jugador que haya sido señalado por el del centro, debe preguntar con su voz natural: ¿Cómo es mi nombre? El que está en el centro le responde, si acierta, debe cambiar con él a la posición de estar en el centro.

53- ALCANCE LA ESTRELLA:

Quien dirige el juego prepara con anterioridad unas preguntas sobre un determinado tema, copia cada pregunta en una cartulina pequeña recortada en

forma de estrella y la pega en un muro con cinta, de manera que la pregunta quede por debajo y no la puedan leer los participantes. Esta dinámica se puede realizar por equipos, o premiar al participante que más correctamente responda.



54- PROFESIONES EN

ACCIÓN: Quien dirija el juego debe tener un buen ingenio para improvisar un prolongado relato, en el que incluya los nombres de muy diversas profesiones: Médico, albañil, policía, cura, chofer... el director empieza a contarles la historia y cada vez que haga alusión a una profesión, el asignado de esta profesión debe imitar lo que el director diga: "el chofer iba en su carro y le dijo al médico que se subiera,

entonces el guarda del transito..."

55- LA TELARAÑA: Conseguir bastante pita o cabuya. La dinámica consiste en que un participante del círculo en el que se encuentran, toma con la mano una punta de la pita y con la otra mano lanza el tambor de pita a cualquier compañero, quien reciba la pita debe responder una pregunta que improvise quien la lanzó, después de responderla, este último, lanza el tambor de pita a otro del círculo y debe hacerle otra pregunta. Así sucesivamente hasta que pase por todos, formándose una telaraña. Esta dinámica sirve para el conocimiento de los integrantes o para evaluar un taller.

56- ESCRIBA EN EL GLOBO: Se nombran los equipos, luego se les entrega un lapicero y un globo inflado por cada grupo. Dada la orden deben escribir rotando por cada uno de los integrantes del equipo el nombre de un animal que terminado por la última letra debe escribirse

otro. Hasta un tiempo limite, el equipo que más copie ganará. Ejm: Perro, oveja, araña, abeja, etc. Se puede hacer con ciudades o cosas.

57- GREGORIO-GREGORITO: Se escogen cinco participantes para hacer un concurso, el que mejor pronuncie "Gregorio-gregorito" con líquido en la boca. El público al final por medio de aplausos elegirá al que mejor se le entendió.

58- EL PROTOCOLO: 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 lo practicarán con los otros subgrupos.

59- RECONOZCO TU ANIMAL: Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos

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

60- LA GALLINITA CIEGA:

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

61- SI/NO: Un compañero se sale del entorno en el que está el resto para no escuchar lo que dicen. Todos se ponen en un círculo y se ponen de acuerdo para contestar "sí" o "no". Consiste en que uno del grupo le hace una pregunta a un compañero que no ha escuchado de que va el juego y si en la contestación que da la última palabra acaba en vocal todos

responderán "sí" y si es consonante todos responderán "no". Lo que se trata es que al que le pregunten se quede asombrado de lo que la gente sepa de él aunque en realidad no sabe nada.

62- EL ORDEN DE LAS EDADES:

Todos en fila, adquieren el 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.

63- LAS GAFAS: Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista. El animador plantea: "éstas 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 ejm: Las gafas de la "confianza", del "renegón", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", y del "nadie me acepta", etc.*)

64- LAS LANCHAS: Se tiran en el piso, hojas de papel periódico, dispersas 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 varía según la orden que dé quien dirige el juego.

65- GRAN FIESTA: 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 más 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.



66- PONER LA COLA AL BURRO: Se inicia el juego eligiendo a suertes un participante que, con los ojos vendados, debe colocar la cola al burro tras haberle dado varias vueltas sobre sí mismo para desorientarle. Los participantes estarán divididos en dos grupos o equipos, y, mientras uno coloca la cola, el resto del equipo le orienta indicando: arriba, a la izquierda, a la derecha, etc. Gana el equipo que menos tiempo tarda en colocar correctamente la cola al burro.

67- ENCHOLANDO LA TIRA: Se le amarra al participante una tira delgada de la cadera, este debe encholarla con puntería en un recipiente, no se puede

ayudar con las manos, sólo inclinándose.

68- VAMOS A VENDER: 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 cuáles son las cualidades de la cama con ejemplos de su funcionamiento y uso, así como su fantástico precio y sus facilidades de pago. Cada uno lo debe hacer como si fuera el mejor de todos.

69- EL SUBMARINO: 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".

70- PELOTA IMAGINARIA: Los alumnos se sitúan en círculo 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, etc). Todos los alumnos imitan esta acción. El alumno pasa esta pelota al siguiente compañero y continuamos el juego hasta pasar todos.

71- EL PSIQUIATRA: 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.

72- ¡SIGUE LA HISTORIA!: 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 cuenten su parte de la historia.

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

74- SI FUERA: Se pide a un participante que piense en una persona del grupo. Los demás

deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: "Si fuera animal, ¿qué sería?". Éste debe responder con lo que más identifica a la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo. Las preguntas "si fuera..." pueden ser: animal, objeto, color, sentimiento, acción.

75- MANCHA EN CADENA: Alguien será el primer "manchador" y trata de tocar a otro participante, cuando lo consigue, se toman de la mano procurando "manchar" a otros; los manchados-manchadores van formando una cadena que al llegar a 8 integrantes se divide en dos grupos que continúan manchando, así sucesivamente hasta que todos integren alguna de las cadenas.



76- 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.

77- 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.

78- CUIDADO: Se ponen obstáculos con objetos en el suelo. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el lugar 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.

79- EL MERCADO: Se sienta a los participantes en círculo. El animador dice: "imagínense que estamos en el mercado, 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.

80- EL MUNDO AL REVÉS: Consiste en hacer lo contrario de lo que se dice, quedando eliminado el que se equivoque o tarde más en reaccionar. Por ejemplo: correr/pararse, sentarse/de pié, reír/llorar, brazos en cruz/brazos cruzados, callarse/hablar, etc.

81- ¿QUÉ HAGO?: En grupo o por parejas un niño por gestos hace alguna cosa y los demás tienen que adivinar qué es; por ejemplo: ponerse un abrigo. Ponerse unos zapatos. Hacer un bocadillo. Oler una flor. beber un vaso de agua. Comer una manzana. Freír un huevo.

82- CUANTO TE QUEREMOS: Se ponen todos los jugadores en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar una persona del grupo. El resto ponemos en un papel, algo que

queramos decir a esa persona, o que pensemos de ella, o una cualidad... y cerramos el papel, y se lo ponemos en la mano. Cuando el jugador del centro haya recogido todos los papeles, los va leyendo en voz alta. Todos los jugadores han de pasar por el centro.

83- SILLAS COOPERATIVAS:

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

imposible que suban todos en las sillas que quedan.

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

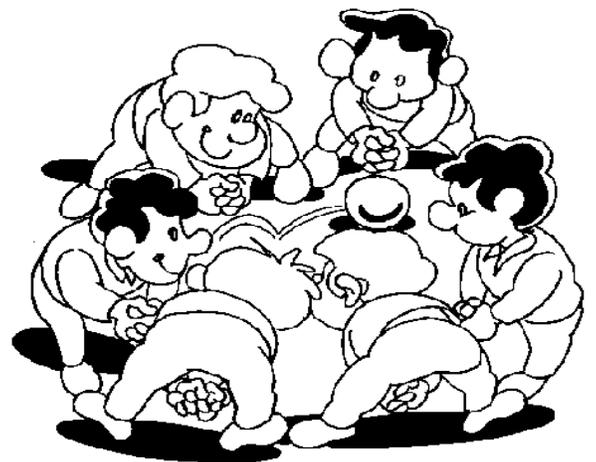
85- PASAR EL TESORO: Se divide el grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista (*en las dos porterías si se trata de un campo de fútbol sala*). A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido sólo uno de los niños de este grupo (*sin que el otro equipo sepa quien lo tiene*). Todo el equipo ha de conseguir que el niño/a 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.

86- RED DE ARAÑA: El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. Podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás. Luego uno/a a uno/a van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as.

87- EL INQUILINO: 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. Continúan el juego las persona/as que quedaron lo hagan correctamente.



88- EL ESCUADRÓN: Cada equipo debe hacer unas naves voladoras usando hojas de papel (*de tamaño carta*) y tiene que hacer que vuelen y atraviesen una distancia para llegar a un objetivo. Se premia el equipo que hizo volar más lejos las naves.

89- MOTIVACIÓN: 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 qué creen que se han presentado los otros y viceversa.

90- AGÁRRATE RÁPIDO: Se hacen los participantes en dos círculos, uno más pequeño al interior, ambas ruedas deben girar dándose la espalda y en

sentido contrario. Al ritmo de una canción y cuando el director la pare, de inmediato se agarran por parejas de gancho, tomando los brazos del compañero por la espalda y se agachan. La última pareja en hacerlo sale del juego. Así sucesivamente hasta que queden dos finalistas.

91- QUE LO BAILE. ALTO AHÍ: En círculo todos los jugadores rotan cantando, acompañando con las palmas la siguiente estrofa: "Que lo baile, que lo baile, que lo baile todo el mundo, con la perra de Facundo y la gata de la iglesia". El director dice: "Alto ahí" los participantes en voz alta interrogan: "¿Qué pasó?" el director dice: "Una mané (*o un piesé o una cabecé...*). En la espaldé (*o en la pierné...*). Del compañeré". Siguen girando, cantando la estrofa y haciendo el ejercicio indicado.

92- BAILE DEL TIKI, TAKE: Empieza el baile con varias parejas, cuando el director tantas veces diga: "Tiki" cambian de pareja para bailar, cuando diga: "Take" se cogen de gancho

las parejas por las espaldas. La última en hacerlo se descalificará, así sucesivamente hasta llegar a las dos finalistas.

93- CIEGOS BUSCANDO SUS ZAPATOS: Se les vendan los ojos y se les quitan los zapatos a los participantes, se les dan vueltas y se les dice que deben encontrar sus zapatos, ponérselos y sentarse en su silla correspondiente, se premiará a los primeros en hacerlo.

94- DON MATEO: Todos en círculo tomados de la mano, la ronda empieza a girar rápidamente, el director del juego entona la siguiente estrofa: "¿Conocen a don Mateo el señor que pisó el tren?" Los participantes responden: "No señor, no lo conozco por qué no nos cuenta usted". El director continua: "Pobrecito don Mateo le quedó un pie así" (*una mano, la cabeza, la lengua, la cadera, etc.*) los demás jugadores deben seguir haciendo los ejercicios anteriores indicados por el líder, hasta que se le imposibilite

caminar por la incomodidad y cantidad de movimientos.

95- GASTANDO LOS VALORES: El director del juego le informa a los participantes que el mundo se va a acabar en 5 minutos y tienen que gastar uno de los valores que se le entregara, por ejm: la amistad, la alegría, el humor, el cariño, el respeto... Cada participante en el centro del círculo expondrá verbal y gestualmente a los demás la manera como gastaría ese valor con los demás.

96- PAÑUELITO EN BASES: El grupo se divide en cuatro bases y se enumeran en fila, los unos, los dos, etc., en el centro dejan el pañuelo y al dar la orden sale uno de cada equipo dando la vuelta por detrás de las bases hasta llegar a su base. Deberán pasar por debajo de los pies y el primero que agarre el pañuelo, se le anota punto.

97- FÚTBOL BOMBA: Se dividen en dos equipos, en los extremos se para un jugador de cada equipo con un alfiler. Los

jugadores de ambos equipos empujan la bomba hasta el extremo correspondiente para que su compañero explote la bomba con el alfiler desde la silla.

98- FÚTBOL DE BRUJA: Se juega como el fútbolito, en campo abierto, con una pelota de trapo, y cada jugador deberá tener un palo, con el cual deberá chutar la pelota, habrá falta, para quienes lo hagan con el pie.

99- FÚTBOL PAREJA: Igual al anterior. En campo abierto, tomados de la mano, con el compañero y pierde quien se suelte.



100- FÚTBOL EN CARRETILLAS: Se requieren dos equipos, cada equipo

formado por parejas para hacer las carretillas. Sólo puede empujar el balón el jugador que esté en posición de carreta.

101- FÚTBOL CIEGO: Los participantes se dividen en dos equipos de 8 a 12 integrantes, que jugarán en parejas, tomados de la mano; uno de los dos, con los ojos tapados. Se juega un partido de fútbol con pelota de trapo, sin golero (*arquero*). Los goles pueden ser conquistados sólo por un jugador con los ojos tapados, dependiendo para ello, de la comunicación que pueda establecer con su compañero. Los equipos pueden integrarse con parejas mixtas, alternándose en el rol de ojos tapados. (añadir a las de fútbol) poner las de fútbol al final con las carreras.

102- VOLLY AGUA: En una cancha de voleibol con una malla, dos equipos con igual número de parejas. Cada pareja con un costal, lanzan al equipo contrario globos llenos de agua. El equipo contrario las recibe con sus costales, sin dejarlas caer al piso

y posteriormente las vuelve a lanzar. (*Se juega por puntos*).

103- CONO-PITA: Se dividen en dos equipos, se amarra dos tiras de nylon de un lugar a otro, en cada tira de nylon debe haber un cono de cartulina. A una orden dada, un participante por cada equipo va soplando su cono hasta un extremo, luego debe devolverlo otro compañero, soplando. Ganará el equipo que en un tiempo determinado haya traído y llevado el cono de cartulina más veces. (*No pueden utilizar las manos*).

104- LANZAMIENTO DE PELOTA: Se señala un círculo, se enumerarán todos los participantes y quien dirige, empieza el juego desde la mitad, tirará la pelota al aire y al mismo tiempo dirá cualquier número, quien corresponda deberá estar muy atento a no dejar caer la pelota al piso, éste hará lo mismo diciendo otro número, asimismo se puede hacer con los nombres propios de los compañeros.

105- HOMBRO CON HOMBRO: Se dibuja sobre el terreno un círculo, cuyo diámetro varía de acuerdo al número de jugadores. Todos los participantes se paran dentro del círculo, poniendo hombro con hombro y con los brazos cruzados en el pecho o la espalda. A la señal de comienzo, cada jugador tratará de empujar a su vecino con los hombros hacia fuera del círculo. Todo jugador que pise fuera de éste, suelte o caiga al suelo, estará eliminado.

106- MAR, TIERRA Y CIELO: Se traza en el piso con tiza o con pintura una golosa de tres círculos, uno adentro de los otros, a cada círculo se le colocará el nombre de mar, tierra y cielo. Los jugadores se ubican fuera de los círculos y a la orden dada deberán ubicarse en el lugar que corresponde, se va saliendo quien no lo haga.

107- EL ALAMBRE PELADO: Se le pide a un compañero que salga del salón. El resto de sus compañeros se forman en un círculo de pie y tomados del

brazo y se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un alambre que está pelado, que se le pedirá al compañero que está afuera que lo descubra tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo que cuando toque la cabeza del sexto compañero (*que es el que representa el alambre pelado*), todos al mismo tiempo y con toda la fuerza posible pegarán un grito. Se llama al compañero que estaba fuera, se le explica sólo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable pelado.

108- JUGUEMOS EN EL BOSQUE: En círculo, los participantes cantan: juguemos en el bosque mientras el lobo no está (*bis*). Lobo, ¿estás? (*el jugador elegido como lobo dice lo que hace*) "me estoy bañando" "estoy buscando la llave de la puerta" etc. al final dice: "ya salgo para comerlos a todos". Todos corren para no dejarse atrapar.

109- MATERILERILERO: Dos equipos, cada equipo tomado de la mano enuncia alguna frase y repite la estrofa, a la cual los otros deberán responder.

Muy buen día su Señoría,
Materilerilero.

- Qué quería su Señoría,
Materilerilero.

Yo quería una de sus hijas,
Materilerilero.

- Cuál quería, su Señoría,
Materilerilero.

Yo quería la más bonita,
Materilerilero...

110- EL PUENTE ESTÁ

QUEBRADO: Dos jugadores se toman de las manos y cada uno tiene el nombre de una fruta (*mango y piña*). Y van cantando: "El puente está quebrado con que lo curaremos con cáscaras de huevo, burritos al potrero que pase el rey que ha de pasar que alguno de sus hijos se habrá de quedar". Los demás jugadores van pasando por debajo de los brazos y quien quede en la última estrofa es atrapado y se le pregunta qué fruta escoge. Después se le agrega a la fila de la fruta que escogió.

111- EL JUEGO DE

JUANITA: Un niño y una niña serán respectivamente "el amo" y "Juanita" ellos se colocan en el centro de la rueda con los ojos vendados. "Juanita" llevará en sus manos una campanilla o en su boca un pito. A la voz de mando, el amo debe encontrar a Juanita quien se cambia inmediatamente de lugar para que el amo no la aprese.



112- LA GALLINA CIEGA:

Se le vendan los ojos a un jugador, éste cuenta hasta diez y los demás corren, terminada la cuenta, se quedan paralizados. Sale la gallina ciega y debe tocar a los jugadores y decirles el nombre.

113- LA TEMPESTAD:

Todos los participantes deben formar un círculo con sus respectivas sillas. Quien dirige el juego se coloca en la mitad y dice: "un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido". Cuando diga: "olas a la derecha" giran hacia ese lado y cuando yo diga: "olas a la izquierda" igualmente. Cuando diga: "tempestad", todos se revuelven buscando cualquier puesto, el que daba las órdenes ocupa un lugar, dejando sin puesto a alguno de los participantes.

114- JUGO DE LIMÓN:

Esta actividad sirve para dividir el grupo en subgrupos. Se canta: "jugo de limón, vamos a jugar y el que quede solo, solo quedará". Se

dan órdenes en grupos de a dos y se hacen actividades de contacto personal (*nariz con nariz, cadera con mano, espalda con espalda y se hacen en mariposa, levantando al otro compañero*).

115- CARRERA DE OBSERVACIÓN: Juego de pistas de larga duración y de carácter competitivo poniendo a prueba la capacidad de análisis, finalmente habrá un equipo ganador que descubrirá todas las pistas.

116- CARRUSEL: Evento donde los participantes rotan en forma circular por diferentes bases o estaciones. Este evento se realiza cuando hay mucha gente y el espacio es grande. Las bases pueden ser cuantas se deseen y cada una deberá tener un integrante que la lidere.

117- LLUVIA: Las niñas se ponen de pie en las sillas. Cada una tiene de 10 a 12 papelitos, los deja caer uno por uno, desde lo más alto que pueda. Los niños, de rodillas en el suelo, frente a su pareja, deben tratar de tomar

el mayor número de papelitos "con la boca", no pueden tocar los papeles con las manos.

118- EL PALO VERTICAL: Se señala un círculo grande con tiza o pintura y se utilizará un palo grueso que tendrá un jugador en el centro sostenido con el dedo índice, cuando diga un número, el participante a quien corresponda, deberá entrar de inmediato al círculo y no dejará caer el palo, así sucesivamente. Los jugadores que no sean nombrados y pisen el círculo, al igual que quien deje caer el palo cuando lo llamen, será descalificado.

119- EL GATO Y EL RATÓN: En círculo los jugadores. Dos participantes que harán de gato y ratón. Los jugadores deben cuidar al ratón del gato hambriento. Después de un tiempo módico, si el gato no coge al ratón, dicen todos: "Ese gato no sirvió" o "ese gato si sirvió".

120- EL LOBO PRISIONERO: Cogidos de las manos en círculo, los jugadores no pueden dejar

salir al lobo, que tratará de salir a la fuerza por cualquier lado.

121- ENCENDER Y APAGAR LA VELA: Dos equipos, se forman en hileras paralelas, una frente a la otra, en la mitad una mesa con dos velas apagadas y con dos cajas de fósforos, a unos 10 metros de distancia. Dada la orden de empezar, quienes encabezan las filas, corren a encender su respectiva vela, y encendida, la vuelven a apagar y regresan para darle la mano a su compañero que hará lo mismo. Se premiará el equipo más ágil.

122- EL REMOLINO EMBRUJADO: Se forman en círculo y se enumeran en forma ascendente, se entregan pañuelos o banderas a los números unos y dos, quienes al recibirlos emprenden veloz carrera, en dirección opuesta y alrededor del círculo, hasta llegar al lugar que antes ocupaban, para entregar el pañuelo o bandera, el primero a quien le sigue en número impar y el segundo al que tiene el número par, cuatro. Ganará el número de

pares o impares que termine primero.

123- EL REY PIDE: El director hará de rey, y los demás participantes se dividen en equipos y le pondrán un nombre a su grupo. El rey de Buchibucha dará la orden que desea. Ejm: El rey de Buchibucha dice que le traigan diez pares de zapatos, o cualquier otro objeto. Ganará punto el equipo que más rápido traiga el objeto.

124- HALANDO LA CUERDA: Dos equipos, uno al extremo del otro, dada la orden de comienzo, empiezan a tirar la cuerda, quien sea arrastrado y pase de la línea establecida, perderá.



125- PATINANDO EN TABLA: Divídanse los participantes en

dos grupos. Se trazan dos líneas en el suelo, van arrastrando de a dos participantes de diferente equipo por cada línea, una tabla con uno de los pies y con el otro se impulsan, hasta llegar a unas metas, donde otros compañeros de los equipos las reciben y se devuelven, así sucesivamente hasta los últimos.

126- LLENANDO EL BALDE: Colocados los jugadores en dos filas de igual número, y dada la señal para empezar el juego, los primeros con una cuchara en sus bocas, deberán sacar agua de una ponchera y echarla a su respectivo balde, luego vuelven a hacer fila, mientras los segundos hacen el mismo procedimiento. Así sucesivamente, hasta el equipo que más llene en un determinado tiempo. (Se puede hacer atravesando por un plástico enjabonado).

127- LOS TRENES CIEGOS: Se forman unos cuatro equipos, de cinco o seis jugadores cada uno. Los respectivos se alinean en fila india. Todos los trenes deben llevar vendados los ojos y

los pies atados a una cuerda, con excepción de los maquinistas que van guiando la ruta. Se traza una meta donde será premiado el tren que llegue más rápido.

128- PONCHADO: Se sitúan cada uno de los ponchadores en cada uno de los extremos, el resto de los participantes se ubican en el centro. Los dos ponchadores lanzan una pelota tratando de tocar en alguna parte el cuerpo a los participantes, para ser eliminados, pero si el participante logra coger la pelota en el aire sin dejarla caer, obtendrá una vida, por si lo ponchan una vez, tendrá otra oportunidad. Los dos últimos que queden sin ponchar, pasarán a ser ponchadores.

129- LA TIRA MÁS LARGA: Se premia al equipo que en un determinado tiempo haga la tira más larga, uniendo con nudos tiras pequeñas de cabuya o prendas de vestir.

130- ¿TIENES ZAPATOS DE VENTA?: Los participantes se

forman en cuatro o más círculos, abrazados. Se le asigna un color a cada equipo. Comienza cualquier equipo, de manera que cuando digan la siguiente consigna, estén unidos con los brazos en los hombros de los compañeros y brincando al mismo tiempo, diciendo el color de otro equipo: "Rojo, rojo, rojo". El equipo rojo empieza a brincar y todos unidos en círculo y brincando a una voz responden: "Qué hay, qué hay, qué hay". Suponiendo que el equipo azul fue quien empezó, pregunta a los rojos: "¿Tienes zapatos de venta?". Los rojos deberán responder: "Sí hay, sí hay, sí hay". Los azules vuelven a preguntar: "¿De qué color los tiene?". Los rojos de inmediato se ponen en acuerdo y dicen el color de otro equipo. Así sucesivamente. Debe hacerse rápido y se elimina al equipo que se suelte o se equivoque.

131- LA PULGA: Yo tengo una pulga, *(todos dicen al final de cada frase: "hueso")*.

Que me pica por aquí. Hueso.

Que me pica por allá. Hueso.

Que me pica la cabeza. Hueso.

Y yo se la paso a... *(Se la van pasando de uno en uno y cada cual le va acomodando partes del cuerpo. Y todos repetirán)*.

132- BUM: El instructor pide a los participantes que se sienten en círculo. El instructor comenta a los participantes que deben enumerarse en voz alta y que a todos los que les toque un múltiplo de tres *(3,6,9,12,15, etc.)* o un número que termine en tres *(13, 23, 33, 43, etc.)* deberán decir ¡Bum! en lugar del número; la persona que sigue deberá continuar la numeración. Ejm: la primera persona empieza diciendo uno, el siguiente dos, el que sigue *(al que le corresponde decir tres)* dice ¡Bum!, el siguiente dice cuatro, etc. El participante que no dice ¡Bum! o el que se equivoca con el número siguiente pierde. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número uno. La numeración debe decirse rápidamente; si un participante se tarda mucho *(más de tres segundos)* también quedará descalificado. Los dos

últimos jugadores son los ganadores.

133- Y SI NO HAY OPOSICIÓN: *(Canto repetitivo)*

Y si tienes muchas ganas de reír, ¡Ja!
¡Ja!

Y si tienes la ocasión y si no hay oposición,

No te quedes con las ganas de reír,
¡Ja!, ¡Ja!

Y si tienes muchas ganas de cantar,
¡Ja!, ¡Ja!,

Y si tienes la ocasión y si no hay oposición,

No te quedes con las ganas de cantar, la, la.

Se continúa reemplazando la acción: aplaudir, silbar, zapatear.

134- DON CHUCHO: *(Canto repetitivo)* El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo:

Don Chucho tiene un chino, que le saluda achí, achí, achí.

Se ríe achí, achí, achí.

Baja achí, achí, achí.

Sube achí, achí, achí.

Baila achí, achí, achí.

Pelea achí, achí, achí.

Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos. Representando un chino con gestos graciosos.

135- HAY UN HOYO: *(Canto repetitivo)*

Hay un hoyo, en el fondo de la mar (2).

Hay un hoyo, hay un hoyo
Hay un hoyo en el fondo de la mar.

Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2).

Hay un palo, hay un palo
Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2).

Hay un nudo, hay un nudo,
Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay un sapo en el nudo en el palo en el fondo de la mar (2).

Hay un sapo, hay un sapo,
Hay un sapo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay dos ojos...

Hay dos manchas...

Hay dos pulgas...

136- REPITA TRABALENGUAS: Se le dará un

premio para quien repita correctamente un trabalenguas, Ejm:

"El cielo está enladrillado
¿Quién lo desenladrillará?
El desenladrillador que lo
desenladrillare,
Buen desenladrillador será".



137- CUANDO YO DIGA:

(Canto repetitivo)

Cuando yo diga "a", cuando yo diga "a" ustedes dicen "o".

Vamos a ver voy a empezar no me vayan a fallar... "a,a,a"... "o,o,o".

Cuando yo diga cielo, cuando yo diga "cielo", ustedes dicen "tierra".

Vamos a ver, voy a empezar no me vayan a fallar... "cielo"... "tierra".

(Se va repitiendo con otras palabras, cuantas veces sea necesario).

138- LEYENDO LA ESPALDA:

Se le pega en la espalda con cinta una palabra diferente a cada uno de los dos jugadores, quien lea primero la palabra del otro jugador ese ganará.

139- CUENTO DEL SÍ - NO:

El director empieza a contar un cuento y cuantas veces diga "sí" todos los participantes deben ponerse de pie y cuantas veces diga "no" se sientan. Ejm: Pedro fue a cambiar una moneda, el vecino le dijo sí, sí, sí *(todos de pie)*, pero al ver que era de oro dijo: No, no, no *(sentados)*, etc.

140- EL CIEMPIÉS:

Hacer un tren. Los participantes deben hacer los movimientos indicados por quien los dirige. Ejm: Saltando en un pie, agachados, etc. Todos Cantan: "El ciempiés es un bicho muy raro, parecen ser muchos bichos atados, cuando lo veo parece un tren, le cuento las patas y llego hasta cien". *(Se repite con otros movimientos)*

141- ¡AY! ESTA MANO QUE NO ME DA: *(Todos cantan y simulan el movimiento del cuerpo)* ¡Ay, esta mano que no me daaa! ¡La tengo tiesa como un compáaas! ¡Aceite de iguana me voy a echar! ¡Para moverla de aquí pa'lla, para moverla de allá pa'ca! *(Se hace con distintas partes del cuerpo)*

142- PILA DE ZAPATOS: Los jugadores se dividen en dos o más grupos, en un número igual de jugadores. Cada equipo se coloca detrás de la línea de partida, habiéndose quitado de antemano todos los zapatos y mezclándolos en un extremo, sin estar enlazados. Dada la señal de partida todos corren hacia la pila, buscando sus zapatos, se los ponen. Hecho esto, vuelven a la línea de partida. Será vencedor el grupo que logre reunir con los zapatos puestos a la totalidad de sus integrantes.

143- HACIENDO LO QUE LE TOQUE: Con anterioridad el organizador del juego escribe en unos papelitos algunas actividades o preguntas a

realizar, pueden ser cómicas o tontas. Después se meten en una bolsa y cada uno de los participantes va sacando uno de esos papelitos y va realizando lo que se le pregunte o se le pida.

144- ENTRA EN EL CÍRCULO: Los jugadores forman un círculo tomados de las manos. Se escoge uno que dará comienzo al juego. Este jugador correrá alrededor del círculo, por la parte extrema y tocará cualquier jugador; este rápidamente debe perseguirlo tratando de tocarle antes que haya completado tres vueltas al círculo. Al finalizar la tercera vuelta, los jugadores del círculo gritarán "entra" y levantarán al mismo tiempo los brazos para permitir entrar al perseguido y si lo logra, el perseguidor volverá a comenzar el juego hasta que lo logre y lo suceda otro.

145- PISTOLEROS: Venda a dos muchachos o muchachas y colócalos en lados opuestos de la habitación con sus equipos. Informa a los equipos que lo único que pueden decir son direcciones como derecha-

izquierda, adelante-atrás y arriba-abajo. Coloca una pistola de agua en algún lugar del salón y que los muchachos vendados la encuentren. Una vez que la han localizado, tienen que disparar en contra de la otra persona guiados nuevamente por su equipo.

146- BOLOS HUMANOS: Se forman dos equipos: Los bololocos y los carabolos. Uno de éstos debe pararse como si fueran bolos en una pista de bolos, pero mirando en diferentes direcciones en dirección opuesta al otro equipo. Los que tiran deben tomar una llanta o la bola grande y colocarse a una distancia de unos 30 mts. Uno por uno irá lanzando, la persona que sea golpeada debe dar tres pasos en la dirección en que este mirando. Si en este movimiento toca a otro "bolo", esta persona también tiene que dar tres pasos. Cada persona que se mueve se considera un bolo tumbado y equivale a un punto. Después de un juego completo los equipos se deben turnar, al

final gana quien tenga más puntos.



147- BÚSQUEDA DEL TESORO: Consiste en esconder un premio dentro de un área designada como la isla, se formarán equipos que serán provisionados con un mapa que contendrá las pistas que los guiarán hacia donde está el tesoro... el primero en encontrarlo tiene como premio el tesoro.

148- CAMPO TRAVIESA: Consta en una serie de pruebas cuidadosamente escogidas que los equipos tendrán que superar dentro de un mismo recorrido para cada uno de ellos. Cada equipo saldrá de un punto de salida diferente con un margen de tiempo de 10 min de ventaja

uno delante del otro. Ganará al final quien haga el recorrido en menos tiempo, haciendo la salvedad que ningún grupo puede avanzar a la siguiente prueba si el mismo no está completo. Para corroborar esto habrá designado un espía para cada equipo.

149- MOSQUETEROS LOCOS: Cada jugador tendrá atado una bomba (*globo*) a su cintura y un chinche en su mano el cual le servirá como espada. El propósito del juego consiste en reventarle la bomba (*globo*) a todo aquel que no es su compañero de equipo. Al final del tiempo establecido el grupo con más bombas (*globos*) intactos será el vencedor.

150- AFEITAR LA BOMBA: Los participantes con sus ojos vendados tomarán una maquina de afeitar e intentaran afeitar lo mejor posible el globo que se les designará, quien lo reviente en el intento saldrá del juego y ganará la persona que mejor afeite el globo.

151- EL GUSANO: Se forman 4 hileras en posición a los puntos cardinales conformadas por integrantes de cada equipo. Al centro de las mismas habrá colocada una bola pequeña, al pitazo el último integrante de cada grupo debe salir corriendo por su derecha hasta llegar a su punto de salida y pasar por debajo de sus compañeros para atrapar la bola... quien esto de forma más rápida se adjudica un punto.

152- LAS SERPIENTES: Por equipos de cuatro a seis jugadores. Cogidos por la cintura uno detrás de otro. Cada equipo (*serpiente*) enfrentado con otro equipo. El primero de cada serpiente (*cabeza*) procura tocar al último de la otra serpiente (*cola*), actuando de forma que, a la vez, proteja su propia cola.

153- CAMINANDO SOBRE AGUA: Se le dan a los participantes unas cuantas rocas. Se determinará una distancia entre la salida y la meta que deben cruzar el espacio sin tocar "el agua" (*piso*)

usando solo las rocas (*pedras*) para avanzar. Pueden mover las rocas (*pedras*) para avanzar pero solamente pueden pisar cada roca (*pedra*) con uno de los pies.

154- EL CAZADOR: En las esquinas del terreno de juego se marcan dos corrales. Uno de los jugadores, el cazador, se estaciona en el otro ángulo en una misma línea al corral, donde se encuentran estacionados los participantes. Estos tendrán diferentes nombres de animales y habrá varios de cada clase, el cazador da comienzo al juego gritando el nombre de algún animal y todos los jugadores que representen esa clase deberán correr hacia el corral opuesto. El cazador los perseguirá y si logra cazar alguno antes de llegar al corral, cambiará de puesto con el mismo.

155- VARIAS CARRERAS PARA COMPETENCIAS: Esta clase de carreras son muy propias para organizar algunas sesiones recreativas:

- a. Llevar desde un lugar a otro, previamente convenido y señalado, un tarrito lleno de agua, colocándolo sobre la cabeza de los participantes, pero sin sujetarlo con las manos. Gana quien llegue sin regar el agua.
- b. Llevar cada jugador, suspendida con un trozo de cuerda, una campanilla, en la carrera. Si hay varias campanillas iguales, los jugadores pueden correr al mismo tiempo empleado, sin dejarlas sonar.
- c. Llevar durante la carrera, agarrada con los dientes, una cuchara soper, en la que se coloca una bola de cristal. Gana, quién llega primero, sin haber dejado caer la bola.
- d. Cada jugador llevará corriendo una vela encendida. Gana quien llega en menor tiempo, pero con la vela encendida.
- e. Correr, llevando en una mano un vaso de agua, sin regar nada.

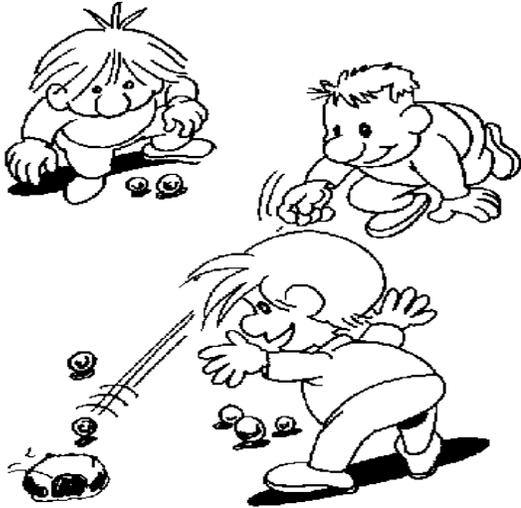
- f. Correr con los pies atados o maniatados, quedando sólo 30 centímetros de largo de cuerda que los une. También se puede correr, metidos los pies entre los costales, siempre que éstos sean iguales.
- g. Carreras, llevando con una cuchara un ping pong o una papa.
- h. Correr en cuatro patas, a semejanza de un perro.
- i. Correr sobre las manos, sostenidos los pies por un compañero, a una manera de "carretilla".
- j. Correr en grupos de a cinco, amarrados con un lazo por la cintura.
- k. Avanzar sobre dos sillas, moviendo alternativamente aquella a la que ha de pararse.
- l. Correr, salvando ciertos obstáculos, que sugiera la iniciativa del organizador.

considerará "plátano", a la persona de su derecha "limón" y a la de su izquierda "naranja" (o cualquier fruta que se quiera). El educador, en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada se equivoca, pasará a ocupar el lugar del educador, y así sucesivamente.

157- ALBUM DE RECUERDOS:

Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por las mitad, en una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como: - Mi mayor travesura, - Mi primer amor, - Mi mejor regalo, - Mis primeros amigos, etc.. Una vez hecho todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

156- LA CESTA ESTÁ REVUELTA: Cada persona se



158- RASGOS EN COMÚN:

Cada pareja debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de pelo, ropa, aficiones, familia, etc.. gana la pareja que mayor parecido tenga.

159- ABRAZOS MUSICALES

COOPERATIVOS: Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. el abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.

160- EL TOQUE: El monitor anuncia "toquen azul" (u otro color u objeto). Los participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado. "Toquen una sandalia" o "toquen una pulsera". Hay muchas variaciones , como "toquen una rodilla con el pulgar izquierdo".

161- TE QUIERO DULZURA PERO AHORA NO PUEDO REÍRME:

Los participantes se sientan en círculo para lograr un juego divertido. La primera persona le dice al compañero de su derecha o izquierda: "¿Me quieres dulzura?". Esta persona responde: "Sí. te quiero dulzura, pero ahora no puedo reírme". A continuación la primera persona intenta hacer reír a la segunda. Esto continúa alrededor del círculo hasta que la primera persona es preguntada: "¿Me quieres dulzura?". Si alguien se ríe al ser preguntado provocará la risa de los demás.

162- PASAR UN VASO DE AGUA:

Todos permanecen en círculo con un vaso de papel en la

boca (el borde atrapado entre los dientes). Una persona comienza a verter el agua dentro del vaso de la que tiene al lado (sin utilizar las manos) y así sucesivamente alrededor del círculo.

163- ABRACADABRA: Uno de los niños hace de mago. El juego comienza colocando una veintena de pequeños objetos encima de la mesa. Los participantes los observan durante dos minutos, se dan la vuelta y pronuncian la frase: "Abracadabra. Desaparece". El mago infantil tiene que suprimir uno de los objetos. Gana quien primero se dé cuenta de que es lo que ha desaparecido.

164- LAS ABEJAS TRABAJADORAS: Al incorporarse el niño que salió, el resto imitará el ruido de las abejas: "Bzz, bzz....", aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en tres minutos si quiere ganar.

165- CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS: Si se grita grullas, el equipo de las grullas debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de los cuervos. Cualquier miembro del equipo de las grullas que sea tocado debe unirse al equipo de los cuervos. Si se grita cuervos, el equipo de los cuervos debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de las grullas. Cualquier miembro del equipo de los cuervos que sea tocado debe unirse al equipo de las grullas. Si se grita cangrejos deben quedarse quietos. Cualquiera que se mueva pasa a formar parte del equipo contrario. Cada vez se empieza con los equipos en el medio mirándose unos a otros. El juego acaba cuando un equipo tiene a todos los jugadores.

166- LA BATALLA DE LOS GLOBOS: El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

167- VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS: En la salida cada jugador recibe una o varias prendas que habrá de colocar al espantapájaros. Los primeros salen a toda velocidad hacia él y colocan las prendas de que van provistos, regresando al punto de salida para dar el relevo a los segundos, los cuales realizarán las mismas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando.

168- ICOLA DE VACA! Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas 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. Por ejemplo: ¿Qué es lo que más te gusta de tu novia? ¡la cola de vaca!



169- LA PIRÁMIDE: Se dividen los participantes en grupos y el director les dice que premiará la pirámide humana más creativa.

170- QUÍTAME LA COLA: Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes. Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo, es el ganador. Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar un pañuelo, queda fuera del juego.

171- ¿QUÉ ANIMAL SOY?: Hacer dibujos en cartulinas de

los animales/árboles..... que existen en el entorno..... cada persona lleva una cartulina pegada a la espalda sin conocer su contenido. Todos han de adivinar su propio dibujo preguntando cosas a los demás. Esto solo pueden contestar: "Sí" o "No", o "Quizás".

172- LOS CINCO SENTIDOS:

Cada persona recoge cinco objetos naturales para ser reconocidos por los diferentes sentidos: tacto, oído, gusto, olfato y vista. Luego los jugadores se tapan los ojos y los identifican. Se destapan los ojos para reconocerlos por la vista.

173- TOMA DE DECISIONES

RÁPIDA: El animador/a va planteando situaciones, dando un tiempo para que los grupos escriban sus soluciones. Se continúa, de igual forma, con el resto de situaciones (unas 6). A continuación, se vuelve a leer una de las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas, antes de pasar a la siguiente situación.

174- CON LAS MANOS EN LA MASA:

Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de arcilla o plastilina, lo bastante blanda para poder modelarla. Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la arcilla y se pide que se moldee algo conjuntamente.

175- FANTASMAS:

En un extremo de la habitación se extiende una sábana hasta el suelo. Por detrás se coloca un foco de luz, manteniendo el resto de la habitación a oscuras. Cada persona va pasando entre la sábana y el foco de luz. Deben caminar lentamente representando oficios, películas, acciones, etc. El resto de jugadores/as intentará identificar al "fantasma" y lo que representa.

176- CUANTO TE

QUEREMOS: Se ponen todos los jugadores en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar una persona del grupo. El resto ponemos en un papel, algo que queramos decir a esa

persona, o que pensemos de ella, o una cualidad..., y cerramos el papel, y se lo ponemos en la mano. Cuando el jugador del centro haya recogido todos los papeles, los va leyendo en voz alta. Todos los jugadores han de pasar por el centro.

177- EL CORREO: En cada esquina de una habitación grande se ponen los nombres de cuatro ciudades. En el centro estarán las mercancías (papeles con nombres: zapatos, libros, electrodomésticos, alimentos... y una lista con los destinos de esas mercancías a las diferentes ciudades. La prueba consiste en repartir correctamente el correo en un tiempo límite.

178- LOS VALORES: A cada uno de los participantes se le entrega un valor o una virtud ejm: caridad, amabilidad, generosidad, esperanza, humor. Después se les dice que el mundo se acabará en pocos minutos y que deben gastar esa cualidad con los demás. Todos deben poner en práctica en ese instante el don asignado.

179- EL MONOSABIO: Los jugadores están en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más; la tercera, 1, 2, 3 (en el orden en que se empezó, sin equivocarse) y así todas las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta.

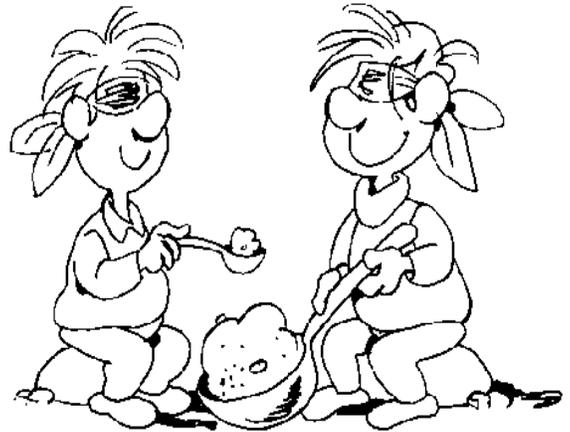
180- ANIMALES QUE VUELAN: Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada. Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los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

181- LA CAJA DE MUSICA: Se prepara con anterioridad una

caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4º. Lado. Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o, estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego, al final se reúnen los eliminados para un juego de "penitencia".

182- SIN QUEMARSE LOS DEDOS: Se escoge una letra "E, R, S, T", etc. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos, o simplemente palabras que empiecen con la letra seleccionada. Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo; luego sigue otro, y otro, así sucesivamente. Se aplaude aquel que dijo el mayor número de palabras, sin

quemarse los dedos. La caja de fósforos se va rotando.



183- AMO A MI AMADA CON "A": Los participantes se sientan en círculo. El primero dice: "Amo a mi amada con 'A' porque es amable", el segundo debe decir: "Amo a mi amada con 'B' porque es 'bella' o cualquier adjetivo que empiece con B. El tercero usará la letra "C" y así sucesivamente. Quien no conteste en 5 segundos debe salir.

184- ENTREVISTA DE REFRANES: Se conceden 5 minutos a cada jugador para que piense un refrán. El director(a) entrevista a cada uno de los jugadores con varias preguntas sobre diversas situaciones de la vida diaria. El interrogado debe

responder con su refrán. Resultan frases muy chistosas. Lo importante es que el entrevistador tenga sagacidad, astucia y chispa para elaborar preguntas que causen risa en el grupo. Ejemplos: Al primer jugador le dice: "al levantarse lo dientes ¿cuál es la primera frase que le dice a su esposa?". Responde: "A Dios rogando y con el mazo dando".

185- ¿QUIÉN SE SALVA?: El animador crea ambiente, invitando al grupo que se imaginen que se encuentran en un estado de emergencia nacional, debido a que una guerra nuclear ha destrozado el planeta. Tan solo existe un búnquer, el cual tiene una capacidad para cuatro personas, habiéndose distribuido cada grupo en un total de cinco personas, por lo que uno de los integrantes del grupo deberá quedarse fuera encontrando la muerte. Entre dicho grupo de cinco personas, se debe de entablar un diálogo, apuntando cada uno sus valías para intentar quedarse dentro del búnquer, pues el quedarse fuera supone

automáticamente la muerte. Entre todo el grupo se debe de elegir cual de los integrantes del grupo quedará fuera y así sucesivamente hasta quedar sólo dos personas.

186- LA COMPOSICIÓN

PLÁSTICA: A cada subgrupo se le da un paquete de plastilina de diferente color que el resto de los grupos, y se le pide que la divida en porciones individuales. Se pide a cada persona que modele un hombre que pueda representar su situación actual. Cuando todos han terminado, se pide al grupo que, sin hablar, realicen una composición plástica con las figuras de cada uno, expresando la idea de grupo que el conjunto posea. Después se organiza una exposición con todas las composiciones. Cada grupo explica la suya al gran grupo.

187- DE LA HABANA: El animador piensa una familia de animales, personas, comidas u objetos. Le dice a los alumnos: "de la Habana ha venido un barco cargado de... animales con cuatro

patas". Los alumnos deberán ir diciendo, uno por uno, animales de cuatro patas. Si algún alumno no supiera decir ninguno, pierde el turno o se elimina.

188- REPETIR DIBUJO: Un participante hace un dibujo en el papelógrafo o la pizarra ante el grupo que otros dos compañeros no podrán observar. Cubrimos la mayor parte de este y pedimos a uno de los dos compañeros que no han podido verlo que haga un dibujo igual. Volvemos a cubrir la mayor parte y pedimos al otro compañero que no ha visto ninguno de los dos dibujos anteriores que haga el mismo dibujo a partir de este último. Al final, los descubrimos y los comparamos.

189- AL TIEMPO: El director del juego sienta a los jugadores en el suelo, el juego consiste en que debe calcular mentalmente cuanto transcurre un minuto levantándose cuando crean que han pasado los 60 segundos. El director del juego, con reloj en mano irá apuntando los segundos en que se ha ido parando cada

jugador. Cuando todos los jugadores se han levantado, el director va diciendo los segundos que ha colocado a cada jugador. Por su puesto, gana el jugador que se acerque más a los 60 segundos.

190- ME RECUERDA: 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.

191- COLOR, COLOR: El animador dice "color, color... y un color". los niños y niñas tienen que ir a buscar y tocar el color antes de que el animador los atrape. El atrapado pasará a ser el que dice el color.

192- ADIVINA: Se introduce un objeto bajo la sábana, sin que lo vean ellos. Se lo deben de ir pasando de mano en mano. Una vez que el objeto ha recorrido el

círculo, tienen que adivinar, en voz alta y por orden, de qué objeto se trata. Cuando uno lo adivina, se introduce otro objeto lo empiezan a adivinar a partir del jugador que había acertado el anterior.

193- CORRE, CORRE LA MONEDA: Sentados en círculo con las palmas de las manos hacia arriba de cada manera que cada alumno coloque su palma derecha sobre la palma derecha de su compañero de la izquierda. Se trata de pasar rápidamente una moneda, sin cogerla. La moneda pasa de la palma derecha de cada niño o niña a la palma derecha de su compañero de la izquierda. Se pueden introducir más de una moneda. Pierde quien la deje caer.

194- COMIENDO: Con los ojos vendados y con las manos atadas, deben intentar comerse una manzana, o bananos, o cualquier fruta que estará colgada, al aire, de un cordel. Gana el que se la coma primero.

195- CONCLUSIÓN DE HISTORIA: Se forman pequeños grupos, el director del juego explica una historia sin final. Cada grupo inventa un final y lo representa.

196- EL CENTRIFUGADO: Los participantes giran a la derecha o a la izquierda. El profesor va diciendo: "Más deprisa, más deprisa" y cuando lo considera conveniente hace sonar el silbato. En ese momento, ellos deben soltarse y permanecer quietos en una postura equilibrada contrarrestando la fuerza centrífuga por lo menos 30 segundos. Pierde quien se mueva.

197- OSOS DORMIDOS: Los osos están dormidos (unos 4 ó 5 participantes), estirados con los ojos vendados. El resto se empeña en despertarlos, pueden hacerles cosquillas, llamarles, tocarles, etc. Los osos pueden despertarse inesperadamente y agarrar alguno de los niños o niñas. Éste pasa a ocupar el lugar del oso.

198- LOS ZANCOS: Los participantes con zancos deben dirigirse hacia donde indique el director del juego. (estos zancos se pueden construir en madera o también con tarros y cabuya).



199- EXPLOSIÓN DE GLOBOS (BOMBAS): A la señal deben soplar fuerte, hasta hincharlos y hacerlos estallar. No se pueden explotar con las manos.

200- LA MONEDA AL EMBUDO: A un voluntario se le coloca un embudo entre el pantalón, y en la frente una moneda, que deberá meter en el embudo con el sólo movimiento de la cabeza. Si lo consigue se queda con la moneda. Se repite varias veces. Cuando hayan pasado algunos voluntarios, al último se le echa un vaso de agua en el embudo.

CONTENIDO

- 1- Salpicón
- 2- Por la inicial del nombre
- 3- La pelota preguntona
- 4- Los nombres completos
- 5- Culipandeo
- 6- Partes del cuerpo
- 7- Películas
- 8- Me pica
- 9- Pedro llama a pablo
- 10- Jugando nos conocemos
- 11- Ni sí, ni no
- 12- Los refranes
- 13- El detective
- 14- Gesto paranoico
- 15- Buscando pareja
- 16- Este es el palito de pepe
- 17- Pase el objeto
- 18- No le hagas al otro
- 19- El psicólogo
- 20- El castillo encantado
- 21- Director de orquesta
- 22- El refrán
- 23- Juegos concéntricos
- 24- Periquito
- 25- Variación
- 26- Bugui, bugui
- 27- El semáforo
- 28- Adivinador
- 29- Sí o no
- 30- El teléfono roto
- 31- Adivinando propaganda
- 32- Variación
- 33- El culebrero
- 34- Los Mancos
- 35- Un zoológico en acción
- 36- Las banderas
- 37- Cacería de noticias
- 38- Apagar la vela
- 39- Imposición de manos
- 40- El comprador de estatuas
- 41- El gato mimado
- 42- El gorro mentiroso
- 43- Un limón y medio limón
- 44- El léxico a prueba

Juegos y Dinámicas

- | | | | |
|-----|--------------------------|------|--------------------------------|
| 45- | En tus manos la deposito | 78- | Cuidado |
| 46- | Cuerpos expresivos | 79- | El mercado |
| 47- | El regalo sorpresa | 80- | El mundo al revés |
| 48- | El sombrero viajero | 81- | ¿Qué hago? |
| 49- | Caiga en la nota | 82- | Cuanto te queremos |
| 50- | Llevar el ritmo | 83- | Sillas cooperativas |
| 51- | Ahorcadito | 84- | Formar palabras |
| 52- | ¿Cuál es mi nombre? | 85- | Pasar el tesoro |
| 53- | Alcance la estrella | 86- | Red de araña |
| 54- | Profesiones en acción | 87- | El inquilino |
| 55- | La telaraña | 88- | El escuadrón |
| 56- | Escriba en el globo | 89- | Motivación |
| 57- | Gregorio-gregorito | 90- | Agárrate rápido |
| 58- | El protocolo | 91- | Que lo baile. alto
ahí |
| 59- | Reconozco tu animal | 92- | Baile del tiki take |
| 60- | La gallinita ciega | 93- | Ciegos buscando sus
zapatos |
| 61- | Si/no | 94- | Don mateo |
| 62- | El orden de las edades | 95- | gastando los
valores |
| 63- | Las gafas | 96- | Pañuelito en bases |
| 64- | Las lanchas | 97- | Fútbol bomba |
| 65- | Gran fiesta | 98- | Fútbol de bruja |
| 66- | Poner la cola al burro | 99- | Fútbol pareja |
| 67- | Encholando la tira | 100- | Fútbol en
carretillas |
| 68- | Vamos a vender | 101- | Fútbol ciego |
| 69- | El submarino | 102- | Volly agua |
| 70- | Pelota imaginaria | 103- | Cono-pita |
| 71- | El psiquiatra | 104- | Lanzamiento de
pelota |
| 72- | ¡Sigue la historia! | 105- | Hombro con hombro |
| 73- | Nunca lo ha hecho | | |
| 74- | Si fuera | | |
| 75- | Mancha en cadena | | |
| 76- | Construir una máquina | | |
| 77- | Soplar la pluma | | |

- | | |
|--------------------------------|---|
| 106- Mar, tierra y cielo | 137- Cuando yo diga |
| 107- El alambre pelado | 138- Leyendo la espalda |
| 108- Juguemos en el bosque | 139- Cuento del sí - no |
| 109- Materilerilero | 140- El ciempiés |
| 110- El puente está quebrado | 141- ¡Ay! esta mano que no me da |
| 111- El juego de juanita | 142- Pila de zapatos |
| 112- La gallina ciega | 143- Haciendo lo que le toque |
| 113- La tempestad | 144- Entra en el círculo |
| 114- Jugo de limón | 145- Pistoleros |
| 115- Carrera de observación | 146- Bolos humanos |
| 116- Carrusel | 147- Búsqueda del tesoro |
| 117- Lluvia | 148- Campo traviesa |
| 118- El palo vertical | 149- Mosqueteros locos |
| 119- El gato y el ratón | 150- Afeitar la bomba |
| 120- El lobo prisionero | 151- El gusano |
| 121- Encender y apagar la vela | 152- Las serpientes |
| 122- El remolino embrujado | 153- Caminando sobre agua |
| 123- El rey pide | 154- El cazador |
| 124- Halando la cuerda | 155- Varias carreras para competencias |
| 125- Patinando en tabla | 156- La cesta está revuelta |
| 126- Llenando el balde | 157- Album de recuerdos |
| 127- Los trenes ciegos | 158- Rasgos en común |
| 128- Ponchado | 159- Abrazos musicales cooperativos |
| 129- La tira más larga | 160- El toque |
| 130- ¿Tienes zapatos de venta? | 161- Te quiero dulzura pero ahora no puedo reírme |
| 131- La pulga | |
| 132- Bum | |
| 133- Y si no hay oposición | |
| 134- Don chucho | |
| 135- Hay un hoyo | |
| 136- Repita trabalenguas | |

Juegos y Dinámicas

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 162- Pasar un vaso de agua | 184- Entrevista de refranes |
| 163- Abracadabra | 185- ¿Quién se salva? |
| 164- Las abejas trabajadoras | 186- La composición plástica |
| 165- Cangrejos, cuervos y grullas | 187- De la habana |
| 166- La batalla de los globos | 188- Repetir dibujo |
| 167- Vestir al espantapájaros | 189- Al tiempo |
| 168- ¡Cola de vaca! | 190- Me recuerda |
| 169- la pirámide | 191- Color, olor |
| 170- Quítame la cola | 192- Adivina |
| 171- ¿Qué animal soy? | 193- Corre, corre la moneda |
| 172- Los cinco sentidos | 194- Comiendo |
| 173- Toma de decisiones rápida | 195- Conclusión de historia |
| 174- Con las manos en la masa | 196- El centrifugado: |
| 175- Fantasmas | 197- Osos dormidos |
| 176- Cuanto te queremos | 198- Los zancos |
| 177- El correo | 199- Explosión de globos (bombas) |
| 178- Los valores | 200- La moneda al embudo |
| 179- El monosabio | |
| 180- Animales que vuelan | |
| 181- La caja de música | |
| 182- Sin quemarse los dedos | |
| 183- Amo a mi amada con "a" | |