

252 JUEGOS CLASIFICADOS

Dinámicas con objetivo



Colección de juegos:

- Conocimiento
- Afirmación
- Confianza
- Cooperativos
- Grandes juegos de interior
- Grandes juegos de exterior
- Juegos en el autobús
- Juegos de distensión
- Competiciones y duelos entre parejas
- Técnicas de animación y calentamiento grupal
- Juegos sin materiales
- Juegos en la naturaleza
- Juegos de comunicación
- Resolución de conflictos

CONOCIMIENTO

La hoja del calendario nos indica el comienzo de un nuevo mes de Septiembre. El verano nos ha servido para descansar y coger fuerzas. Es hora de volver a la tarea, de reencontrarnos con los viejos amigos y preparar un lugar para las personas que van a entrar en nuestra vida. Septiembre marca la pauta del comienzo de un nuevo curso, abrimos la puerta de los viejos locales y dejamos que los chavales de vayan colando dentro de sus muros y también de nuestro interior. Los chavales no se conocen entre sí, nosotros tampoco conocemos a todos. Por ello vamos a dedicar este apartado a los juegos de conocimiento. Son juegos destinados a permitir a los participantes conocerse entre sí. Pueden utilizarse en un primer momento, simplemente con el objetivo de aprender los nombres de cada persona, o bien tratarse de una presentación o conocimiento más profundo y vital.

Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que se han entendido bien las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos, facilitando la creación de un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los participantes no se conocen.

1. ENTREVISTAS MUTUAS

2. CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA
3. EL NIDO
4. ESTE ES MI AMIGO
5. CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS
6. ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?
7. CORRO DE NOMBRES
8. PELOTA AL AIRE
9. PALMADAS
10. ME PICA AQUÍ
11. LA CESTA ESTÁ REVUELTA
12. LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA)
13. ALBUM DE RECUERDOS
14. EXPLOTA GLOBOS
15. ESTOY SENTADO, Y AMO
16. RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!)
17. OCUPAR EL TERRENO
18. RUEDA DE NOMBRES
19. RASGOS EN COMÚN
20. EL CHULO
21. EL GANGOSO
22. SI FUERA...
23. PERSECUCIÓN DE NOMBRES
184. CHULIPANDEO
185. BALONES PRESENTADORES
186. GENTE A GENTE
187. PELOTA DE PLAYA
188. OBJETO IMAGINARIO
233. SHERLOCK HOLMES
234. AUTOBIOGRAFÍA
235. RECONOZCO A TU ANIMAL
236. FRASES INCOMPLETAS
237. INTERCAMBIO DE SILUETAS

AFIRMACION

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (auto concepto, capacidades,.....) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, ...).

Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos/as en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo.

El desarrollo de los juegos pone muchas veces de manifiesto cómo la afirmación personal en el grupo, o de éste, implica en numerosas ocasiones la negación o

descalificación del otro/a, en lugar de basarse en la propia realidad. Por ello hay que tener cuidado a la hora de plantear el juego.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos/as se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

Estos juegos enmarcan a veces situaciones de un relativo enfrentamiento, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación hostil.

La evaluación de los juegos de afirmación es muy importante. Por una parte, se evalúan las dificultades surgidas en el juego y por otra, los nuevos aspectos descubiertos respecto a sí mismo/a y los otros/as.

Además es una ocasión propicia para valorar las situaciones de la vida cotidiana en las que se plantean estos problemas, cómo son resueltos y por qué (normas de comportamiento, valores dominantes,...).

- 24. EFICIENCIA MAXIMA.
- 25. EL ESCULTOR.
- 26. ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS.
- 27. EL LAVACOCHE.
- 28. EL AMIGO DESCONOCIDO
- 29. TOCA AZUL
- 248. EI OVILLO
- 249. VALENTINAS
- 250. EL CORRO DE LA TARDE
- 251. SMYE
- 252. SOY LIBRE

CONFIANZA

Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a en el grupo.

Construir la confianza dentro del grupo es imperante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Los juegos de confianza necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo sus sentidos e interés. Un juego, en lugar de estimularla, por tanto, en ocasiones ser contraproducente. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

- 30. EL LAZARILLO

- 31. EL VIENTO Y EL ARBOL
- 243. MUELLE HUMANO
- 244. EL JARDINERO
- 245. CONTROL REMOTO
- 246. NARIZ CON NARIZ
- 247. DRÁCULA O ERES TÚ EL AMOR DE MI VIDA

COOPERATIVOS

En estos juegos la colaboración entre los participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

Las condiciones exteriores y los elementos no humanos influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todos caso, de no hacer de la exclusión el punto central del juego.

El juego de cooperación no es una experiencia cerrada. Por eso en estas fichas hemos recogido numerosas notas sobre variaciones en los juegos, muchas de las cuales han surgido en el trabajo con grupos de todo tipo.

- 32. AMANECER EN LA JUNGLA
- 33. LA GRAN TORTUGA
- 34. DRAGON.
- 35. FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR.
- 36. SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS
- 37. PIO-PIO
- 38. CARRITO DE VERDURAS
- 39. SERPIENTE GIGANTE.
- 40. TE QUIERO DULZURA PERO AHORA
- 41. LIBRO MÁGICO.
- 42. TORMENTA.
- 43. FAMILIA DE ANIMALES.
- 44. ENANITOS Y DUENDES.
- 45. PASAR UN VASO DE AGUA
- 46. FORMAS.
- 47. REGAZOS MUSICALES
- 48. JUGADA EN FORMA DE CRUZ.
- 49. AROS MUSICALES
- 238. ÓRDEN EN EL BANCO
- 239. PASEO DE NARICES
- 240. CONSTRUIR UNA MÁQUINA
- 241. EL ARO

GRANDES JUEGOS DE INTERIOR

Si existen los "grandes juegos de exterior" (grandes juegos, rallyes, gymkanas, recorridos, deportes, pistas), cabe imaginar asimismo unos "grandes juegos de interior" que a veces reemplazarán las "sesiones de juegos" compuestas por pequeños juegos sucesivos o yuxtapuestos que cansan al animador y agotan rápidamente su repertorio, y que por los mismo son enervantes y excitantes para lo niños.

La televisión ha divulgado en el público ciertas formas de distracciones basadas sobre los "conocimientos" en ciertos campos, sobre la astucia y el trabajo en equipo. Estos grandes juegos de interior, muy prácticos para llenar las veladas, las reuniones en días de lluvia, las jornadas de invierno las reuniones nocturnas entre amigos o las fiestas en los grupos de niños exigen una minuciosa preparación y se desarrollan a tenor de reglas muy concretas, que les confieren un aspecto de "seriedad" y desarrollan su crédito en el círculo de los que los practican.

Sabemos perfectamente que los niños se apasionan por los juegos en los que pueden ejercitar su memoria, utilizar los conocimientos adquiridos. Les gusta enfrentarse con tareas complejas, pero siempre a su alcance, las cuales superan gracias a la solidaridad y al espíritu de equipo.

Sin embargo es importante no derivar hacia la competición (que tiene por objetivo dominar a los demás equipos) y mantener un clima de sana emulación que estimula a los distintos grupos a fin de que éstos den realmente los mejor de sí mismos, sin procurar "aplantar" a los contrincantes. La competición engendra agresividad, conflictos y favorece el empleo de medios tortuosos destinados a alcanzar el objetivo: ¡ganar a toda costa!

50. LA VISITA AL ZOO

51. TOMA Y DAME

52. ABRACADABRA

53. LAS ABEJAS TRABAJADORAS

54. EL GUARDIAN DEL TESORO

55. PALPAR A CIEGAS

56. ¿DONDE SE ESCONDEN?

57. AL CESAR LO QUE ES EL CESAR

58. LA CADENA DE GESTOS

59. PELOTA TIENE TRES SILABAS

60. ¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?

61. LOS AMIGOS

62. LOS CONTRARIOS

63. ¡HOP ! ¡TOCADO!

64. EL GATITO CIEGO

65. EL SASTRE

66. EL PAPEL VOLADOR

67. LA MANO OBEDIENTE
68. ¿QUÉ SOY?
69. QUÍTATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO
70. LA MANO MISTERIOSA
71. EL DETECTIVE FAMOSO
72. JUEGO DE LA BRUJULA
73. SUBMARINOS
74. SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR)
75. JUGADA EN FORMA DE CRUZ
76. CARRERA DE LAS HOJAS
77. DIBUJOS EN EQUIPO

GRANDES JUEGOS DE EXTERIOR

Son aquellos que se desarrollan en el exterior siguiendo el hilo conductor que marca una historia o anécdota. A partir de éstas, se realizan una serie de actividades encauzadas a alcanzar un determinado objetivo.

Algunos implican la vivencia de una gran aventura de uno o varios días (incluso pueden envolver la estancia en un campamento). Otros son de una duración menor, no por ello menos atractivos.

La anécdota es el elemento que aúna y da sentido al resto de las actividades. Ha de ser clara, para no dar pie a confusión y breve, aunque pueden aparecer elementos superfluos que la envuelvan de misterio; atractiva, que permita a los chicos/as identificarse con los personajes que aparecen. El tema puede ser elaborado de antemano por los animadores elaborando un pequeño guión para dar oportunidad a los chicos para desarrollarlo.

Las reglas deben ser las mínimas posibles, sencillas y plantearlas con la mayor claridad. Antes del comienzo del juego habrá que asegurarse de su cumplimiento para que el juego llegue a término sin obstáculos, ni trampas. En los juegos de captura de presas es imprescindible precisar cómo se va a realizar ésta y hacer una demostración previa ante todos/as.

El número de participantes puede oscilar mucho, adaptando el número de equipos y su distribución al número de participantes y las características del juego. Cuanto mayor sea el número de jugadores/as, más sencillas deben ser las reglas y el juego en general, y mayor control y número de animadores/as serán necesarios. La formación de equipos puede seguir diferentes criterios: por libre elección, asignación al azar,... pero es conveniente que estén lo más igualados posibles para evitar que alguno tenga más ventajas.

El espacio de que dispongamos debe ser aprovechado al máximo para disfrutar de las posibilidades que nos ofrezca: los lugares despejados favorecen la persecución; la vegetación expresa permite el camuflaje; los terrenos muy amplios para descubrir pistas; los espacios intercomunicados para establecer puestos. En este tipo de juegos al aire libre habrá que reconocer previamente el terreno, para evitar sorpresas imprevistas y no fiarse de los mapas, pues podemos encontrarnos con desniveles no indicados, zonas

cercadas,..... Por último, al establecer los límites, hay que tener en cuenta las características de los muchachos y si están acostumbrados a este tipo de actividades.

El animador tiene que prever el material que se va a necesitar, tanto si el juego es propuesto por el, cómo si intervienen en su preparación los chavales.

La duración de los juegos depende del tiempo que podamos dedicarle, es cuestión de echarle imaginación al asunto. Por ello los hemos dividido en dos grupos :

Juegos de temporalidad limitada : No necesitan de mucha preparación previa y podemos echar mano de ellos en cualquier circunstancia. Su duración es menor.

Juegos de temporalidad ilimitada : Están pensados para desarrollarlos durante varios días en un campamento. Requieren de un trabajo previo importante pues hay que preparar la ambientación.(disfraces, cánticos, bailes, lenguas, costumbres, etc.). Es importante que involucrés a los chavales en esta tarea . Podéis crear talleres de cada apartado en los que ellos trabajen para llevar a buen término el juego. Tenéis que ser muy imaginativos.

78. LOS HECHICEROS DE THEIS
79. LA GACETA
80. EL SECUESTRO
81. LA SELVA
82. LOS PALENSILUX
83. EL CAZADOR DE CONEJOS
84. AL GAVILAN
85. LA RED
86. EL EMPEDRADO
87. LAS PULGAS SABIAS
88. CAZA DEL ELEFANTE
89. NOMBRES MEZCLADOS
90. SEÑALES DE CARRETERA
91. COHETES INTERCEPTORES
92. CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS
93. CARRERAS DE COCHES
94. LAS SARDINAS
95. CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS
96. CARRERA DE CIEN PIES AL REVES
97. ¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?
98. EL SILBATO CANTARÍN
99. CONQUISTA DEL CÍRCULO
100. ESCONDIENDO MI NÚMERO
101. LA PRESA CAPTURADA
102. EN FILA DE A UNO
103. EL CAZADOR Y LA LIEBRE
104. LAS CUATRO ESQUINAS
105. EL BATEADOR LOCO
106. ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS

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 hagáis jugar del principio al final del viaje. Sería una lástima atravesar ciertos paisajes o pasar cerca de ciertas curiosidades sin señalarlas a la atención de los niños.

No olvidéis tampoco el maravillosos 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!

- 107. LOS ESPAGUETIS
- 108. ¿HAS VISTO?
- 109. LA CARRERA DE LAS LETRAS
- 110. DELETREAR LA PALABRA
- 111. LA MONEDA QUE CORRE
- 112. ¿QUÉ VES?
- 113. NI SÍ, NI NO
- 114. EL TELEGRAMA
- 115. EL DETALLE CAMBIADO

JUEGOS DE DISTENSION

Llevamos ya varios meses de reuniones y quizás en algunos grupos han comenzado a surgir pequeñas tensiones. Tensiones que probablemente han sido ocasionadas por tonterías, o a veces por causas más serias, sin embargo crean un ambiente de malestar en el grupo. Por ello conviene que el conflicto se solucione cuanto antes y además se haga utilizando la mejor vía. Desde estas líneas os proponemos unos juegos de distensión útiles para cualquier ocasión. Pueden ser utilizados con diferente finalidad: “calentar” al grupo, tomar contacto entre los diferentes participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad otra, o como punto final de un trabajo en común.

- 116. LA BATALLA DE LOS GLOBOS

117. POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA
118. PROTEGIENDO LAS BASES
119. EL REGATE DE LA SERPIENTE
120. SIGUE HABLANDO
121. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO
122. CIRCULOS COLOREADOS
123. GIRA A LA TORTUGA
124. AGARRAR LA COLA
125. CARRERA DE BARCAS HUMANAS
126. CIUDAD PUEBLO PAIS
127. PIES QUIETOS
128. ¿UN QUÉ?
129. LA TORMENTA
130. EL DRAGÓN
131. PALOMITAS PEGADIZA
132. ¿SABES QUIEN SOY ?
133. EL INQUILINO
134. LAS TIJERAS MÁGICAS
135. LAS CULEBRAS
136. VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS
137. RELEVOS DEL CANGREJO
138. LA ROSA DE LOS VIENTOS
139. BAILES POR PAREJAS
140. ACECHANDO AL JEFE
141. -----
142. AS DE GUÍA Y VUELTA DE ESCOTA
143. BARCOS EN LA NIEBLA
144. BULLDOG INGLÉS
145. CALIENTE O FRÍO
146. CANCIÓN DE DESAFÍO
147. CÍRCULOS CUADRADOS
148. LECTURA DE LA BRÚJULA
149. ATRAPANDO AL TOBILLO
150. ATRAPANDO LA CADENA
151. ATRAPANDO LA MOFETA
152. EL JUEGO DE KIM

COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS

Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

153. ARREBATAR CON LA MANO
154. LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO
155. PELEA DE POLLOS
156. LUCHA INDIA CON LA PIERNA
157. JALANDO LA ESTACA
158. TORCIENDO LA ESTACA
159. CHOQUE DE RODILLAS

- 160. BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO
- 161. REMOLQUE CON CINTURÓN
- 162. LA BOFETADA
- 163. PELEA DE PATOS
- 164. PELEA DE GALLOS
- 165. EL VIEJO TARUGO
- 166. ESQUIVA EL TIRO
- 167. GOLPÉALES

TECNICAS DE ANIMACIÓN Y CALENTAMIENTO GRUPAL

El objetivo de las dinámicas de animación, aplicadas a la Educación es: desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Pueden utilizarse en muchos momentos:

- a) Al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes.
- b) Después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los participantes.

El abuso en las dinámicas de animación puede afectar a la seriedad de la jornada de capacitación, por lo que el coordinador debe tener siempre claro el objetivo para el cual utiliza estas técnicas.

Estableceremos la diferencia entre dinámicas de animación y de calentamiento, en que estas últimas tienen un matiz más profundo, en donde el conocimiento desde el punto de vista afectivo es una parte fundamental.

- 168. ESTO ME RECUERDA
- 169. EL BUM
- 170. EL ALAMBRE PELADO
- 171. CUENTO VIVO
- 172. CUERPOS EXPRESIVOS
- 173. COLA DE VACA!
- 174. UN HOMBRE DE PRINCIPIOS
- 175. EL CHOCOLATEADO
- 176. ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!
- 177. GUIÑANDO EL OJO
- 178. QUÍTAME LA COLA
- 179. ¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?
- 180. SE MURIÓ CHICHO
- 181. ALTO Y SIGA
- 182. LA DOBLE RUEDA
- 183. LAS LANCHAS

JUEGOS SIN MATERIALES

- 1 . ENTREVISTAS MUTUAS
4. ESTE ES MI AMIGO
7. CORRO DE NOMBRES
9. PALMADAS
10. ME PICA AQUÍ
11. LA CESTA ESTÁ REVUELTA
15. ESTOY SENTADO, Y AMO
16. RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!)
17. OCUPAR EL TERRENO
18. RUEDA DE NOMBRES
19. RASGOS EN COMÚN
20. EL CHULO
21. EL GANGOSO
22. SI FUERA...
25. EL ESCULTOR
27. EL LAVACOCHE
29. TOCA AZUL
31. EL VIENTO Y EL ARBOL
34. DRAGON
35. FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR
37. PIO - PIO
39. SERPIENTE GIGANTE
40. TE QUIERO DULZURA PERO AHORA NO PUEDO REÍRME
41. LIBRO MÁGICO
42. TORMENTA
43. FAMILIA DE ANIMALES
44. ENANITOS Y DUENDES
46. FORMAS
50. LA VISITA AL ZOO
58. LA CADENA DE GESTOS
60. ¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?
61. LOS AMIGOS
- 63 ¡HOP ! ¡TOCADO!
65. EL SASTRE
67. LA MANO OBEDIENTE
69. QUÍTATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO
71. EL DETECTIVE FAMOSO
73. SUBMARINOS
74. SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR)
83. EL CAZADOR DE CONEJOS
84. AL GAVILAN
85. LA RED
86. EL EMPEDRADO
92. CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS
93. CARRERAS DE COCHES
94. LAS SARDINAS
95. CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

96. CARRERA DE CIEN PIES AL REVES
97. ¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?
99. CONQUISTA DEL CÍRCULO
103. EL CAZADOR Y LA LIEBRE
109. LA CARRERA DE LAS LETRAS
110. DELETREAD LA PALABRA
112. ¿QUÉ VES?
113. NI SÍ, NI NO
115. EL DETALLE CAMBIADO
120. SIGUE HABLANDO
121. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO
123. GIRA A LA TORTUGA
126. CIUDAD PUEBLO PAIS
127. PIES QUIETOS
128. ¿UN QUÉ?
129. LA TORMENTA
131. PALOMITAS PEGADIZAS
133. EL INQUILINO
135. LAS CULEBRAS
137. RELEVOS DEL CANGREJO
139. BAILES POR PAREJAS
140. ACECHANDO AL JEFE
144. BULLDOG INGLÉS
145. CALIENTE O FRÍO
146. CANCIÓN DE DESAFÍO
- 149 . ATRAPANDO AL TOBILLO
150. ATRAPANDO LA CADENA
151. ATRAPANDO LA MOFETA
152. EL JUEGO DE KIM
153. ARREBATAR CON LA MANO
154. LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO
155. PELEA DE POLLOS
156. LUCHA INDIA CON LA PIERNA
157. JALANDO LA ESTACA
158. TORCIENDO LA ESTACA
159. CHOQUE DE RODILLAS
162. LA BOFETADA
163. PELEA DE PATOS
164. PELEA DE GALLOS
165. EL VIEJO TARUGO
168. ESTO ME RECUERDA
169. EL BUM
170. EL ALAMBRE PELADO
171. CUENTO VIVO
173. ¡COLA DE VACA!
174. UN HOMBRE DE PRINCIPIOS
175. EL CHOCOLATEADO
176. ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!

179. ¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?
180. SE MURIÓ CHICHO
181. ALTO Y SIGA
183. LAS LANCHAS
186. GENTE A GENTE
188. OBJETO IMAGINARIO
189. UNIÓN CON LA NATURALEZA
190. MIMO NATURAL
192. LA CÁMARA DE FOTOS
193. EL TOPO
194. LINCE Y CONEJO
196. EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA
197. DEPREDADORES Y PRESAS
198. PIRÁMIDE DE VIDA
199. INTERACCIÓN
200. LAS ADAPTACIONES
201. AMANECER EN LA JUNGLA
202. EXPLORADORES
203. LAS HUELLAS
204. LA CAZA DEL TESORO
205. ABRAZAR LA NATURALEZA
206. BUSCA UNO IGUAL
207. ¿QUÉ ANIMAL SOY?
208. EL LAZARILLO
209. COLLAGE NATURAL
210. LOS CINCO SENTIDOS
211. EL ZORRO
212. DESCUBRIR
218. LIBRO MÁGICO
222. DIÁLOGO
224. PASEO EN LA JUNGLA
212. DESCUBRIR
218. LIBRO MÁGICO
222. DIÁLOGO
224. PASEO EN LA JUNGLA
226. SILENCIO
228. EL PARTIDO
232. GEMO
233. SHERLOCK HOLMES
240. CONSTRUIR UNA MÁQUINA
242. LA ERE
243. MUELLE HUMANO
250. EL CORRO DE LA TARDE
252. SOY LIBRE

JUEGOS EN LA NATURALEZA

189. UNIÓN CON LA NATURALEZA

190. MIMO NATURAL
191. SORPRESA ARTIFICIAL
192. LA CÁMARA DE FOTOS
193. EL TOPO
194. LINCE Y CONEJO
195. GOTAS DE AGUA
196. EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA
197. DEPREDADORES Y PRESAS
198. PIRÁMIDE DE VIDA
199. INTERACCIÓN
200. LAS ADAPTACIONES
201. AMANECER EN LA JUNGLA
202. EXPLORADORES
203. LAS HUELLAS
204. LA CAZA DEL TESORO
205. ABRAZAR LA NATURALEZA
206. BUSCA UNO IGUAL
207. ¿QUÉ ANIMAL SOY?
208. EL LAZARILLO
209. COLLAGE NATURAL
210. LOS CINCO SENTIDOS
211. EL ZORRO

JUEGOS DE COMUNICACIÓN

212. DESCUBRIR
213. PECERA
214. TOMA DE DECISIONES RÁPIDA
215. EJERCICIO DE LA NASA
216. CON LAS MANOS EN LA MASA
216. FANTASMAS
217. CINTAS DE PREJUICIOS
218. LIBRO MÁGICO
219. EL BAILE DE LA ALFOMBRA
220. TORBELLINO DE IDEAS
221. LOS MENSAJES
222. DIÁLOGO
223. AFIRMACIONES EN GRUPO
224. PASEO EN LA JUNGLA

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

JUEGO DE ROLES: FICHA TIPO

1. DEFINICIÓN: Pretende hacer vivir experimentalmente una situación o acción en la que se pueden encontrar las personas participantes. Se trata de vivencias no sólo intelectualmente, sino también con los sentimientos y el cuerpo.

2. OBJETIVOS: Proyectarse en los papales planteados, comprenderlos, percibir emociones. Desarrollar cohesión y confianza en el grupo. Incrementar la confianza personal. Desarrollar la creatividad y mejorar soluciones de problemas o acciones planteadas.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, Unas personas "actuarán" y otras harán de observadoras de los roles.

4. MATERIALES: El mínimo posible para evitar el peligro de teatralización.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Dependen de los objetivos, de dónde se ponga el énfasis. Han de ser suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir el control del animador/a y la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar el tomárselo a broma. ¡Ojo, no obstante, con el exceso de realismo! El peligro complementario a la teatralización es caer en el psicodrama.

El animador puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada: todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. Puede hacerse sólo al final (lo habitual) o en otros momentos de la dinámica.

6. DESARROLLO:

- a) Precisión de detalles (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices,).
- b) Enumeración y explicación de los roles y de la función de observadores/as.
- c) Asignación de los roles a personas y elección de observadores/as (al menos uno/a por rol).
- d) Tiempo de preparación a los actores/as para meterse en su rol. Consignas a los/as observadores/as.
- e) Señal de inicio. El animador/a velará a partir de entonces por el exceso de realismo, los "accidentes", la teatralización,
- f) ¡Alto! Evaluación.
- g) Volver a jugar si se quiere y, si es necesario, modificar los roles.

7. EVALUACIÓN:

Objetivos: estructurar lo vivido, organizar los elementos aportados por cada persona, y reflexionar sobre los roles. Exige tiempo, pero es lo fundamental.

Mecanismo:

1- Relato de quien/es hacían la observación general. Descripción "objetiva", cronológica (no emocional) del desarrollo. Enfriará emociones y permitirá situar vivencias personales en el conjunto de la acción. puede haber más de un relato.

2- Relato/informe de quienes actuaron. Todos/as y cada uno/a de los roles o grupos de roles expresan sus vivencias, sentimientos,....

3- Relato/evaluación de los/as observadores/as de roles concretos. Su evaluación se refiere a roles, nunca a personas. Es importante intentar captar los momentos claves del desarrollo de cada rol, el tránsito de una frase a otra, los cambios de actitudes e influencias de ellos, las emociones,

8. NOTAS: El juego de roles es un "laboratorio". Nadie debe participar si no lo desea., la teatralización puede hacerlo inútil, pero difícilmente peligroso; el que se convierta en psicodrama puede complicar las cosas.

225. COLLAGE

226. SILENCIO

228. EL PARTIDO

229. TELARAÑA

230. AGUANTAR EL MURO

231. CONFLICTO DE NÚMEROS

232. GEMO

1 . ENTREVISTAS MUTUAS

1. DEFINICION: Se trata de crear un mundo en común, por parejas.
2. OBJETIVOS: Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. hay que intentar contar lo más posible de sí mismo.
6. DESARROLLO: Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.
7. EVALUACION: Tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones entre ambos.

2. CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA

1. DEFINICION: Consiste en ponerse en lugar de los otros.
2. OBJETIVOS: Aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 12 años.
4. MATERIALES: Papel y bolígrafo.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Propuesta - ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo).

EL YO: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace único? ¿Cuáles son mis puntos fuerte y débiles? ¿Quién y qué han hecho de mi lo que soy?

EL YO Y LOS OTROS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)?¿Quienes son mis héroes, mis modelos? ¿Qué tipo de diferencia tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias?

EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad?

Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de repuestas (las de "en lugar de los otros"), se remiten al otro grupo que envía sus reacciones después de la lectura.

7. EVALUACION: Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuizadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios. Visión actual en nuestro grupo y el cambio experimentado.

3. EL NIDO

1. DEFINICION: Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto - ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias.

2. OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán.

3. PARTICIPANTES: Grupos de 4-6 personas, a partir de los 6 años. Si el grupo es numeroso, realizarlo por subgrupos.

4. MATERIALES: Un gran papel, pinturas, bolígrafos y algún dado.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si salen 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc.) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,...). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella.

Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

7. EVALUACION: No es necesaria. Puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes.

4. ESTE ES MI AMIGO

1. DEFINICION: Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra.

2. OBJETIVOS: Integración de todos los participantes al grupo.

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

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

7. EVALUACION: Hay que procurar el conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre (reacción ante la progresiva "numerificación").

5. CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS

1. DEFINICION: Se trata de conocer al resto de los jugadores utilizando una pelota que deberán arrojar al contrario.

2. OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de juegos con una pelota.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Un balón.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo.

6. DESARROLLO: En este juego uno de los jugadores (jugador 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los otros (jugador 2) . Mientras el que fue nombrado (jugador 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador (jugador 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga al primero (jugador 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los jugadores que corrían escuchan esta característica deben pararse en el lugar que están para que el que tiene el balón (jugador 2) trate de golpearlos con él. El que sea golpeado con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie, el jugador nombrado pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeado o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

6. ¿ TE GUSTAN TUS VECINOS?

1. DEFINICION: Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres y pasar un rato divertido.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, a partir de 5 años.
4. MATERIALES: Una silla menos que participantes.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.
6. DESARROLLO: Todos/as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?."

Si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la personas del centro intentará ocupar una silla.

Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, la personas que queden sin silla continúa el juego.

7. CORRO DE NOMBRES

1. DEFINICION: Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.
4. MATERIALES: ----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.
6. DESARROLLO: Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. el/ella puede girar despacio, saltando, cambiando de lado,...

8. PELOTA AL AIRE

1. DEFINICION: Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombre. Estimular la precisión en los envíos.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 6 años.

4. MATERIALES: Pelota, disco u objeto similar.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.

6. DESARROLLO: Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han sido presentados.

9. PALMADAS

1. DEFINICION: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Desarrollar el sentido del ritmo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: En círculo ,el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo.

Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.

10. ME PICA AQUÍ

1. DEFINICION: Este juego nos ayuda a aprender los nombres de los demás. cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, relajará la tensión que provoca el estar con gente nueva.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Ayudar a los demás a recordar.

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

4. MATERIALES: -----

CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Es bueno darse cuenta de que se puede ayudar a que la gente se acuerde de los nombres, no hay nada malo en no saberlos todos. La primera persona dice: "Se llama Juan y le pica allí" (rascando la cabeza de Juan) y yo me llamo María y me pica aquí" (rascándose). La tercera dice: "Se llama María y le pica allí y yo me llamo Carmen y me pica aquí" (rascándole a María y luego a sí misma.....).

11. LA CESTA ESTÁ REVUELTA

1. DEFINICION: Se trata de decir el nombre del compañero cuya fruta coincida con la que hemos dicho.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: Cada persona se 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.

12. LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA)

1. DEFINICION: Se trata de presentarnos ante el resto de los compañeros, cuando hemos acabado tenemos que lanzar un ovillo de lana a otro jugador que hará lo mismo.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Una madeja de lana.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para recoger el ovillo, se

irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.

13. ALBUM DE RECUERDOS

1. DEFINICION: Se trata de acertar las cualidades de cada uno.
2. OBJETIVOS: Conocer a los demás.
3. PARTICIPANTES: Más de 6, a partir de 14 años.
4. MATERIALES: Fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas, bolígrafos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: 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.

14. EXPLOTA GLOBOS

1. DEFINICION: Consiste en decir el nombre de un compañero de una forma muy original.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Globos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.
6. DESARROLLO: Se reparte un globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero coge su globo y se lo pone en el pecho, abraza al segundo y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

15. ESTOY SENTADO, Y AMO

1. DEFINICION: Una variante al juego de la silla que nos sirve como juego de presentación.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes, que se sientan en sillas o en cuclillas.
6. DESARROLLO: Se deja un hueco libre. La persona que tenga el hueco a la derecha salta ocupando el hueco libre a la vez que dice: Estoy sentado..., una 2ª salta correlativa a este diciendo: y amo..., una 3ª y última termina diciendo: muy, muy en secreto a (nombre de una persona del grupo), dejando la vacante a su izquierda. Los compañeros que estén a ambos lados de la persona nombrada deben impedir que éste vaya a ocupar el lugar libre.

16. RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!)

1. DEFINICION: Una divertida forma de presentarse.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 12, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen dos círculos de igual número de componentes.
6. DESARROLLO: Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas de los distintos círculos que caigan juntas comenzarán a hablarse presentándose y contándose cosas de ellos, el educador marcará el tiempo, y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.

17. OCUPAR EL TERRENO

1. DEFINICION: Correr cada vez más rápido.
2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: Comienza un componente que a la vez que grita el nombre de un compañero se lanza hacia el lugar que éste ocupa, éste correrá hacia otro compañero, y así sucesivamente, tratando de que cada vez sea más rápido.

18. RUEDA DE NOMBRES

1. DEFINICION: Consiste en repetir los nombres de los demás.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: Comienza uno diciendo su nombre. El de su izquierda dice el nombre del anterior y el suyo, y así sucesivamente hasta el último, que deberá repetir todos los nombres. Se pueden meter varias variantes, tales como decir tu nombre y el de una fruta que empiece por la misma letra, decir tu nombre y algo que te gusta o disgusta, etc..

19. RASGOS EN COMÚN

1. DEFINICION: Consiste en sacar el mayor número de similitudes que hay entre cada pareja.

2. OBJETIVOS: Aprender las características que tenemos en común con los demás.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide el grupo por parejas.

6. DESARROLLO: 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.

20. EL CHULO

1. DEFINICION: Una forma aun poco brusca de aprender los nombres de nuestros compañeros.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: Uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, de dice de malas maneras a la vez que le empuja: Eh, tú, quítate de ahí (nombre). El otro responde asustado: - ¿Porqué?, y el primero le tiene que decir un motivo cualquiera y le quita su lugar, el otro debe salir al centro y hacer la misma operación.

21. EL GANGOSO

1. DEFINICION: Una forma muy graciosa de decir los nombres.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

6. DESARROLLO: Los participantes deben decir uno a uno su nombre haciendo el gangoso. También lo pueden decir tartamudeando, chillando, sin decir las vocales, diciendo sólo las vocales, abriendo mucho la boca, etc..

22. SI FUERA...

1. DEFINICION: Juego de preguntas.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES: Más de 5, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Se pide a un participante que piense en una persona del grupo, los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: Si fuera... ¿Qué sería?, éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo.

23. PERSECUCIÓN DE NOMBRES

1. DEFINICION: Juego de presentaciones.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Bolígrafos, etiquetas adhesivas y folios.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo se divide en varios grupos.
6. DESARROLLO: Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad. Cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo.. Si el grupo ya se conoce, se pueden poner el nombre de algún personaje famoso y una edad inventada.

24. EFICIENCIA MAXIMA

1. DEFINICION: Se trata de transferir uno a uno, en un pequeño recipiente el mayor número posible de clips (o clavos) contenidos en un recipiente más grande, en un tiempo determinado (20 segundos).
2. OBJETIVOS: Valorar y plantear la seguridad en sí mismo en relación a las presiones sociales y del grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 años.
4. MATERIALES: Una caja ancha, un frasco estrecho y 75 clips.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Seis voluntarios son invitados a dejar la sala. La experiencia se explica al resto del grupo. después, los voluntarios son llamados uno por uno y se les pide someterse a un test de destreza manual (capacidad de movimientos rápidos y precisos). A los dos primeros voluntarios se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 2 clips en 20 segundos, mientras que a los dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de 40. A los dos últimos se les dice que es también de 40 y se añade un factor más, por ejemplo · " una prenda".
Antes de empezar cada vez, se pregunta al voluntario cuantos clips cree poder transferir a la caja, después del ejercicio se le pide que establezca un segundo pronóstico para el siguiente.
7. EVALUACION: Podría tratar sobre nuestra forma de reaccionar ante las presiones del grupo y las normas sociales y nuestra forma de hacer criterios personales, bien sea aceptando aquellos o combatiéndolos, pero raramente ignorándolo (normas de trabajo en fábricas, competitividad en el comercio,...).

25. EL ESCULTOR

1. DEFINICION: Se trata de, por parejas, ir formando esculturas con el cuerpo.
2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. Favorecer la toma de conciencia del cuerpo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 8-9 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego se hace en silencio.
6. DESARROLLO: Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no - verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles.
7. EVALUACION: Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc.. Luego puede hacerse en el grupo.

26. ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS

1. DEFINICION: Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final.
2. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 4 años.
4. MATERIALES: Aparato de música o instrumento musical.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Que no quede ningún participante sin ser abrazado.
6. DESARROLLO: 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.
7. EVALUACION: El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno, cómo se siente y cómo ha vivido.

27. EL LAVACOCHE

1. DEFINICION: Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto de los participantes..
2. OBJETIVOS: Favorecer la afirmación, el sentirse querido y acogido por el grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Jugar despacio y con suavidad.
6. DESARROLLO: El grupo forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche" mientras pasa a través del túnel de lavado. Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido "lavados".
7. EVALUACION: ¿Cómo se ha sentido el contacto físico, el grupo,...? La evaluación es importante especialmente si es la primera toma de contacto con el grupo.

28. EL AMIGO DESCONOCIDO

1. DEFINICION: Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores.
2. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro.
3. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes.
4. MATERIALES: Papel y bolígrafo.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimiento vívidos.
7. EVALUACION: Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de varias personas, toma de confianza con el nuevo amigo, etc. Valonar el juego en relación a situaciones de la vida diaria.

29. TOCA AZUL

1. DEFINICION: Induce al contacto físico
2. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro.
3. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: 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". Es fenomenal hacerlo a cámara lenta. A los niños les encanta hacerlo muy despacio.

30. EL LAZARILLO

1. DEFINICION: Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados.
2. OBJETIVOS: Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 6 años.
4. MATERIALES: Pañuelos o vendas para tapar los ojos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA:
 - Silencio durante todo el ejercicio.
 - El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sin ocasión de experiencias.
 - Seamos imaginativos (por ej. : ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle sólo un rato, hacerle recorrer objetos durante el trayecto.
 - Cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y los que vive su pareja, en la medida en que los perciba.
6. DESARROLLO: La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).
7. EVALUACION: Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia.

31. EL VIENTO Y EL ARBOL

1. DEFINICION: Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de uno a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento.

2. OBJETIVOS: Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo. Eliminar miedos.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupos. La persona que sitúa en el centro permanecerá rígida. Los demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio.

6. DESARROLLO: Un participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.

EVALUACION: Es importante que cada uno exprese cómo se ha sentido.³² AMANECER EN LA JUNGLA

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

33. LA GRAN TORTUGA

Este juego aconseja disponer de un gimnasio o sala grande sin demasiados obstáculos que puedan entorpecer el avance de la tortuga. El "caparazón" de esta será una gran colchoneta de gimnasio, o colchones que no resulten muy pesados. Pero en caso de no disponer de colchonetas, cualquier manta, colchoneta o similar puede servir.

Según el tamaño de la colchoneta, dividiremos a los niños en grupos de cuatro a diez. Los niños se colocan a cuatro patas, cubiertos por la "concha de tortuga". Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si los niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. pronto se darán cuenta que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura. Los niños de cuatro años, con paciencia, por parte del responsable, van ensayando diferentes formas hasta que consiguen moverla. Los de cinco y seis años logran superar obstáculos con ella sin que se les caiga por el camino. Los de siete son capaces de bajar escaleras y hasta escaparse del colegio

34. DRAGON

Va bien con no más de ocho personas; siete participantes para adultos o siete a ocho para niños. Todas las personas se sitúan en fila. Cada persona toma la cintura del que tiene delante con las manos. Entonces la "cabeza" (primera persona de la fila) del dragón intenta tocar la "cola" (última persona de la fila) , mientras que el "cuerpo" (las demás personas) ayudan a que la cola no sea tocada, sin que cada persona pierda el contacto con quien tiene delante. Si hay más de un dragón cada uno puede operar independientemente.

35. FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR

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

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

36. SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS

El objetivo es mantener todos/as en el juego, incluso cuando las sillas sean sistemáticamente quitadas. Como en la versión competitiva, la música suena y más sillas se quitan cada vez que la música se detiene. En este juego, sin embargo, cada vez más niños/as tiene que juntarse en el grupo, sentados en parte de la silla o encima de otros/as para mantenerse todos en el juego. Al final los niños y/o niñas que comenzaron el juego acaban delicadamente encaramados en una silla, como oposición a las criaturas frustradas que se quedan fuera con un "ganador" en una silla. En el caso de que no haya sillas a mano, se pueden usar personas a gatas.

37. PIO - PIO

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

38. CARRITO DE VERDURAS

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

para hacer un nuevo llamamiento. Cuando el llamamiento es "carrito de verduras" todos tienen que cambiar de sitio.

Si hay más de 20 personas, cada cuatro tienen que ser la misma verdura en vez de dos. Se necesitan sillas fuertes y mucho sitio.

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

39. SERPIENTE GIGANTE

Los niños comienzan tirándose boca abajo y cogiendo los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se desliza por el suelo sobre sus estómagos. Después se unen para formar una serpiente de cuatro personas, una de ocho y así hasta que todo el grupo es una serpiente gigante. A los niños les gusta ver si pueden hacer que la serpiente se revuelque sobre su lomo sin acabar separada, probando con diferentes largos. La serpiente también puede subir "montañas", atravesar "agujeros" o subir árboles", o puede acurrucarse e irse a dormir. Se necesita una serpiente coordinada para hacer estas últimas cosas. Lo que a los niños parece divertirlos más es hacer todos juntos una gran serpiente.

40. 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.

41. LIBRO MÁGICO

Es un juego de gestos. El libro mágico es un lugar imaginario en el centro de un círculo de jugadores. Cada jugador por turnos, va al libro y saca algo, en ese momento simula la una actividad relacionada con el objeto que él / ella ha sacado. Por ejemplo un jugador saca una raqueta y simula jugar al tenis.

Los que adivinen la simulación y el objeto/s pueden ir al centro del círculo y acompañar al jugador. No se dice ni una sola palabra. entonces el primer jugador les pregunta si han adivinado el/los objeto/s correctamente. Después todos regresan al círculo y otro jugador saca algo del libro. El juego continúa hasta que todos tengan su turno.

42. TORMENTA

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta, va reuniendo a todos, uno por uno, a la tormenta (sinfonía). indica a una persona y frota las manos. Esta persona la imita, y el director va

dando vuelta a todo el círculo hasta que estén todos frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chiscar los demás siguen frotándose las manos. Ahora de la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotar las manos y estén chiscando los dedos. Ahora indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisotean el suelo - el crescendo de la tormenta - .

Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras el director da los mismos pasos en orden contrario hasta que la última persona deja de frotarse las manos.

43. FAMILIA DE ANIMALES

El animador o responsable prepara papelitos en los que van escritos nombres de animales. para un grupo de veinte personas bastan seis clases de animales. Así habrá cuatro gatos, cuatro pollitos, cuatro loros,... Los papelitos se sortean o se reparten entre los participantes, de forma que todos tengan uno.

Cuando los participantes saben el animal que les ha correspondido, recorren la habitación con los ojos vendados (para grupos mayores de 20 participantes esto no es necesario), imitándolo con la voz y los gestos. el objetivo del juego es reconocer a otro de la misma especie, darle la mano y proseguir juntos la búsqueda. Así los gatos buscan a otros gatos con su andar a cuatro patas y el sonido de "miau", los pollitos con sus aleteos y su "pío, pío", etc.

44. ENANITOS Y DUENDES

Los jugadores se dividen en dos grupos del mismo número. un grupo serán enanitos y otro duendes. Los enanitos acuerdan en secreto de qué color van a ir supuestamente vestidos.

Enanitos y duendes bailan juntos cualquier canción, y al final de cada estrofa un enanito distinto cada vez pregunta a un duende: "¿de qué color son nuestros vestidos nuevos?". El duende nombra un color, y si no acierta, los enanitos responden con un sonoro ¡no! y bailan una nueva estrofa. Así hasta que el duende de turno acierta el color. Entonces os enanitos responden ¡sí! y corren a escaparse hacia una zona, un árbol o cualquier otro lugar que hayan escogido como "casa". los duendes tratan de atrapar tantos como puedan. Después se invierten las tornas y los duendes escogen el color.

En este juego no hay no vencedores ni vencidos. Lo que sí hay es mucho gasto de energía entre bailes y persecuciones. Para que no ocurran desgracias personales habrá que calmar de vez en cuando a algún enanito bruto o duende temerario.

45. PASAR UN VASO DE AGUA

Todos permanecen en círculo con un vaso de papel en la boca (el borde cogido 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. Juego muy bueno para el verano.

46. FORMAS

Este es un buen juego para un descampado o playa poco concurrida, un día en que apetezca estirarse en el suelo. A las "formas" puede jugarse horas y es más entretenido cuando más sean.

Todos los jugadores forman un solo equipo que en un conjunto debe construir algo en común: una letra, un número, una palabra, un animal, una figura, etc. Si el número de participantes lo permite se trata de construir esta forma entre todos. Se puede realizar sobre el suelo con los jugadores estirados. A medida que adquirimos práctica podemos proponer forma con volúmenes, con los participantes de pie, sentados o unos encima de otros.

Por ejemplo, si somos cuatro, podemos formar el número 77 sin grandes dificultades. Usando con imaginación brazos y piernas se pueden representar formas difíciles. Si disponemos de un observatorio elevado podemos fotografiar las formas y de paso obtener buenos retratos de grupo.

47. REGAZOS MUSICALES

Es una versión cooperativa del juego de las sillas. el grupo entero forma un círculo, todos mirando en la misma dirección, muy juntos my con las manos en la cintura del que tiene delante. Cuando empieza la música todos comienzan a andar. Cuando para, intentan sentarse en el regazo de la persona que tiene detrás. Si el grupo entero consigue sentarse sin que nadie se caiga, el grupo entero gana. Si alguien se cae, la gravedad gana. Funciona mejor con más de diez personas de aproximadamente la misma talla.

48. JUGADA EN FORMA DE CRUZ

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.

3. DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x. Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa:

Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

49. AROS MUSICALES

1. DEFINICION: El juego consiste en no salirse del aro e intentar que el mayor número de participantes se introduzcan dentro de un mismo aro.
2. OBJETIVOS: Introducir la idea de cooperación, mediante la coordinación de movimientos.
3. PARTICIPANTES: Grupo, desde 10 personas.
4. MATERIALES: Aros de psicomotricidad y un equipo de música.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Para comenzar a jugar los participantes se agruparán por parejas, colocándose cada una de ellas dentro de un aro de psicomotricidad.
6. DESARROLLO: Cada miembro del grupo sujeta una parte del aro y, mientras suena la música, baila por la habitación manteniéndose dentro del aro. Cada vez que la música deje de oírse, los jugadores de dos aros diferentes formarán equipo, colocándose juntos en el interior de los dos aros (uno encima del otro funcionan como uno solo).

El juego continúa hasta que la mayor número posible de participantes estén dentro del único aro. Es importante que exista una coordinación de movimientos entre las personas que están dentro de un mismo aro a la hora de moverse, no sólo por la idea de cooperación sino por el dominio del propio cuerpo.

7. VARIANTES : Mantener los aros quietos en el suelo: Los participantes bailan alrededor de ellos, saltando dentro cuando la música para. Antes de que la música comience a sonar se eliminará un aro y todos los jugadores colaborarán para que al menos una parte de cada uno de ellos esté dentro del aro o aros que permanezcan.

Se puede jugar también con sillas: Se comienza con tantas sillas como personas. Las sillas estarán dispuestas en círculo y la gente correrá alrededor. A cada silencio musical se irán retirando sillas, intentando lograr acabar todo el grupo sentado en una sola silla.

50. LA VISITA AL ZOO

1. DEFINICION: ¿Quién dijo que eran difíciles las ciencias naturales? El juego consiste en descubrir un animal.
2. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, de 4 a 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que estar concentrado para no fallar y así obtener más puntos.

6. DESARROLLO: El juego consiste en descubrir un animal. Para ello, se da la primera pista, la más difícil. En orden decreciente en cuanto a complicación, se han de dar hasta una docena de pistas. Al niño se le dan diez puntos cuando ha acertado con la primera característica, nueve si ha descubierto el animal con la segunda pista y así sucesivamente.

Se propone un modelo:

1. Animal con planas, pelo, escamas o piel lisa.
2. Mamífero u ovíparo.
3. Carnívoro, herbívoro, omnívoro o insectívoro.
4. Animal muy grande, grande, mediano, pequeño o minúsculo.
5. Vive en grupo o solo.
6. Hábitat.
7. Comestible o no.
8. ¿Sabe nadar?
9. Puede tenerse en casa o en el jardín.
10. Sonido que emite.

51. TOMA Y DAME

1. DEFINICION: Adecuado para aplacar fiestas y celebraciones que suelen acabar como un campo de batalla.

2. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, de 4 a 7 años.

4. MATERIALES: Hay que sacrificar esa ropa vieja de papá que ya no se pone, por ejemplo: dos camisas, dos pares de calcetines, dos jerseys y dos pantalones cortos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Dos equipos alineados frente a frente. Con la señal se salida, comienza una carrera de vestirse y desvestirse con relevos. El primer miembro de cada equipo se tiene que poner toda la ropa. Una vez conseguido, se irá quitando las prendas y pasándoselas al segundo, que hará lo mismo. Así hasta el último relevista. ¿Quién ganará?

52. ABRACADABRA

1. DEFINICION: Acertar cual es el objeto que ha desaparecido.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.

3. PARTICIPANTES: Máximo de 6 niños, de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: 20 objetos diferentes.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: 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.

53. LAS ABEJAS TRABAJADORAS

1. DEFINICION: Parecido al veo, veo pero más animado.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.

3. PARTICIPANTES: 12 niños, de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: Objetos varios.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los niños sale de la habitación, mientras los otros eligen un objeto : un cuadro, un reloj.....

6. DESARROLLO: 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.

54. EL GUARDIAN DEL TESORO

1. DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de concentración.

3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: 1 piedra y una caja.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los niños hace de guardián. El resto, de posibles ladrones.

6. DESARROLLO: Haciendo un círculo de un par de metros de diámetro, el guardián se sitúa en el medio con los ojos vendados, con las piernas cruzadas y con una piedra dentro de una caja, a un par de palmos de las piernas del guardián (en el caso de que tengáis algún lobato revoltoso, sustituir la piedra por un objeto menos peligroso).

Ése es el tesoro que uno de los ladrones tendrá que birlar. ¿Quién será?. Los niños lo deciden mediante señas. El ladrón habrá de acercarse, sin hacer el más mínimo ruido y tendrá que volver con el tesoro a su sitio. Si el guardián detecta el más leve sonido, gritará: "Ladrón" y señalará el lugar donde cree que está el caco. Si éste ha sido

desenmascarado, se designará otro guardián y el ladrón volverá a su sitio. Si consigue robar el tesoro, él se convertirá en el nuevo guardián del tesoro.

55. PALPAR A CIEGAS

1. DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años.
4. MATERIALES: Se necesita una veintena de objetos, preferentemente algunos bastante parecidos entre sí (por ejemplo: una cerilla y un palillo).
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Los niños deberán tener los ojos vendados y sentarse formando una fila. Un responsable hará de director de juego y dará el primero de los objetos a quien encabece la fila. Cuando lo haya tocado durante unos segundos, éste se lo pasará al segundo y recibirá el segundo objeto. Así hasta que hayan pasado los veinte objetos por las manos de los niños.

Es conveniente que no haya tiempo entre un objeto y el siguiente. Al final, se les da un papel y un bolígrafo a cada chaval y tendrán que anotar todos los objetos que recuerden, preferiblemente en el orden en que los han recibido. ¿Quién tendrá memoria de elefante?

56. ¿DONDE SE ESCONDEN?

1. DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio
2. OBJETIVOS: Se trata de descubrir palabras.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.
4. MATERIALES: Papel y bolígrafos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: No vale copiarse del compañero.
6. DESARROLLO: Un responsable elaborará una lista de vocablos que tengan entre ocho y doce letras. Dice la primera de ellas, por ejemplo: "Mestizaje", y la define. Desde ese momento, los niños, pertrechados de papel y bolígrafos, tendrán que escribir todas las palabras que se le ocurran con las letras de "mestizaje": mesta, jeta, tiza, as...

Tres minutos más tarde cada participante lee su lista, se desprecian las palabras que se hayan repetido, aunque solamente sea en dos listas, y se da un punto por cada palabra única.

57. AL CESAR LO QUE ES EL CESAR

1. DEFINICION: Para muchos jugadores esta será su primera actuación en público.
2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.
4. MATERIALES: Papel y bolígrafos para la preparación.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: De la calidad de sus representaciones dependerá la victoria.
6. DESARROLLO: Antes de comenzar a jugar hay que preparar unos papelitos con oficios (jardinero, enfermera...) y otros con una herramienta típica de cada uno de ellos(rastrillo, jeringuilla...). Los papelitos se introducen - bien doblados - en un saco. Cada participante coge uno. Los que hayan sacado una profesión se van a un rincón de la habitación y, uno a uno, han de ir representando su oficio mediante química. Los niños que tengan un instrumento y que reconozcan que el suyo es el más apto para ese oficio han de acercarse a su pareja. Alguien tiene que cronometrar cuándo tarda cada pareja en unirse. Gana la que lo haga en menos tiempo.

58. LA CADENA DE GESTOS

1. DEFINICION: Un juego que puede ocasionar disparatadas situaciones
2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: La mitad de los niños tiene que salir de la habitación.
6. DESARROLLO: La otra mitad del grupo decide un oficio a representar y llama a un niño de los que salió. Ante él, un voluntario le representa el oficio y el recién llegado observa durante un minuto. Tras ese tiempo, se hace regresar a un segundo niño. quien entró en primer lugar representa el trabajo que ha creído entender. Así hasta completar la cadena de concursantes. El último debe adivinar el oficio que se eligió al principio. lo más divertido es que el oficio va degenerando y, lo que inicialmente era un jardinero, acaba siendo una enfermera. El juego vuelve a comenzar con el equipo que salió de la habitación como promotor del oficio.

59. PELOTA TIENE TRES SILABAS

1. DEFINICION: Para desarrollar el vocabulario sin soltar el balón.

2. OBJETIVOS: Desarrollar el vocabulario.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.
4. MATERIALES: Un balón.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Se sientan en círculo y se lanza el balón a uno de ellos diciendo una sílaba: "DO". El receptor dice otra sílaba - la que quiera -, y pasa el balón. Éste tendrá que intentar completar una palabra y pasar el balón. La palabra se amplía todo lo que dé de sí. el que consigue quedarse con la palabra se anota tantos puntos como sílabas tenga el término. Variantes con el pie, restando puntos si el balón cae....

60. ¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?

1. DEFINICION: Éste es un juego un poco violento, que no hay que prolongar, será una buena válvula de escape físico para los niños, tras una prolongada inmovilidad.
2. OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo.
3. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 10. A partir de 10 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Al principio del juego las manos tienen que estar colocadas rigurosamente en la línea media del recinto donde estamos jugando. El árbitro vigilará eso para evitar toda disputa.
6. DESARROLLO: Los jugadores se colocan en los dos asientos, formando dos bandos opuestos, de forma muscular aproximadamente equilibrada. Cada fila coge las manos de la de enfrente, según el dispositivo mostrado por el dibujo. Esta disposición de manos cruzadas tiene por finalidad no hacer de este juego una lucha individual, no una lucha de equipo, permitiendo equilibrar mejor las fuerzas. A una señal del árbitro, cada uno tira de sus adversarios hasta que un bando haya atraído al otro. Se tiene el derecho de apuntalarse en la parte inferior del asiento de enfrente, pero no de poner los pies encima. Se repite esto cinco veces, tras lo cual se declara ganador al bando que ha atraído al otro hacia sí con mayor frecuencia.

NOTA: Después de cada victoria o derrota los bandos podrán cambiar su posición interior, en función de las fuerzas del adversario.

61. LOS AMIGOS

1. DEFINICION: Juego de manos.
2. OBJETIVOS: Fomentar la atención y destreza de los participantes.

3. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 12. A partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: El conductor del juego canta o silba una canción conocida. Los demás tienen las manos colocadas abiertas sobre las rodillas. Cuando bruscamente el canto se interrumpe, cada mano procura coger la mano de otro jugador. Se juega con las manos y ninguna debe quedarse sin pareja. Pero el conductor del juego, una vez cada dos, mete una mano en su bolsillo. Así es cómo hay siempre un número impar de manos, y forzosamente queda una desocupada. El propietario de esta mano "viuda" se la mete en el bolsillo hasta el final del juego. Gana el último jugador que queda enfrentado con el conductor. ¡Atención! El conductor tiene interés en desplazarse de un extremo al otro de la zona de juegos.

NOTA: En caso de disputa: tres manos juntas, es el par más simétrico el que gana (manos derechas juntas o manos izquierdas juntas). Si este criterio no basta para desempatar: tres manos izquierdas, por ejemplo, hay empate. Resulta evidente que una tercera mano, llegada con retraso cuando las otras dos ya están asidas, es eliminada sin discusión posible.

VARIANTE: El conductor, en lugar de cantar, puede contar un cuento, y las manos deberán unirse por parejas cada vez que pronuncie una palabra fatídica, convenida de antemano.

62. LOS CONTRARIOS

1. DEFINICION: Este juego es muy gracioso para los espectadores, si el conductor sabe elegir gestos divertidos.

2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.

3. PARTICIPANTES: 2 solamente, pero los espectadores no se aburren, a partir de 10 años.

4. MATERIALES: Dos gorros, preferentemente dos sombreros de guardia, confeccionados con periódico.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador coge los dos sombreros de papel y va a ofrecer uno a un jugador de su elección.

6. DESARROLLO: A partir de este momento, este último debe efectuar los gestos exactamente contrarios a los realizados por el primer jugador. Si el conductor se pone el sombrero, el otro tiene que descubrirse. Si el conductor ríe, el otro tiene que llorar; si el conductor se pone el sombrero atravesado, el otro tiene que ponérselo en sentido de su

largura. Si el segundo jugador comete un error es eliminado, y entrega su sombrero al conductor, el cual va a ofrecerlo a otro jugador. Si no comete ninguna equivocación durante tres o cinco minutos (tiempo a convenir), resulta él ganador. Se convierte entonces a su vez en conductor, y coge el sombrero para ir a ofrecerlo a un nuevo jugador.

63 ¡HOP ! ¡TOCADO!

1. DEFINICION: Juego de atención y rapidez de movimientos.
2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido después de una reunión o actividad anterior menos divertida.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 12, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El conductor del juego se coloca en el pasillo que se forma entre los jugadores, delante de la puerta de l.zona de juegos. Los jugadores se halan sentados en igual número en dos filas, con los pies descansando normalmente en el suelo.
6. DESARROLLO: El conductor del juego tiene las dos manos levantadas a la altura de los hombros; cuando cierra una, la derecha por ejemplo, los jugadores situados en este lado deben coger, mediante “¡tocado!”, a los jugadores del asiento de enfrente. Pero estos últimos son invulnerables si levantan los dos pies antes de ser tocados. Si el conductor cierra el puño izquierdo, los papeles quedan invertidos. los jugadores del asiento de la izquierda deben coger, mediante “¡tocado!”, a los del asiento de la derecha, los cuales pueden igualmente convertirse en invulnerables con sólo levantar los pies antes de ser tocados. Cuando el conductor cierra ambos puños a la vez, nadie tiene que moverse, y los pies tienen que ser mantenidos en el suelo. El que se mueve pierde un punto. Cada falta es penalizada con un punto malo. Transcurrido el tiempo convenido de antemano, el jugador que tenga menos puntos de penalización es declarado ganador. También pueden sumarse los puntos por bando: el árbitro los apunta rápidamente cada vez. resulta ganador el bando que suma menos.
7. VARIANTE: Si se estima difícil el arbitraje de los pies levantados o colocados en el suelo, se puede sustituir este gesto por otro, por ejemplo: colocar la mano derecha sobre la cabeza para ser invulnerable.

64. EL GATITO CIEGO

1. DEFINICION: Juego de atención.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 8, máximo 15, a partir de 5 años.

4. MATERIALES: Venda (la pañoleta).

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego; éste sale fuera y se le vendan los ojos. Mientras tanto los demás jugadores cambian de sitio entre sí y se vuelven a sentar.

6. DESARROLLO: El gatito entra en la zona d juegos y procura poner la mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue dice “miau” (puede desfigurar su voz) por tres veces consecutivas. El gatito tiene que dar el nombre del jugador que le ha contestado. Si lo consigue, cambia de puesto con el jugador; si se equivoca, empieza de nuevo con otro jugador.

7. NOTA: Este juego no pude ser jugado más que por niños se conozcan bien.

65. EL SASTRE

1. DEFINICION: Juego en el que los jugadores tienen que demostrar sus habilidades para engañar al contrario.

2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.

3. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 12, a partir de 5 años.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA:

6. DESARROLLO: El director del juego anuncia que al sastre no le gusta ni el rosa, ni el amarillo, ni el verde. Estos colores no deberán pronunciarse nunca. El director señala a un jugador (el cliente), el cual se levanta y va a inclinarse delante de otro jugador por él elegido (el sastre), con el que traba el siguiente diálogo:

- Buenos días, señor.
- Buenos días amigo mío.
- ¿Cómo me va a vestir?
- Con un pantalón gris (o con un chaleco rojo), etc.

El jugador tendrá derecho a dos intentos para hacer pronunciar al sastre los colores prohibidos. Puede contestar “lo prefiero verde”, a lo que el sastre responderá “no me gusta este tono”, o bien “no tengo tela de este color; pero no pueden repetir nunca dos veces la misma frase. Si el sastre se equivoca, se levanta y asume el puesto del cliente; y a su vez, va a interrogar a otro jugador. SI el sastre no se deja engañar, el cliente prosigue su recorrido hasta que consiga hacer pronunciar sus palabras prohibidas. Además de los colores, hay que acordarse también de las frases de saludo, siempre parecidas. No debe cometer errores en su enunciado y debe pronunciarlas correctamente. Cada vez pueden cambiarse los colores prohibidos.

66. EL PAPEL VOLADOR

1. DEFINICION: Soplar un papel e impedir que nos caiga encima.
2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 8 años.
4. MATERIALES: Unos trocitos de papel muy ligero (por ejemplo: papel de fumar).
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los niños se hallan sentados, los unos al lado de los otros, en dos filas, formando un pasillo entre ambos.
6. DESARROLLO: Los dos asientos representan los dos bandos adversos. El director del juego, en el centro echa un trocito de papel. La misión de los jugadores es la de impedir que les caiga encima, soplando hacia arriba. Si el papel cae encima de un jugador, el bando contrario suma un punto; si cae al suelo el director lo pone de nuevo en juego. La partida se juega a 10, 15 o 20 puntos.

67. LA MANO OBEDIENTE

1. DEFINICION: Juego de atención.
2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 6 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados. El director explica en primer término el sentido de las órdenes que dictará. Los jugadores tienen que ejecutar estas órdenes con la mano derecha. Hay cuatro "órdenes" a las cuales corresponden cuatro "posiciones" de la mano:
 - Abajo: palma hacia arriba.
 - Arriba: palma vuelta hacia el suelo.
 - Guijarro: puño cerrado.
 - Tijera: se extiende solamente el índice y el mayor.
6. DESARROLLO: A la orden dada por el monitor, por ejemplo "guijarro", los jugadores ejecutan inmediatamente esta orden extendiendo hacia el monitor su mano derecha con el puño cerrado. A la primera equivocación, el jugador se mete la mano izquierda en el bolsillo; a la segunda, se la pone encima de la cabeza; a la tercera, se levanta. para aumentar la dificultad, el monitor puede dar una orden y hacer un ademán distinto. Se puede complicar más, utilizando las dos manos. El director del juego grita a todos: "1 guijarro, o 2 guijarros", "1 tijera o 2 tijeras". Resulta evidente que en el tal caso es preciso cambiar las penalidades de los jugadores que incurren en falta.

68. ¿QUÉ SOY?

1. DEFINICION: El juego consiste en descubrir un animal que llevamos pegado a la espalda.
2. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 3, máximo 12, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Cartones o papeles llevando cada uno el nombre de un animal, y alfileres.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores van sucesivamente en busca del conductor que les cuelga en la espalda un cartón que lleva el nombre de un animal conocido: asno, perro, etc..
6. DESARROLLO: Todos podrán formular preguntas a los demás jugadores para adivinar qué animal representa. "¿Soy un animal doméstico?" "¿Soy feroz...?". Solamente hay que contestar "sí" o "no". Cuando un jugador ha contestado, formula a su vez una pregunta. El primero que descubre lo que es, lanza el grito de su animal, y se hace colgar el cartón en el pecho. Puede seguir contestando a las preguntas de los demás jugadores. El juego termina al cabo de un tiempo fijado, o cuando todos los niños han encontrado el animal que representan.

69. QUÍTATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO

1. DEFINICION: El juego consiste en levantar de su sitio a los demás jugadores.
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 11, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los jugadores están sentados, excepto uno que intenta encontrar un sitio.
6. DESARROLLO: Para poder sentarse tiene que decir a uno de los jugadores sentados: "¡Quítate de ahí que me pongo yo!".
El otro pregunta: "¿Por qué?".
Le contesta: "¿Porque tú no tienes tal objeto: cuchillo, red, gorro, cinta con lazo, etc.. Si el jugador interpelado posee el objeto indicado, se lo muestra y permanece en su sitio. Entonces el primer jugador tiene que empezar de nuevo. Por el contrario, si el niño interpelado no posee el objeto famoso, se levanta y continúa el juego.

No se puede indicar dos veces un mismo objeto, ni desalojar al que acaba de hacernos levantar.

70. LA MANO MISTERIOSA

1. DEFINICION: Intentar identificar a los demás jugadores con los ojos vendados, y palpando con las manos.
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 10, a partir de 8 años.
4. MATERIALES: Un pañuelo o una gorra para bajarse sobre los ojos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para que haga de detective. Se le conceden tres minutos para observar atentamente las manos de los demás jugadores.
6. DESARROLLO: El detective sale afuera de la zona de juegos y se le vendan los ojos. Mientras tanto, los niños cambian de sitio. El detective vuelve a entrar y, tocando las manos, tiene que identificar a los jugadores. No puede palpar más arriba de la muñeca. Cuando un jugador ha sido reconocido, se mete las manos en los bolsillos, perdiendo el derecho de hacérselas examinar. El detective suma tantos puntos como jugadores identifica. Todos desempeñan sucesivamente el papel de detective, resultando ganador el que suma más puntos.

71. EL DETECTIVE FAMOSO

1. DEFINICION: Juego de atención.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 6 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa un jugador que se sitúa en la entrada de la zona de juegos, de espaldas a los demás ocupantes y eventualmente con los ojos vendados. Es el detective.
6. DESARROLLO: El director traba conversación con todos los jugadores, haciéndoles hablar con claridad uno tras otro. Bruscamente grita "¡Alto!" y pregunta al detective: "¿Quién es el último que ha hablado?". Si el detective acierta a la primera, el jugador identificado ocupa su puesto; y si no, la conversación continúa. Se permiten tres intentos. Si a la tercera vez el detective se equivoca de nuevo, paga prenda, y otro jugador ocupa su puesto.

72. JUEGO DE LA BRUJULA

1. DEFINICION: Consiste en situarse en el punto cardinal que indique el conductor del juego.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Pañuelos o pañoletas para taparse los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de arbitro cierra los ojos.

6. DESARROLLO: El arbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El arbitro va andando entre los chavales e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos.

73. SUBMARINOS

1. DEFINICION: Consiste en llegar al otro extremo de la habitación para encender la luz, el que lo haga antes gana.

2. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: En una habitación grande con interruptores de la luz en ambos lados, la tropa se divide por la mitad. Cada mitad se pone a cuatro patas al lado de el interruptor que están protegiendo.

6. DESARROLLO: A la orden del director del juego los jugadores tratan de encender la luz por medio del interruptor del otro lado de la sala mientras que protegen el suyo. Este juego se puede volver un poco violento, puesto que unos luchan para llegar a interruptor de los otros en la oscuridad, por ello hay que estar atento para cortar el juego antes de que la cosa se complique.

74. SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR)

1. DEFINICION: Es una variante del tradicional juego del "escondite".

2. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Este juego es para un sitio grande con varias habitaciones.

6. DESARROLLO: Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va ha esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de contar empieza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana.

75. JUGADA EN FORMA DE CRUZ

1. DEFINICION: Consiste en colocar un peso dentro de un recipiente.

2. OBJETIVOS: Juego de habilidad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x. Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

76. CARRERA DE LAS HOJAS

1. DEFINICION: Consiste en una carrera de hojas que habrá que soplar.

2. OBJETIVOS: -----

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años.

4. MATERIALES: Una hoja.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

77. DIBUJOS EN EQUIPO

1. DEFINICION: Este juego se recomienda para los más pequeños.

2. OBJETIVOS: Trabajar en equipo.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años.

4. MATERIALES: Un lápiz por equipo, 5 o más folios de papel por equipo.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un folio de papel .

6. DESARROLLO: El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", después de más o menos 10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, después de más o menos 10 segundos El juego para cuando el director del juego lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

78. LOS HECHICEROS DE THEIS

1. DEFINICION: Unos reos fueron apresados por infringir las leyes del pueblo THEIS, conocido por su gran sabiduría. El Consejo de la tribu después de deliberar durante largas horas decidió otorgarles la libertad, pero sólo si les ayudaban en una misión imposible para los THEIS, devolver la cordura a los Hechiceros y Hechiceras de la tribu superando duras pruebas.

2. OBJETIVOS: Intervienen tres equipos con misiones diferentes. Los TUAK, Hechiceros, elaboran las pruebas; los Consejeros de THEIS, revisan su cumplimiento y dan pistas; y los AVENTIS, tienen que realizarlas.

3. PARTICIPANTES: 3 grupos (6-8 jugadores por grupo).

4. MATERIALES: Aquellos que requieran las pruebas. En cualquier caso prever materiales básicos: retales de telas, cartulinas, tizas, tijeras, cuerdas.... Si se hacen disfraces prever telas y material para accesorios: collares, brazaletes.....

5. CONSIGNAS DE PARTIDA:

- El Juego concluye cuando los AVENTIS superen todas las pruebas tal y como están establecidas.
- La pistas "sólo" pueden ser otorgadas por los Consejeros.
- La realización de cada prueba debe durar al menos 15 minutos.
- Durante los primeros 5-10 minutos de la realización de cada prueba TUAK y Consejeros se reúnen (en un lugar previsto) para que los primeros expliquen a los segundos cómo se puede superar.

Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que pueden proporcionar los Consejeros.

6. DESARROLLO: Espacio abierto amplio, preferiblemente con vegetación que permita ocultar objetos seguir rastros,..... Juego de puestos al aire libre. Diurno. El juego será anunciado con antelación y en esta primera fase se constituyen los equipos. Los TUAK irán elaborando las pruebas, establecerán un tiempo para su realización y preverán el material.

Algunas pruebas posibles:

- Recrear la historia de la tribu de THEIS: creando su himno, su leyenda, su forma de abastecimiento, y de lucha contra los males....
- Buscar el cetro del Consejo que simboliza la sabiduría mediante mensajes secretos.
- Identificar al olfato y al tacto ciertos elementos con poderes mágicos para la tribu.

Mensaje: Cifrado, en código Morse o por medio de pistas.

Duración: La realización de las pruebas no debe ser inferior a una hora. Conviene dar tiempo suficiente a los TUAK para que maduren las pruebas.

7. OBSERVACIONES: Se pueden reducir los grupos de Hechiceros y TUAK a favor de los AVENTIS.

79. LA GACETA

1. DEFINICION: Los reporteros de una famosa gaceta se encuentran ante un dilema, el director ha desaparecido (sospecha que está en Las Islas Bahamas), pero la gaceta ha de salir a la hora prevista.

2. OBJETIVOS: Realizar una gaceta entre todos los equipos.

3. PARTICIPANTES: 4 grupos (de 6-8 miembros por grupo).

4. MATERIALES: Distintivo para los miembros de cada equipo. texto para la prueba de desfiguración de la voz. Grabadora. rollo de papel continuo de 25 cm. aproximadamente de ancho. Lo necesario para escribir: folios, bolígrafos o lapiceros, rotuladores, pegamento o clips.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA:

- Cada equipo debe pasar por 4 lugares diferentes, donde realizará una parte de la gaceta.
- En cada puesto dispongan de 10 minutos para la realización de las pruebas, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente.
- Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto y en el mismo orden.

6. DESARROLLO: Espacio cerrado, con salas a ser posible contiguas y dispuestas de forma circular para favorecer el paso de cada equipo sin dificultad. Juego de puestos de interior de carácter cultural.

Puestos:

- Es preferible que cada puesto esté en una sala diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puerta de acceso a la sala.
- Es conveniente un árbitro por cada puesto.

Puesto 1: Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.

Puesto 2: Distorsión de voces. Cada miembro del primer equipo debe leer una parte de un texto dado, desfigurando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. El siguiente equipo debe adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de los equipos realizan el mismo proceso sucesivamente.

Puesto 3: Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir, sobre papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el tiempo deben enrollar el papel, sujetarlo con clips y sellarlo de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta que el último inventa el final.

Puesto 4: Anuncios divertidos. cada equipo debe hacer el mayor número posible de anuncios publicitarios. debe elegir uno que representará una vez pasadas todas las pruebas.

* una vez que todos los equipos hayan pasado por cada puesto y realizada las pruebas, cada uno de ellos:

- narra la parte del culebrón que realizaron.
- escenifican las noticias, simulando un programa de televisión donde se van intercalando los anuncios.
- se verifica si los equipos segundo y cuarto han conseguido descifrar las voces, si no es así serán descifradas por todos los equipos.

Duración: 1,30 - 2 h.

7. OBSERVACIONES: Si el número de equipos es impar, para realizar la prueba del segundo puesto, el descifrado de voces del último equipo no puede ser descifrado por el siguiente, pero sí por todos (el gran grupo) al final del juego. En este caso es importante hacerlo organizadamente: todos escuchan la grabación, cada equipo dispone de un tiempo máximo 2 minutos para deliberar por cada voz escuchada, después dicen los nombres por turno y se verifica. Tener en cuenta que esto lleva más tiempo.

80. EL SECUESTRO

1. DEFINICION: Un botánico especializado en plantas medicinales ha sido capturado y retenido. Es el único que conoce las propiedades de una determinada especie, procedente de una región amazónica y cultivada por una tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable.

2. OBJETIVOS: Se trata de descubrir a un botánico raptado siguiendo diferentes pistas.

3. PARTICIPANTES: 3 grupos (6-8 personas).

4. MATERIALES: Los necesarios para los disfraces de los personajes que van apareciendo. Material para elaborar mensajes: bolígrafos, folios, zumo de limón,.... Dinero necesario para las pruebas (llamadas telefónicas, compra periódico,...), tres cámaras de fotografiar revistas o diarios con mensaje, disfraces para los personajes que aparecen en el juego.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA:

- Los equipos se distinguirán por colores y solo pueden coger las pistas de su color.
- El juego finaliza cuando los equipos encuentren al botánico.
- No se puede emplear más dinero del proporcionado al comienzo del juego.
- Los sobres sellados solo deben ser abiertos en caso de grandes dificultades. Si el grupo recurre a un sobre sellado deberá pagar una prenda al final del juego. Por ej. inventar una canción con coreografía y bailarla.

Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos. Se puede plantear un tiempo de diferencia de 10 minutos entre cada uno de ellos.

6. DESARROLLO: Juego de pistas urbano. Diurno.

Mensajes y pruebas:

- 1.- Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es: El Jardín Botánico, o parque muy conocido (los jugadores se encuentran en un lugar cercano a este).
- 2.- Una vez en el Jardín Botánico el taquillero (o el jardinero) confabulado con los animadores/as pregunta a los jóvenes por determinadas especies que deben reconocer para conseguir la siguiente pista.
- 3.- El mensaje les envía a una línea de metro en una determinada dirección, durante el trayecto deben estar atentos porque en alguna de la estaciones se encuentra su nuevo contacto (este debe llevar algún traje que lo identifique, pero no necesariamente tienen por que saber su indumentaria). Deben acercarse disimuladamente y él les indicará el siguiente paso, entregándoles una cámara de fotografiar y un sobre cerrado que sólo pueden abrir una vez realizada la prueba.
- 4.- Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad que tengan algo que ver con el mundo vegetal, que tendrán que entregar al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías pueden abrir el sobre que contiene una dirección, en cuyo reverso se indica que es peligroso acercarse sin antes llamar (para lo cual deben buscar rápidamente el teléfono correspondiente a esa dirección).
- 5.- Al otro lado de la línea telefónica alguien les dice que tienen que salir a la calle y comprar en el primer kiosco de prensa (elegir una estación con una sola salida y un puesto de diarios cercano) una determinada revista en la que se encuentra un mensaje (con algunas letras señaladas del texto, con un crucigrama resuelto o un collage que simboliza el siguiente paso,...). la localización puede ser sencilla, pero su descifrado puede implicar más dificultad o viceversa.
- 6.- El mensaje tiene una contraseña. Para poder acceder al domicilio donde se encuentra el botánico deben descifrar la contraseña y entregar las fotografías realizadas en la 4ª prueba al guardián del botánico que les abrirá la puerta. (Por ej. Mensaje: con la 1ª, 3ª y 5ª sílaba de los mensajes 1ª, 2ª y 3ª, respectivamente, podrás conocer la contraseña).

Lugar: Ciudad.

Duración: Esta depende del tipo de pistas, para las planteadas de 3 a 4 h.

7. OBSERVACIONES: Algunas variantes:

- Todo el grupo sale del mismo punto al mismo tiempo y durante el recorrido se va dividiendo en subgrupos, la división estará indicada en los mensajes. Esto conllevaría adaptar los mensajes para el número de jugadores que los van a descifrar.
- Los diferentes equipos tienen recorridos diferentes y la última pista que sólo puede ser descifrada con la información que han obtenido a lo largo de su recorrido cada uno de ellos.

81. LA SELVA

1. DEFINICION: Algunos animales se han escapado de una reserva cercana y corren el peligro de ser capturados por cazadores furtivos. hay que encontrarlos para que no caigan en sus manos.

2. OBJETIVOS: Cada grupo debe encontrar a cinco animales guiándose por el sonido que emiten.

3. PARTICIPANTES: 5 grupos (5-7 miembros por cada grupo).

4. MATERIALES: 1 linterna por grupo, cartulinas con el símbolo o dibujo de cada animal (1 por grupo y animal), piedras, flautas y caña (instrumento musical).

CONSIGNAS DE PARTIDA:

- En un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un Bisción (golpear de piedras), Cárabo (flauta), Pato Salvaje (voz), cebra (caña), Mono (voz). se hace una demostración previa de cada sonido.
- Cada animal está separado de los demás y puede desplazarse.
- Cada equipo debe localizar a los 5 animales. Cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos).
- Cada uno de los equipos lleva una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.
- No acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los animales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. No debe pasar excesivo tiempo desde que el primer equipo logra el objetivo y el final del juego.
- Los equipos tienen numerados a sus jugadores.
- Los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice "ALTO" puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. Si ambos gritan "ALTO" al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. Los equipos una vez solos se vuelven a numerar.

6. DESARROLLO: Juego de pistas en la Naturaleza. Nocturno.

Lugar: Espacio abierto preferentemente delimitado por accidentes naturales o artificiales, con abundante vegetación.

Duración: De 1 a 2 h.

7. OBSERVACIONES: Insistir en la importancia de las estrategias: camuflarse en el silencio y la oscuridad.

82. LOS PALENSILUX

1. DEFINICION: Los PALENSILUX viven cordialmente desde la última masacre en la que sus jóvenes murieron por pretender la posesión del Lago de la Eterna Juventud. para conmemorar el día en que ambos pueblos se unieron, estos se separan en las dos antiguas tribus, los PALEN y los SILUX y cada uno debe apoderarse del tesoro más preciado de cada tribu. Los PALEN custodiaban sus prendas tejidas con los tres colores de la vida, que les protegían de las plagas y carestías del espíritu y los SILUX sus amuletos que les otorgaban fuerza y valentía.

2. OBJETIVOS: Dos equipos que representan dos tribus

3. PARTICIPANTES: 2 grupos (25 jugadores por equipo).

4. MATERIALES: Fetiches o amuletos de cartulina de color llamativo (20 por 20 cm) y banderolas con tres franjas de colores (trozos de cartulina de 20 por 20 cm sobre las que se pegan tres tiras de papel charol rojo, amarillo y verde). Se precisan al menos 50 de cada. Brazaletes del mismo material para cada jugador, de dos colores, un color por equipo. Numerados por su parte interna del 1 al 5. Cordones de lana para anudarlos o imperdibles.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se avisará con suficiente tiempo para que los jugadores elaboren sus accesorios.

- Cada equipo debe coger objetos del campo del equipo contrario, cuantos más mejor, y evitar que se apoderen de los propios.
- Cada miembro del cada equipo lleva un brazalete a la vista, pero con el valor oculto. La entrega de estos se hace al azar.
- Los jugadores no pueden ser capturados en su terreno, pero si capturar.
- Durante el juego se pueden intercambiar brazaletes entre los miembros de un mismo equipo.
- Las capturas se realizan al valor; se desafía tocando al contrincante. Ambos muestran sus números ocultos. El que tenga el número menor se convierte en presa. La presa dejará el objeto (si lo había cogido) en el suelo. Ambos se dirigen al punto de arbitraje, donde la presa pagará prenda. Una vez pagada prenda se incorpora de nuevo al juego. Si hay empate (el número de ambos jugadores es el mismo) cada uno vuelve a su campo sin objeto alguno.
- Cuando un jugador coge un objeto del campo contrario no habrá conseguido este hasta que regrese a su campo, sin ser capturado. Si lo consigue, lo llevará al punto de

arbitraje, donde se agrupan los objetos por equipos (se contabilizan por si es preciso reponerlos antes de que acabe el juego).

- Al cabo de 30 minutos de juego se hace una tregua (de 5 a 10 minutos) en la cual los jugadores de cada equipo se reúnen para intercambiar brazaletes entre sí y pensar estrategias. Es también buen momento para reponer brazaletes y banderolas.
- Finalizado el juego cada grupo ofrecer sus logros al otro equipo como símbolo de paz.

6. DESARROLLO: Juego de persecución con presas de exterior.

Requisitos:

- El espacio debe estar dividido en dos, ambos de similar tamaño.
- Entre los dos campos se colocará un punto de arbitraje, donde se recogen los amuletos y banderolas conseguidos por cada equipo y donde se pondrán prendas para los capturados.
- Los amuletos se esparcen por el campo de los SILUX y las banderolas en el de los PALEN, si se entierran al menos deben de tener una parte visible.

Lugar: Se precisa un espacio muy amplio que permita la captura, preferiblemente con vegetación para camuflarse.

Duración: 1 hora para el desarrollo del juego.

83. EL CAZADOR DE CONEJOS

1. DEFINICION: Para jugar al aire libre.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.

3. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Alguien se la liga. El resto, preferentemente de 10 a 15 jugadores, harán de conejitos.

6. DESARROLLO: De espaldas a ellos y tapándose los ojos, quien comienza ligándola tiene que decir: "Cuidado, ha llegado el cazador, le oigo, escondéos conejitos, voy a contar hasta 15. 1,2, 3, 4.....". Al terminar. se vuelve y quedan eliminados los participantes que no hayan conseguido esconderse.

El juego se repite con los supervivientes contando hasta diez, luego hasta cinco y al final sólo diciendo la frase "voy a contar" antes de volverse. ganan los que no hayan sido detectados por el cazador. Y en la siguiente ronda la liga uno de los primeros capturados.

84. AL GAVILAN

1. DEFINICION: Para jugar al aire libre.

2. OBJETIVOS: Pensado para los más guerreros, para que se desfoguen y duerman esa noche como angelitos.

3. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno hace de gavilán; el resto, de ciervos.

6. DESARROLLO: Se trazan dos líneas paralelas en el suelo, a unos seis grandes pasos de distancia la una de la otra. Los ciervos se sitúan encima de una de ellas; el gavilán, equidistante de ambas marcas.

El juego se inicia:

- Ciervos: "Al gavilán".
- Gavilán: "¿Dónde están los ciervos?"
- C: "En el bosque".
- G: "¿Y qué hacen?"
- C: "Trabajar".
- G: "¿Y en qué oficio?"
- C: "En el de carpintero".
- G: "¿Hay que matarlo?"

El Gavilán se responde a sí mismo. Si dice que no, se repite la cantinela, cambiando de oficio, hasta que el gavilán responda "sí". Cuando su respuesta sea afirmativa, todos los cervatillos habrán de correr hacia la otra línea para salvarse. Los que en el trayecto sean tocados, pasarán a ser aliados del gavilán y cerrarán el paso a los demás ciervos en la carrera siguiente. Gana el niño que se ha mantenido ciervo hasta el final. ¿EL premio? Ser gavilán en la nueva partida.

85. LA RED

1. DEFINICION: Consiste en bailar al compás de la música, entrando y saliendo de la red, cuando la música pare deberán evitar ser atrapados en la red.

2. OBJETIVOS: Potenciar el sentido del ritmo.

3. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: La mitad de ellos son la red, la otra mitad, los pececillos. Para formar la red, los niños forman un corro.

6. DESARROLLO: Comienzan a dar vueltas cuando suene la música. Los pececillos entran y salen, corretean..... Cuando ésta deje de sonar, los pequeños se dan rápidamente

las manos. La red se cierra. Los peces capturados pasan a formar parte de la red y la música vuelve a sonar. Al final, se repite el juego cambiando los papeles.

86. EL EMPEDRADO

1. DEFINICION: Es una carrera de relevos.
2. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Lo ideal es formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno. Se trazan dos líneas, una a ocho o nueve metros de la otra.
6. DESARROLLO: El primer relevos de cada equipo se sitúa en la línea de salida con dos latas de sardinas en la mano. Se avanza tirando una lata y poniendo un pie encima. Lo mismo con la otra lata y el otro pie. Así hasta llegar a la otra línea y volver, momento en que entrará en juego el segundo relevista. Si alguien pone el pie en el suelo debe volver a la línea que tenga tras la espalda. Para hacerlo más ameno es conveniente hacer unas semifinales y una final. Debido a la rivalidad que genera el juego, la figura del árbitro se antoja fundamental.

87. LAS PULGAS SABIAS

1. DEFINICION: Juego de palabras.
2. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años.
4. MATERIALES: Diccionario.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno.
6. DESARROLLO: Distribuidos por equipos, los niños se sitúan en la línea de meta, cada uno con las manos en las caderas de su compañero precedente, fila india. Gana el equipo que antes llegue a la meta. ¿Cómo hacerlo? Previamente se han preparado unos papeles temáticos: flores, animales, ríos... El niño cabeza de equipo coge un papel, lee el tema y los demás del equipo tienen que adivinar cinco palabras que empiecen por una letra elegida al azar abriendo un diccionario. Tienen tres minutos para hacerlo. de conseguirlo, tendrán que dar cinco saltos, sin soltarse y sin tocarse (es bueno que haya un árbitro). El Primero se pondrá a la cola de la fila y le tocará al segundo equipo. De no lograr las cinco que se piden, saltarán solamente el número de respuestas que hayan acertado y seguirá a la cabeza el mismo niño que inició el juego.

88. CAZA DEL ELEFANTE

1. DEFINICION: Consiste en encontrar el rastro de una manada de elefantes que ha sido robada.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 8 años.
4. MATERIALES: Lana de seis colores, polvos de talco, plásticos de identificación de plantas.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se necesitará tiempo para poner las pistas.
6. DESARROLLO: Cuenta una historia a la manada sobre unos elefantes que se han escapado del circo, quien ha pedido ayuda a los lobatos para encontrar a los elefantes. El circo nos dice que cada elefante lleva una manta de lana en su espalda, cada manta coincide con los colores de los equipos. Por lo tanto cada equipo puede buscar al elefante que lleve la manta del color de su equipo. Los lobatos siguen los rastros de lana, recogiendo sus colores según los encuentran. No deben coger los colores de otros equipos. Puedes decirles el número de trozos de lana que deben encontrar. Los restos se dividen y finalmente los trozos de lana de colores desaparecen. Todo lo que se puede ver son grandes huellas (polveros de talco) de elefante en el suelo. Todas ellas llevan al mismo sitio donde todos los elefantes se ven claramente, llevando mantas deshilachadas en sus espaldas, (padres o monitores). Pero los elefantes ha sido capturados por una banda de ladrones que venderán los elefantes a los lobatos por 2.000.000 ptas.
7. NOTA: Se les dice a los lobatos que pueden juntar el dinero recolectándolo en los arbustos cercanos. Este dinero son los plásticos de identificación de las plantas, que están clavados en el suelo alrededor de los arbustos. Cada plástico esta marcado con una cantidad de dinero. Cada equipo solo debe coger los plásticos justos para llegar a 2.000.000 ptas. y pagar a los ladrones por su elefante. Entonces el equipo devuelve el elefante al circo donde son recompensados.

89. NOMBRES MEZCLADOS

1. DEFINICION: Es un juego de estrategia.
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: Más de 15, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Una tarjeta para cada base con un nombre y con una base a la que ir después.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores en equipos de 7 personas.
6. DESARROLLO: A cada una de las personas de las bases se de da una tarjeta similar a las descritas a continuación:

1. Tu eres "PUÑO DE TRUNO". Diles que deben encontrar a "EL KRAKEN".
2. Tu eres "EL KRAKEN". Diles que deben encontrar a "THORIN".
3. Tu eres "THORIN". Diles que deben encontrar a "HULK".
4. Tu eres "HULK". Diles que deben encontrar a "ROBIN HOOD".
5. Tu eres "ROBIN HOOD". Diles que deben encontrar a "PUÑO DE TRUENO".

Por supuesto se puede cambiar el número de bases. A cada persona que controla una base también se le da una actividad para que hagan los jugadores. Las personas encargadas de las bases se alejan de la manada y se esconden en un área determinada. Los equipos son enviadas a encontrar un "NOMBRE" cada uno diferente. Cuando encuentran a una persona encargada de una base, los jugadores tienen que preguntar si es el nombre que están buscando. Si no es deben seguir buscando. Si es, les dirá un ejercicio que deben hacerle a simple. Cuando acaban, la persona encargada de la base les da un punto si cree que lo han hecho bien y les dice a quien deben buscar el siguiente. Gana el equipo que pase antes por todas las bases y complete el mayor número de ejercicios.

90. SEÑALES DE CARRETERA

1. DEFINICION: Consiste en calcar las inscripciones de una señal de tráfico.
2. OBJETIVOS: Reconocer las señales de tráfico.
3. PARTICIPANTES: Más de 15, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Una hoja de papel duro para cada equipo, un lápiz de cera grande.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores en equipos de 7 personas.
6. DESARROLLO: A la orden de comenzar, cada equipo va en busca de carteles de carretera que calcar. Tienen que conseguir calcar la frase " SIEMPRE ALERTA " en la hoja de papel. Tienen que hacerlo frotando con el lápiz de cera el papel sobre las letras de las señales. El primer equipo que complete la frase es el ganador. Este es un juego que hace que los jugadores piensen en todos los nombres de las señales de la zona donde están. Es una buena idea darles también un paño mojado para que limpien las señales si las manchan.

91. COHETES INTERCEPTORES

1. DEFINICION: "La mejor defensa es el ataque"
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Un cubo grande o un barreño, gran cantidad de pelotas de colores todas del mismo color, cinco pelotas de color blanco y cualquier cosa para marcar la zona de tiro

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se juega por dos equipos. Este juego es mejor para zonas donde haya sitios donde esconderse o para jugar de noche cuando se ve peor.

6. DESARROLLO: A los jugadores del equipo atacante se le llama cohetes y a los de equipo defensor, interceptores. Se marca la zona de tiro y se coloca el cubo o el barreño en el centro. Solo los cohetes tienen permitido entrar en la zona de tiro. Hasta cuatro interceptores pueden estar alrededor del área de tiro. Los cohetes tienen una base de la que cogen sus cabezas. Cada cohete solo puede llevar una cabeza a la zona de tiro. Si un cohete es tocado por un interceptor deberá entregar su cabeza y volver a la base. 20 cabezas en el cubo destruyen la zona de tiro del interceptor. Todas las pelotas valen un punto excepto las blancas que valen cinco puntos. Si la zona de tiro de los interceptores no ha sido destruida en 20 minutos, los equipos cambian de posición, así todos tienen la oportunidad de atacar y de defender.

92. CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS

1. DEFINICION: Este es un juego especialmente indicado cuando se este en habitaciones grandes o fuera con un gran número de chavales.

2. OBJETIVOS: Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los jugadores en dos equipos y se sitúan unos enfrente de otros separados unos dos metros. A una distancia de unos 5 metros debe estar la línea considerada "casa". Si se esta en una habitación no poner la "casa" demasiado cerca de la pared o de lo contrario se harán daño contra ella. Un equipo son los cuervos, el otro son las grullas.

6. DESARROLLO: 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.

93. CARRERAS DE COCHES

1. DEFINICION: Consiste en correr adoptando una postura previamente indicada.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se la da el nombre de un coche.

6. DESARROLLO:

Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sitio, usando el método que se les a dicho.

Ej.:

1. Mini - gatear

2. Wolkswagen - saltando

3. Jaguar - corriendo

4. Jensen - a la pata coja

5. Skoda - andar de lado

6. Cavalier - saltando sobre una sola pierna

94. LAS SARDINAS

1. DEFINICION: Es una variante del juego del escondite, con la peculiaridad de que no se elimina a nadie.

2. OBJETIVOS: Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo.

3. PARTICIPANTES: Participa el grupo completo, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien.

6. DESARROLLO: Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El ultimo en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

95. CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

1. DEFINICION: Es una variante del juego del escondite mezclada con los tradicionales juegos de estrategia.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide la unidad en dos grupos, de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos.

6. DESARROLLO: Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos busquen a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

96. CARRERA DE CIEN PIES AL REVES

1. DEFINICION: Consiste en que cada equipo debe superar una pruebas de carácter deportivo.

2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos).

6. DESARROLLO: Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del director del juego el primer competidor (que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

97. ¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?

1. DEFINICION: Consiste en acercarse a un punto y tocar el silbato sin ser oído.

2. OBJETIVOS: Potenciar el oído y tranquilizar a los chavales después de un juego movidito.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Un silbato.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura.

6. DESARROLLO: Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el silbador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el silbador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

98. EL SILBATO CANTARÍN

1. DEFINICION: Juego para ser realizado en la noche de un campamento.

2. OBJETIVOS: Potenciar el oído y la orientación.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Varias pañoletas.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El director del juego con varias pañoletas en su mano debe esconderse y tocar brevemente un silbato.

6. DESARROLLO: Los jugadores deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán una de las pañoletas de manos del director del juego que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El director del juego puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañoletas.

99. CONQUISTA DEL CÍRCULO

1. DEFINICION: Competición de lucha.

2. OBJETIVOS: Conocer los músculos de nuestro cuerpo.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas.

6. DESARROLLO: Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del director del juego comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que

queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

100. ESCONDIENDO MI NUMERO

1. DEFINICION: Es un juego que reúne en sí todos estos elementos : saber esconderse, orientación, estrategia. Es un juego de stalking.

2. OBJETIVOS: Saber ocultarse en el campo.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Un lápiz y una hoja por participante.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos.

6. DESARROLLO: El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

101. LA PRESA CAPTURADA

1. DEFINICION: Típico juego de pañoletas.

2. OBJETIVOS: - - - - -

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Una pañoleta.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas.

6. DESARROLLO: Uno de los participantes, con la pañoleta en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con la pañoleta a la presa. La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja la pañoleta en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma la pañoleta del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

102. EN FILA DE A UNO

1. DEFINICION: Típico juego de pañoletas.

2. OBJETIVOS: Dejarse guiar por nuestro compañero.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Una pañoleta por jugador.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman equipos de +7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo.
6. DESARROLLO: Cada equipo forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila, que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

103. EL CAZADOR Y LA LIEBRE

1. DEFINICION: Consiste en que los cazadores deberán capturar a las liebres.
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los cazadores y las liebres.
6. DESARROLLO: Se comienza el juego y los cazadores tratan de pillar a las liebres y levantarlas en el aire durante cinco segundos, con lo que la liebre queda capturada y por lo tanto, eliminada. Después que queden eliminadas todas las liebres, se invierten los papeles, pasando el equipo de liebres a ser cazadores; y los cazadores a liebres. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a las liebres cuando les tocó ser cazadores.

104. LAS CUATRO ESQUINAS

1. DEFINICION: Consiste en recoger el mayor número de pañoletas sin que nos toquen con el balón.
2. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: 4 Pañoletas y un balón.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 m.. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.

6. DESARROLLO: El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañoletas. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger las cuatro pañoletas. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañoletas.

105. EL BATEADOR LOCO

DEFINICION: Consiste en resistir más tiempo en el centro del círculo sin que nos toque la pelota.

2. OBJETIVOS: Juego de habilidad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Un palo para batear y una pelota.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano.

6. DESARROLLO: En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

7. VARIANTES: Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o mas pelotas.

106. ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS

1. DEFINICION: Es un juego que mezcla el juego de cartas con los de stalking, estrategia. ES muy completo.

2. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Naipes

5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas. El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los dioses se encontrarán escondidos tomando las ubicaciones que se indican en la figura.

6. **DESARROLLO:** Se necesita que 5 participantes haga el papel de dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma:

- Primer dios : 2 cartas altas y una baja.
- Segundo dios : 2 cartas altas y una baja.
- Tercer dios : 1 carta alta y dos medianas.
- Cuarto dios : 2 cartas altas y una mediana.
- Quinto dios : 5 cartas altas y un As.

Nota :

Cartas altas 10, J, Q, K, As.

Cartas medias.... 6, 7, 8, 9.

Cartas bajas..... 2, 3, 4, 5.

Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los dioses los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el dios. En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del dios el competidor regresa al principio y comenzar de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este sigue avanzando hacia el quinto dios (los dioses no pierden cartas, solo dejan pasar). La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto dios, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del dios.

7. **VARIANTES:** Se puede cambiar el numero de vidas de los participantes, el numero de cartas, las posiciones de los dioses, el numero de dioses, etc.

107. LOS ESPAGUETIS

1. **DEFINICION:** Desenredar el cordel antes que los demás.

2. **OBJETIVOS:** Fomentar la destreza y la habilidad manual.

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

4. **MATERIALES:** 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.

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

6. 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.

VARIANTES: 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.

108. ¿HAS VISTO?

1. DEFINICION: Juego de observación.

2. OBJETIVOS: 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..

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

4. MATERIALES: Papel, lápices.

5. CONSIGNAS 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..

6. 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.

7. 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.

109. LA CARRERA DE LAS LETRAS

1. DEFINICION: Juego de palabras

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

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

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS 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.

6. 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.

7. 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.

110. DELETREAD LA PALABRA

1. DEFINICION: Este juego es una variante del anterior.

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

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

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. 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.

111. LA MONEDA QUE CORRE

1. DEFINICION: Juego de habilidad.
2. OBJETIVOS: Fomentar la habilidad y la destreza manual.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 20, a partir de 8 años.
4. MATERIALES: Una moneda. Cuanto más pequeña es la moneda, más difícil es el juego.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla.
6. 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.

112. ¿QUÉ VES?

1. DEFINICION: Juego de observación.
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ningún nombre tiene que ser repetido, y la clase de objetos cambia cada vez.

6. 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.

113. NI SÍ, NI NO

1. DEFINICION: Juego de atención.

2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.

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

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. 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.

7. 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.

114. EL TELEGRAMA

1. DEFINICION: Redactar un telegrama partiendo de una frase escogida.

2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. Es sorprendente los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas.

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

4. MATERIALES: Papel y lápices.

5. CONSIGNAS 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".

6. 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.

115. EL DETALLE CAMBIADO

1. DEFINICION: Detectar con rapidez los cambios realizados en el atuendo de los jugadores.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.

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

4. MATERIALES: - - - - -

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

6. 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.

116. LA BATALLA DE LOS GLOBOS

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: Un globo por participante

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm.

4. DESARROLLO: 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.

117. POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos.
4. DESARROLLO: El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

118. PROTEGIENDO LAS BASES

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Esterillas.
3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se tienen que hacer grupos suficientes para que hayan 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, tatas...
4. DESARROLLO: Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrán que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.

Reglas: Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se pueden esconder el tesoro (tiene que estar totalmente a la vista)

Opcional: Si los responsables lo ven oportuno pueden instalar una "Zona de los Dioses" por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado. En esa zona los responsables podrán castigar a los mortales atizándoles también con esterillas.

119. EL REGATE DE LA SERPIENTE

Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores.

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
2. MATERIALES: Una pelota.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cinco o seis chavales se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de la tropa o manada. Cada uno de los chavales que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante.

4. DESARROLLO: El juego consiste en que los chavales que forman el círculo le den al chaval que está colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

120. SIGUE HABLANDO

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: -----

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

4. DESARROLLO: Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un arbitro que decida el ganador de cada pareja.

121. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: -----

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

4. DESARROLLO: Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad está rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.

122. CIRCULOS COLOREADOS

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.

4. DESARROLLO: El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo.

5. NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y sería conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.

123. GIRA A LA TORTUGA

Si a tus chavales les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego.

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: -----

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. Empareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

4. DESARROLLO: Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El jugador del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.

124. AGARRAR LA COLA

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2.. MATERIALES: Una cuerda para cada patrulla. (equipo o grupo).

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.

4. DESARROLLO: Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.

125. CARRERA DE BARCAS HUMANAS

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos de ocho ó diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca.

4. DESARROLLO: Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera.

Señales: Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a los sonidos, entonces empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo.

126. CIUDAD PUEBLO PAIS

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: -----

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N.

4. DESARROLLO: El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

127. PIES QUIETOS

1. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2. MATERIALES: -----

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: A cada jugador se le asigna un número del 1 a x, siendo x el número de jugadores.

4. DESARROLLO: Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El jugador cuyo número ha gritado tiene que coger la pelota mientras el

resto corre para alejarse de el. Una vez que coge la pelota grita "PIES QUIETOS" y al momento todos deben parar donde se encuentren. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son mas bien tres saltos) de tal manera que se pueda acercarlo más posible al jugador más próximo. Entonces intenta dar al jugador con la pelota (no en la cabeza u otras partes vitales). El jugador al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el jugador es alcanzado debe ir a por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Se le da un punto. Si falla el jugador que lanzó la pelota debe ir a por ella y el punto se le da a el. Una vez que la pelota es llevada al círculo el juego comienza de nuevo. El jugador con menos puntos al finalizar el juego gana.

128. ¿UN QUÉ?

1. DEFINICION: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.
2. OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo.
6. DESARROLLO: El 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.

129. LA TORMENTA

1. DEFINICION: Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos.
2. OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.
4. MATERIALES: - - - - -

5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo.

6. **DESARROLLO:** El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chiscar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manos). da toda la vuelta otra vez, hasta que todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chiscando los dedos. A continuación indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cenit de la tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando los mismos pasos en sentido contrario.

Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo y fuerza de la tormenta.

130. EL DRAGÓN

1. **DEFINICION:** El juego consiste en que las cabezas de los dragones intentarán coger las colas de los otros dragones, cosa que éstas deberán evitar.

2. **OBJETIVOS:** Conseguir crear un clima relajado de distensión. favorece la coordinación y la comunicación del grupo.

3. **PARTICIPANTES:** Grupo, desde 18 personas.

4. **MATERIALES:** Pañuelos o pañoletas.

5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas.

6. **DESARROLLO:** la primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.

131. PALOMITAS PEGADIZAS

1. **DEFINICION:** Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz , se encuentran dentro de una sartén, y saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo.

2. **OBJETIVOS:** Este juego favorece la coordinación de movimientos, el sentimiento de grupo, ayudando a pasar un rato agradable.

3. **PARTICIPANTES:** Grupo, desde 12 personas.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.

132. ¿SABES QUIEN SOY?

1. PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.

2. MATERIALES: 20 o 25 objetos varios y un punto de luz (fuego, lumo gaz, linterna, etc.).

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se les debe dividir en dos equipos. Se establece una distancia entre ellos de tal forma que ninguno puede observar lo que hace el contrario. Esta es la razón por la que el escenario ideal del juego puede ser la oscura noche. Los monitores colocarán alrededor del fuego (o en su defecto, un punto de luz) los objetos que van a tener que ser identificados por ambos equipos.

4. DESARROLLO: El juego comienza, de forma alternativa, cada uno de los equipos envía al fuego un representante para que identifique el mayor número de objetos posibles. El equipo contrario debe adivinar la identidad de esa persona para evitar que se mantenga mucho tiempo alrededor del fuego. ¡Prepárate el disfraz e intenta camuflarte en la noche!. El primer equipo que consiga identificar todos los objetos resulta vencedor.

133. EL INQUILINO

1. PARTICIPANTES: Se necesita un número impar de participantes.

2. MATERIALES: - - - - -

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente.

4. DESARROLLO: El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "follón" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.

134. LAS TIJERAS MÁGICAS

1. PARTICIPANTES: Este juego es adecuado para cualquier edad pero como se hace necesario un poco de ingenio, es recomendable para adolescentes y adultos.

2. MATERIALES: Tijeras.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director.

4. DESARROLLO: El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas. La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas.

Será el director del juego el que vaya diciendo en cada momento la forma correcta en que se van pasando las tijeras, pero sin desvelar en ningún momento el truco. Los jugadores que vayan descubriendo el secreto se irán retirando del juego y al final sólo permanecerán aquellos que no se hayan dado cuenta del "quid" de la cuestión.

135. LAS CULEBRAS

1. PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.

2. MATERIALES: - - - - -

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Se dividen los jugadores en equipos.

4. DESARROLLO: Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás el cuerpo del de adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante.

136. VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS

1. PARTICIPANTES: Grupo, desde los 7 años.

2. MATERIALES: Prendas que tengan dificultades para colocar, si es posible con botones.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Unos espantapájaros han sido colocados en un campo, pero es necesario vestirlos. Delante de cada equipo se levanta uno de ellos, en esqueleto, cuya base estará fuertemente clavada al suelo y cruzada por un listón transversal al nivel

de los hombros, una cara recortada o hecha con una lata de conservas pintada y decorada representando las distintas partes del rostro y colocada en la parte superior del poste.

4. DESARROLLO: 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.

137. RELEVOS DEL CANGREJO

1. PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.

2. MATERIALES: - - - - -

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.

4. DESARROLLO: A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

138. LA ROSA DE LOS VIENTOS

1. PARTICIPANTES: Grupo, desde los 5 años.

2. MATERIALES: Una brújula.

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula.

4. DESARROLLO: Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los interpelados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrá perdido el juego.

139. BAILES POR PAREJAS

1. PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar), a partir de los 5 años.

2. MATERIALES: - - - - -

3. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda.

4. DESARROLLO: Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

5. NOTA: Es ideal para lograr una buena relación en el grupo, porque favorece las relaciones personales.

140. ACECHANDO AL JEFE

1. DEFINICION: La persona que está siendo acechada intentará coger de improviso a alguno de los que le siguen.

2. OBJETIVOS:

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples.

6. DESARROLLO: La persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes le sigue. SI los ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientras que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos.

Después de cierto período todos los chavales se reúnen y se secciona a oro muchacho para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada muchacho de cada grupo tenga la oportunidad de servir como el acechado.

7. EVALUACIÓN: -----

142. AS DE GUÍA Y VUELTA DE ESCOTA

1. DEFINICION: Consiste en realzar unos nudos antes que el grupo rival.

2. OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.
4. MATERIALES: Una cuerda para cada jugador.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos.
6. DESARROLLO: En cada grupo se forman equipos de dos. Cuando se indique "ya" cada chaval amarra un "As de Guía" alrededor de su cintura. El primer jugador de cada equipo que finalice atará su cuerda a la del compañero con el nudo de "Vuelta de escota". Ambos deberán alzar sus manos al aire. Al mismo tiempo deberán separarse hasta que las cuerdas queden estiradas. El primer grupo donde todos los muchachos estén con las cuerdas estiradas y los nudos resistiendo a la tensión de las mismas, es la ganadora.
7. EVALUACIÓN: -----

143. BARCOS EN LA NIEBLA

1. DEFINICION: Se trata de moverse con los ojos vendados a las órdenes de un jugador.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído y la coordinación de todos los jugadores.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.
4. MATERIALES: Pañoletas o pañuelos; dos sillas o dos objetos de tamaño similar.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos.
6. DESARROLLO: Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las manos puestas sobre los hombros del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. El no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del local y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados entre sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de scouts vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de los grupos, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha).
7. EVALUACIÓN: -----

144. BULLDOG INGLÉS

1. DEFINICION: Consiste en atravesar una zona sin ser atrapado por otro/s jugadores.
2. OBJETIVOS: Pasar un rato divertido.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: El Grupo se sitúa formando una línea al final del local. Uno o dos chavales más mayores se sitúan en el centro del local mirando hacia el reto del Grupo. A la señal de "Ya", el Grupo completo va a la carga de un extremo del local hacia otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los jugadores que están en el centro. Para capturar a alguien los "Perros de Bulldog" que están en el centro deben levantar al jugador por un período que permita gritar "uno - dos - tres Bulldog ingles". Cuando un jugador es capturado, él se convierte, desde ese momento, en "Perro Bulldog". Al comienzo no debe haber más de tres jugadores actuando como "Perros Bulldog" y tratando de capturar a los jugadores. Si un jugador no ha sido completamente suspendido sobre el suelo antes de que el pueda contar hasta 10, mientras forcejean, él es declarado libre. El juego se debe continuar hasta que todos hayan sido capturados. El jugador que fue el último en ser capturado es el ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser para jugar nuevamente, el primer perro bulldog que se designe.

7. EVALUACIÓN: -----

145. CALIENTE O FRÍO

1. DEFINICION: Consiste en acertar el objeto que ha seleccionado el grupo mediante los aplausos de este.

2. OBJETIVOS: Es un juego de diversión donde no hay ganadores.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso".

6. DESARROLLO: Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este. Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.

7. EVALUACIÓN: -----

146. CANCIÓN DE DESAFÍO

1. DEFINICION: Consiste en una competición musical.

2. OBJETIVOS: Fomentar las inquietudes musicales de los participantes.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los jugadores de cada grupo con más habilidad para actuar como directores de canciones, se ponen al frente de cada grupo.
6. DESARROLLO: El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.
7. EVALUACIÓN: -----

147. CÍRCULOS CUADRADOS

1. DEFINICION: Se trata de una competición de nudos.
2. OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: Una cuerda para cada jugador.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos, éstos a su vez se dividen también y forman dos líneas, de tal modo que cada jugador del mismo quede aparejado por otro a su lado del mismo grupo.
6. DESARROLLO: Cada jugador sostendrá su cuerda de manera que le pase por detrás del cuello y les caiga a ambos extremos al frente, más abajo del pecho, a una señal dada, cada muchacho tratará de hacerse cargo del extremo de la cuerda de la derecha amarrando al mismo utilizando un nudo "Llano o de rizo" al extremo de la cuerda de su compañero de enfrente. Mientras tanto el compañero tratará de hacer una acción similar con el extremo izquierdo de su cuerda. Cuando cada muchacho haya finalizado deberá haber hecho un aro con cuerdas, que engloben a ambos muchachos. Ellos tratarán de echarse hacia atrás a fin de probar la resistencia que tiene el nudo que han hecho y para esto pondrán la cuerda tensa y alzarán sus manos y brazos al aire. Cuando todas las parejas en cada uno de los grupos han hecho esta acción, el grupo completo gritará una señal. El primer equipo que finaliza con esta actividad, comprobándose que todos los nudos están correctamente hechos, es el equipo ganador.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Haga esta competencia una o dos veces , entonces hágala nuevamente, primero utilizando el nudo "Vuelta de escota". Si por casualidad se tiene un número impar de muchachos en un grupo, este deberá formar pareja con el director de juego.

148. LECTURA DE LA BRÚJULA

1. DEFINICION: Consiste en situar con una brújula la dirección en que se encuentra una serie de artículos.

2. OBJETIVOS: Aprender a orientarse con una brújula.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: Es necesario para cada grupo una brújula y una lista de ocho artículos que hay en la zona de juego, tales como: cuadro sobre la pared, cesta de basura, cerradura, mapa, etc., y una tiza para dibujar círculos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, cada uno formando una fila. Del lado opuesto a cada grupo, es decir, al otro extremo del local, hay un círculo lo suficientemente amplio como para que un jugador pueda parase en el centro del mismo. En dicho círculo hay una brújula, un lápiz y una lista de objetos.

6. DESARROLLO: El jugador número 1 de cada equipo, cuando se indique la señal, corre para leer el primero de los objetos de la lista y con la ayuda de la brújula establece en que dirección se encuentra este objeto. Regresa a la fila y toca al jugador que le sigue en su grupo , y así sucesivamente hasta que las 8 lecturas que hayan tenido un margen de error de 10 grados, 5 puntos por las lecturas que han tenido un error entre 10 y 20 grados.

7. EVALUACIÓN: -----

149 . ATRAPANDO AL TOBILLO

1. DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido).

2. OBJETIVOS: Diversión.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que agarrar a otro jugador por el tobillo. Todos contra todos.

6. DESARROLLO: El jugador cuyo tobillo haya sido agarrado es vulnerable para ser atrapado al menos de que él lograr tomar a alguien por el tobillo. El área de juego debe ser lo suficientemente pequeña para lograra que le juego sea factible de producir resultados.

7. EVALUACIÓN: -----

150. ATRAPANDO LA CADENA

1. DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido). Los jugadores atrapados forman una cadena para atrapar al resto.

2. OBJETIVOS: Diversión.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso".

6. DESARROLLO: El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando de "eso", y posteriormente cada persona que es atrapada, será entregada a la cadena (todos los jugadores atrapados unen sus manos con el "eso" e intentará atrapar al resto de participantes). El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados.

7. EVALUACIÓN: -----

151. ATRAPANDO LA MOFETA

1. DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido).

2. OBJETIVOS: Diversión.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada jugador tapa su nariz con una de las manos y sostiene un pie agarrándolo con la otra mano.

6. DESARROLLO: Los jugadores pueden ser atrapados sólo si ellos sueltan cualquiera de las manos que llevan pegada a la nariz o al tobillo. Hay que atrapar a otros jugadores. Todos contra todos.

7. EVALUACIÓN: -----

152. EL JUEGO DE KIM

1. DEFINICION: Consiste en recordar unos objetos que han sido observados durante un rato.
 2. OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual.
 3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
 4. MATERIALES: -----
 5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela
 6. DESARROLLO: . La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar de por unos momentos unos 20 o 30 artículos, que son tales: botones, clips, monedas, insignias scouts, cuerdas, caramelos, etc. Los grupos se retiran y van a cada uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados.
 7. EVALUACIÓN: Se le otorga un punto a cada grupo por cada artículo acertado y se le resta 2 puntos por cada objeto fallado. Gana el grupo que tenga más puntos.
-

IX. Competiciones y duelos entre parejas

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.
2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

153. ARREBATAR CON LA MANO

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.
2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los contendientes sitúa la parte exterior de su pie contra la exterior del pie del otro competidor. Ambos se abrazan situando sus pies izquierdo un paso más adelante que el anterior.
6. DESARROLLO: Ellos se toman de la mano derecha y tratan de derribarse uno a otro. El primero que logre hacer que el otro mueva su pie o pierda el equilibrio es el ganador.

154. LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Cada competidor sostiene su pierna izquierda tras de sí tomada con su mano izquierda, mientras que su mano derecha toma la mano derecha del compañero. Entonces tratan de ver quien logra derribara quien.

155. PELEA DE POLLOS

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: La misma posición del juego anterior, pero con la excepción de que las manos en lugar de ser entrelazadas entre los competidores, deberán sostenerse atrás de la espalda.

6. DESARROLLO: Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con su hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro.

156. LUCHA INDIA CON LA PIERNA

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los dos contendientes se acuestan boca arriba totalmente sobre el suelo, juntos entre sí: pero con sus piernas y cabezas en direcciones opuestas.

6. DESARROLLO: A la señal indicada cada uno levanta la pierna que queda junto a su compañero y la pone en posición vertical. A una segunda señal, él tratará de trabar su pierna con al de su compañero y con la presión que aplica, dar vueltas al contrario.

157. JALANDO LA ESTACA

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes sentados, mirándose uno a otro y tan solo tocándose por las suelas de sus zapatos.

6. DESARROLLO: Ellos atraparon con las dos manos una gruesa estaca que hay entre sí sostenida en posición horizontal. A una señal, ellos tratan de alar haciendo que su compañero se levanta del suelo.

158. TORCIENDO LA ESTACA

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes de pie, mirándose uno a otro con los brazos horizontales y al frente, atrapando una estaca con las dos manos de cada uno.

6. DESARROLLO: A una señal ellos tratarán de dar vueltas a la estaca uno para un lado, y el otro para otro a fin de torcer las manos del oponente.

159. CHOQUE DE RODILLAS

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manos a la espalda.

6. DESARROLLO: Proceden a tocar contra el oponente a fin de que este pierda el equilibrio, deben usarse solamente los hombros para tal fin.

160. BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Una cuerda.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes de pie, mirándose uno al otro, en una línea recta indicadas con una cuerda extendida sobre el piso.

6. DESARROLLO: Sin mover sus pies de los lugares donde están, ellos deben boxear utilizando las palmas de las manos e intentando hacer que el otro pierda el equilibrio. El jugador que pierda el equilibrio es el perdedor.

161. REMOLQUE CON CINTURÓN

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Dos cinturones.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes están los cuatro mirándose uno a otro. Dos cinturones deberán ser entrelazados para que queden dos aros y el final de cada uno de estos se sitúan sobre la cabeza de cada uno de los contendientes.

6. DESARROLLO: El objeto del juego es tratar de remolcar, usando el cinturón que hay sobre la cabeza, al otro oponente, sin tocar a los otros competidores o ajustarse el cinturón en la cabeza con las manos.

162. LA BOFETADA

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Dos contendientes de pie, mirándose uno al otro. Sus manos estarán extendidas, las palmas de las manos de uno de los jugadores mirarán hacia arriba y las palmas del otro mirarán hacia abajo y estarán situadas sobre las manos del primer jugador.

6. DESARROLLO: El objeto es que el jugador, cuyas manos están mirando hacia arriba pueda rápidamente golpear las manos del otro jugador que está sobre las de él, ante de que este pueda moverlas. Si el tiene éxito en golpear con las palmas de las manos la parte superior de una de las manos de su compañero él deberá anotar un punto: las mano de él retornarán a la posición original y entonces tratará de hacer otro punto. Si el otro jugador retira su mano a tiempo, y por lo tanto el atacante no puede golpearle, entonces se intercambian las posiciones y el jugador que quede con las palmas de las manos hacia arriba, se convierte entonces en el agresor.

163. PELEA DE PATOS

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes acucillados y sujetándose los tobillos con las manos.

6. DESARROLLO: A una señal, tratan de tocar con otro compañero y hacer que éste pierda el equilibrio y deje de sostenerse los tobillos con las manos. Si un jugador cae, o deja de agarrarse los tobillos, esto significará un punto para se adversario.

164. PELEA DE GALLOS

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes en posición de pie, cruzan su pierna izquierda por frente a su cuerpo de forma tal que puedan agarrar el tobillo de la pierna izquierda con su mano derecha.

6. DESARROLLO: Tan solo saltando con la pierna derecha, ellos tratarán de chocar con otros compañeros y hacerles perder el equilibrio o hacer que el mismo deje de sostenerse el tobillo izquierdo con la mano derecha.

165. EL VIEJO TARUGO

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Una pelota.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo formando un círculo. Cuatro jugadores en el centro del círculo, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del jugador que está frente a él.

6. DESARROLLO: Los jugadores que forman el círculo se pasan una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al jugador que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo. Los tres jugadores que protegen al cuarto competidor deberán tratar que la pelota nunca le de al que está en el centro. El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "viejo tarugo", es decir, ir al centro de los otros tres jugadores. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al jugador anterior.

166. ESQUIVA EL TIRO

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Una cuerda de 15 pies de longitud con un peso liviano atado a uno de los extremos. Un pequeño saquito de tela llenado con arena puede ser utilizado para este propósito.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores forman un círculo alrededor del director del juego.

6. DESARROLLO: El director del juego sostiene la cuerda con el peso ya puesto en el centro del círculo. Deberá mover la cuerda a fin de describir con ella un círculo que vaya a una altura por debajo del nivel de las rodillas de los muchachos que integran el círculo. Los jugadores deben saltar a medida que la cuerda va tratando de pasar al otro lado. Los muchachos que tengan menos fallos o puntos en contra al final del juego, serán los ganadores.

167. GOLPÉALES

1. DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

2. OBJETIVOS: Juego de resistencia física.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: Periódicos o telas.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto.
6. DESARROLLO: "Eso" camina alrededor del círculo por la parte de afuera y deja caer el objeto preparado en la mano de uno de los jugadores que están en el círculo. A partir de ese momento el muchacho con el objeto puede comenzar a golpear al muchacho de su derecha en la espalda por debajo del cuello, mientras que el muchacho corre alrededor del círculo tratando de alejarse de quien lo va a castigar. Cuando él regresa a su lugar en el círculo después de haber dado la vuelta estará a salvo. El proceso es completado cuando el nuevo poseedor del objeto para golpear vuelve a darle la vuelta al círculo y dejando caer el objeto en la mano de otro muchacho y así sucesivamente el juego continúa. Cada vez que "eso" deja el objeto para golpear en las manos de alguien él toma el lugar de esa persona en las manos de alguien él toma el lugar de esa persona en el círculo.

168. ESTO ME RECUERDA

1. DEFINICION: Dinámicas de animación.
2. OBJETIVOS: Animación, concretación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto.
6. DESARROLLO: Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiestan lo que a cada uno de ellos eso les hace recordar espontáneamente.
7. NOTAS: Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.

169. EL BUM

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación, concretación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a numerarnos 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 le juego 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.

7. NOTAS: La numeración debe irse diciendo rápidamente; si un compañero tarda mucho también queda descalificado, (5 segundos máximo). Los dos últimos jugadores son los que ganan. El juego puede hacerse más complejo utilizando múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de cinco por ejemplo.

170. EL ALAMBRE PELADO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación, concretación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se le pide a un compañero que salga de la zona de juegos.

6. DESARROLLO: El resto de jugadores forma un círculo de pie y se agarran del brazo. Se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un cable pelado, y se le pedirá al compañero que está fuera que lo destruya tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo en que cuando toquen la cabeza del sexto compañero (que es el que representa el alambre pelado), todos al mismo 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.

Pierde le juego 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.

7. NOTAS: Esta dinámica es muy simple pero muy impactante, debe hacerse un clima de concentración de parte de todos.

171. CUENTO VIVO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concretación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo

6. DESARROLLO: Todos los participantes están sentados en círculo. El coordinador empieza a contar un relato sobre cualquier cosa, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones. Se explica que cuando el coordinador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o persona sobre la cual el coordinador está haciendo referencia en su relato.

Por ejemplo:

Paseando por el parque vi a un niño tomando un helado (señala a alguien).

..... Estaba todo lleno de helado, se chupaba las manos, vino su mamá (señala a otra persona), y se enfadó mucho.....

..... El niño se puso a llorar y se le cayó el helado.....

..... Un perro (señala a otra persona) pasó corriendo y se tomó el helado..... etc.

7. NOTAS: Una vez iniciado el cuento el coordinador puede hacer que el relato se vaya construyendo colectivamente de manera espontánea, dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe.

172. CUERPOS EXPRESIVOS

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Papeles pequeños.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escriben en los papelitos nombres de animales (macho y hembra).

Por ejemplo: León en un papelito, en otro Leona (tantos papeles como participantes).

6. DESARROLLO: Se distribuyen 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 cogen del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no puede decir a su pareja qué animal es.

Una vez que todos tiene su pareja, dice que animal estaba representando cada uno, para ver si acertaron. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto del os participantes decir qué animal representan y si forman la pareja correcta.

173. ¡COLA DE VACA!

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas a cualquiera de lo 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!

7. NOTAS: El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

174. UN HOMBRE DE PRINCIPIOS

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación..

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se sientan en círculo.

6. DESARROLLO: El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.

Por ejemplo : Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa que se llama..... PATRICIA.

A ella le gusta mucho comer..... ¡PAPA!

..... y un día se fue a pasear a PEKIN

..... y se encontró unPLUMERO, etc.

7. NOTAS : El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

175. EL CHOCOLATEADO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan una pareja fuera.

6. DESARROLLO: La pareja que quede afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano), en el sentido de las agujas del reloj. En un momento determinado, la pareja que va caminado se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que quede vacío. los que lleguen al último pierden y repiten el ejercicio.

176. ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concretación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos sentados en un círculo.

6. DESARROLLO: El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben 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.

7. NOTAS: 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.

177. GUIÑANDO EL OJO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más uno.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en dos grupos. (El segundo grupo con un participante más).

6. DESARROLLO: El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas. Hay una silla que queda vacía. El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla.

La silla vacía tiene un "guardián". Este guardián debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla sin ser tocado por su "guardián". SI es tocado debe permanecer en su lugar. Si el prisionero logra salir, el guardián que se quede con la silla vacía es el que le toca guiñar el ojo a otro prisionero.

7. NOTAS: Debe hacerse con rapidez.

178. QUÍTAME LA COLA

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Cuerdas, pañuelos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimientos del brazo derecho).

6. DESARROLLO: 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.

179. ¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación, concretación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo. El grupo acuerda quien va iniciar el movimiento.

6. DESARROLLO: Este compañero inicia un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferente tipos de instrumentos musicales, etc.

El compañero que salió de la zona de juegos regresa nuevamente, debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación. también cuenta con un tiempo limitado para averiguar quien inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente.

7. NOTAS: El tiempo juega un papel de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el coordinador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil.

Por ejemplo: Pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir: faltan dos minutos... etc.

8. VARIACIONES:

-1. Con el mismo desarrollo, sólo que no hay nadie designado sino que se convienen de antemano todos una serie de movimientos (por ejemplo, primero la cabeza, luego la boca, después los hombros, etc., etc.).

-2. Con el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento (si saberlo) es el compañero que salió, imitando todos los movimientos que él haga cuando regrese.

Normalmente esta variante debe hacerse de pie.

180. SE MURIÓ CHICHO

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo.
6. DESARROLLO: Uno de ellos inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió Chicho", pero llorando y haciendo gestos exagerados. El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor. Luego, deberá continuar pasando la "noticia" de que Chicho se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda. Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo_: riéndose, asustado, nervioso, tartamudo, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.
7. NOTAS: Una variante puede constituir en que cada uno, después de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue. (Ej._: uno llorando, la pasa al otro riendo, el otro indiferente, etc.).

181. ALTO Y SIGA

1. DEFINICION: Dinámica de animación.
2. OBJETIVOS: Animación.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos.
6. DESARROLLO: Se colocan lo más separadamente posible uno de otros, representando los puntos cardinales.

Por ejemplo:

El Equipo Norte frente al equipo Sur.

El Equipo Este frente al equipo Oeste.

Al contar TRES, los equipos deben intercambiarse de sitio; los que estaban al Norte, con los del Sur y los del Este con los del Oeste: Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes. Un compañero hace de policía y otro de vigilante; el policía en cualquier momento da una voz de ¡Alto! y todos deben parar inmediatamente: aquéllos que no lo hacen quedan fuera del juego y significan bajas para su equipo. El policía y el vigilante deciden quiénes son los que no obedecieron la voz de

alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de ¡Siga! y continúa la carrera. El coordinador u otro participante hace el papel de juez para declarar los ganadores.

7. NOTAS: El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para ver si se han comprendido bien las instrucciones.

182. LA DOBLE RUEDA

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Un lugar amplio, número limitado de participantes, una radio potente o algún material que haga ruido.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos iguales , (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor). Se coloca a un grupo formando un círculo tomadas de los brazos, mirando hacia adentro. Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de una de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada uno.

6. DESARROLLO: Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden nuevamente tomadas de las manos unos y de las brazos otros. Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda (así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. El coordinador puede interrumpir en cualquier momento.

Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez. al dinámica continúa sucesivamente hasta que quede una pareja solo al centro, que es la ganadora.

7. NOTAS: Se puede utilizar también como dinámica e presentación, añadiéndole los elementos de la presentación por pareja y subjetiva.

183. LAS LANCHAS

1. DEFINICION: Dinámica de animación.

2. OBJETIVOS: Animación.

3. PARTICIPANTES: El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se ponen de pie.

6. DESARROLLO: El coordinador cuenta la siguiente historia:

"Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha sólo pueden entrar (se dice un número) personas".

El grupo tiene entonces que formar círculos en los que estén el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos se declarará hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar.

Inmediatamente, se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha, se van eliminando a los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio.

7. NOTAS: Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declararlas hundidas. Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.

184. CHULIPANDEO

1. DEFINICION: Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo, impulsándola sólo con el culo.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres de una forma divertida y dinámica. Distenderse y cohesionar al grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

4. MATERIALES: Pelotas pequeñas o canicas, máximo del tamaño de una pelota de tenis.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: El animador/a invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo. Se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos/as, dando la vuelta al círculo, impulsándola con las nalgas. El animador/a empieza pasándole la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o derecha, diciendo: "Roberto, culi-pandea". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándola a la persona que se encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el animador/a puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego después de un rato.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: -----

185. BALONES PRESENTADORES

1. DEFINICION: Se trata de ir pasando balones a los que se acompaña una pregunta.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres y algunos datos de los participantes.

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

4. MATERIALES: Tres pelotas de diferentes colores.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: En círculo. El animador/a lanza una primera después de decir su nombre. Cada uno/a que la reciba la lanzará nuevamente, siempre después de decir su nombre. Después de un ratito, el animador/a pone en juego una segunda pelota, lanzándosela a alguien de quien dice su nombre. Este jugador se la envía a otra persona de la que tiene que decir su nombre. En seguida se introduce una tercera pelota. Al lanzarla habrá que decir alguna actividad que le gusta desarrollar a quien la ha enviado.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Se pueden introducir otras pelotas con otras cuestiones.

186. GENTE A GENTE

1. DEFINICION: Se trata de presentarse al ritmo de la música.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres y permitir un primer contacto.

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

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "Hola, soy" Después de presentarse, los de adentro dicen "gente a gente" que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica hasta dar la vuelta completa. El animador/a puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla, ...

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Un buen juego de presentación para grupos muy numerosas.

187. PELOTA DE PLAYA

1. DEFINICION: Se trata de presentarse al mismo tiempo que se pasa una pelota de playa entre las piernas.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Coordinar movimientos.

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

4. MATERIALES: Una pelota de playa. (De esas que son muy grandes)

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: No se puede tocar la pelota con las manos.

6. DESARROLLO: Los jugadores están de pie en círculo. El animador/a comienza colocándose una pelota entre las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro/a participante y se presenta. Luego le pasa la pelota, sin tocarla con las manos. Esta persona continua el juego, hasta que todos/as se han presentado.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Para grupos numerosos se pueden introducir varias pelotas.

188. OBJETO IMAGINARIO

1. DEFINICION: Se trata de presentarse lanzando y gesticulando objetos imaginarios.

2. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Estimular la creatividad. Ejercitar el lenguaje gestual.

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

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los gestos de lanzar y recibir deben ir en relación al peso y tamaño del objeto.

6. DESARROLLO: Todos/as en círculo. Una persona comienza gesticulado con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o alzar a (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Se puede hacer diciendo verbalmente cuál es el objeto que se pasa, o sin decirlo y que sea el grupo quien tenga que adivinarlo.

189. UNIÓN CON LA NATURALEZA

1. OBJETIVOS: Experimentar nuevas sensaciones al estar en contacto con la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Todos los participantes tumbados en el suelo, permanecer en silencio, escuchar detenidamente, observa; sentir el suelo, el aire, la temperatura. Permanecer así un rato largo, los animales se os acercarán como si fueses parte de la naturaleza. Si os apetece taparos con hojas de árboles, con ramas.... casi os podéis cubrir por completo. Sentir así vuestra unión con la naturaleza.

4. NOTAS: Luego puedes reunir a los chavales y comenta con ellos qué han sentido, ¿cuántos sonidos diferentes han oído? ¿cuántos colores han visto? ...etc.

190. MIMO NATURAL

1. OBJETIVOS: Experimentar nuevas sensaciones al estar en contacto con la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Si nos encontramos en silencio podemos hacer como que soy un árbol o una planta pequeña que va creciendo, o un animal que se mueve, siente.... Podemos imaginar que somos el viento que.....

Podemos actuar unos con otros. Podemos construir una planta, una animal ente todos, de manera que cada uno somos una parte de ella. Cuatro son las patas, uno el rabo, otra la trompa. Es el elefante que camina simultáneamente a veces lento, otras veces rápido,...

4. NOTAS: Luego puedes reunir a los chavales y comenta con ellos qué han sentido.

191. SORPRESA ARTIFICIAL

1. OBJETIVOS: Adquirir nuevos hábitos frente al consumo y a favor del respeto al medio ambiente.

2. MATERIALES: Objetos diversos.

3. DESARROLLO: En un sendero de 15 m. coloca doce objetos fabricados por el hombre. Unos muy ocultos, otros semiocultos y algunos muy visibles. los niños avanzan por el sendero y al llegar al final han de decir cuántos han visto. Si no aciertan el número han de recorrer el sendero de nuevo.

192. LA CÁMARA DE FOTOS

1. OBJETIVOS: Fomentar el respeto al medio ambiente.
2. MATERIALES: -----
3. DESARROLLO: Todos por parejas, uno conduce a otro que lleva los ojos tapados. Cuando al conductor le parece conveniente se paran, le destapa los ojos al otro y le anima a que tome una instantánea de lo que tiene delante. Luego se tapa los ojos y se repite la misma actividad varias veces.
4. NOTAS: Después de haberse cambiado los papeles se comenta entre todos lo ocurrido y lo visto.

193. EL TOPO

1. OBJETIVOS: Fomentar el respeto al medio ambiente.
2. MATERIALES: -----
3. DESARROLLO: Este juego se hace en grupos de cinco, cada uno busca un objeto de la naturaleza no mayor que un zapato. Lo observan detenidamente y se colocan todos los objetos juntos en el centro. Luego con los ojos cerrados y desde una distancia de 10 m. cada topo ha de descubrir el objeto que él seleccionó.

194. LINCE Y CONEJO

1. OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones que se establecen en la naturaleza.
2. MATERIALES: -----
3. DESARROLLO: En un espacio cercado uno hace de lince con los ojos cerrados y ha de cazar al conejo que hará el menor ruido posible. Si resulta difícil el lince puede decir: "Conejo" y este tiene la obligación de decir: "Lince".
4. NOTAS: Pueden jugar varias parejas a la vez dando a cada una nombres diferentes: sapo e insecto, murciélago, perro y gato,

195. GOTAS DE AGUA

1. OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones que se establecen en la naturaleza.
2. MATERIALES: -----
3. DESARROLLO: Se distribuye a los participantes por una zona determinada con las siguientes instrucciones. Cada uno debe sentirse como una gota de agua de lluvia que resbala por la nieve. Debe ir hacia las zonas más bajas (menos cota) de la forma más

directa posible (máxima pendiente). Se les distribuye por la zona y se les dice que den saltos verticales, dejándose llevar por la pendiente.

4. NOTAS: Llegará un momento y un lugar en que los participantes vayan todos por el mismo camino: "el cauce".

196. EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA

1. OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones de equilibrio que se establecen en la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se forman tres equipos de igual número de componentes: Lince, hierbas y conejos. Los lince comen a los conejos, los conejos a las hierbas y la hierba a los lince (dado que lince muerto es abono para la vegetación). Se marca el área de juego y se forman los equipos. Los lince van con una mano sobre la cabeza, los conejos con una mano en el pecho. Vale sólo el agarrar por la ropa al contrario.

4. NOTAS: Aquí comienza lo bueno: cada individuo agarrado pasa a ser de la especie que lo cogió, por lo que deberá cambiar a la correspondiente posición de la mano (cabeza, cara o pecho). De esta forma observaremos disminución en algunas poblaciones y aumento en otras; pero siempre se volverá a un estado de equilibrio.

197. PREDADORES Y PRESAS

1. OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones de equilibrio que se establecen en la naturaleza.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se forman dos grupos con igual número de integrantes, cada uno de los cuales llevará una cinta del color de su equipo: depredadores o presas. En cada grupo se venda los ojos a un participante, se atan los pies con cuerdas de distinta longitud) a tres o más; y a uno o dos se les deja totalmente libres. Se delimita el área de juego (muy importante) y se establece una madriguera. Comienza el juego cuando los depredadores salen a cazar a sus presas. las presas cogidas son llevadas por el depredador a la madriguera y este sale nuevamente a cazar.

4. NOTAS: Al cabo de un minuto (o según vea el monitor) se para el juego y se observa que los individuos ciegos o trabados por las cuerdas han sido los menos afortunados. El monitor comenta que en la naturaleza los individuos mejor adaptados son los que sobreviven ante la presión del medio.

198. PIRÁMIDE DE VIDA

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Cada uno escribe en un papelito el nombre de una planta o un animal. Luego nos ponemos a construir una pirámide. Primero se pone en el suelo a cuatro patas y muy juntos lo que pusieron en el papel una planta. Luego intentan colocarse en la misma postura sobre ellos los que comen solo plantas. Y al final se ponen encima los carnívoros.

4. NOTAS: Podremos observar con este juego que para lograr una pirámide necesitamos tener más plantas y menos carnívoros. Tras una negociación lograremos hacer la pirámide y analizaremos la similitud del juego con la realidad.

199. INTERACCIÓN

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: En medio del círculo el director del juego va preguntando:

- ¿Una planta?

- La zanahoria. (Esta persona sujeta la cuerda y lanza el ovillo a otra preguntando: ¿Quién come zanahoria?).

- El conejo. (Quien responda sujeta la cuerda mientras se va desmadejando el ovillo y hace otra pregunta) ¿?

4. NOTAS: De esta manera se va formando una tupida red de elementos que interactúan.

200. LAS ADAPTACIONES

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se forman dos equipos. Se numeran los jugadores de forma que cada uno tenga su par en el equipo contrario. El director del juego tiene unas tarjetas en las que aparece apuntado un cambio ambiental. Mientras la baraja dice un número y luego le ofrece, al azar, una a cada jugador con ese número; éstos leen en voz alta la frase de su tarjeta y partir de ese momento disponen de dos minutos para apuntar en su cuaderno de campo las posibles adaptaciones a ese cambio ambiental. El director del juego, imparcial, juzgará las adaptaciones correctas, que significarán un punto cada uno para ese equipo.

POSIBLES CAMBIOS AMBIENTALES:

- Tus depredadores comienzan a correr más rápido que tú.

- Las plantas que comes comienzan a extinguirse.

- Comienza la glaciación.

- Tu comida solo está disponible en primavera y verano.

- Hay una especie que comienza a comerse las creías.

EJEMPLOS DE POSIBLES RESPUESTAS:

- Desarrollo un oído más agudo. Hago cuevas subterráneas.
- Hago más variada mi dieta.
- Desarrollo corporal y piel gruesa. Me desplazo hacia el Ecuador.
- Hiberno. Emigro.
- Mis crías serán más miméticas.

4. NOTAS: Está permitido el debate y la discusión posterior, pero no se puede hablar al compañero que le ha tocado responder, sólo vale ayuda mímica.

201. AMANECER EN LA JUNGLA

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Todos están tumbado en el suelo. Nos imaginamos que todos somos animales durmiendo durante la noche en medio de la jungla. Con la primera luz los animales se mueven, se despiertan, se estiran, bostezan comienzan a desplazarse, se tocan unos a otros, se comunican rugiendo, mugiendo, ladrando, piando, Oímos todos el sonido de la jungla cuando amanece.

4. NOTAS: Se pueden asignar papeles de antemano o improvisar. Se puede imaginar una granja en lugar de la jungla.

202. EXPLORADORES

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se da a cada equipo una lista de las cosas que han de recoger en la naturaleza. pueden llevar todos los equipos la misma lista. Aquí van algunas idas de lo que puede figurar en la lista:

Un fruto. El esqueleto de una hoja. Algo más grande que un zapato. Algo suave por una cara y rugoso por la otras. Restos de civilización. Para un regalo. Fino y largo. Le gusta a la seño.....

4. NOTAS: Luego lo enseñamos a los demás y lo comentamos.

203. LAS HUELLAS

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Busca en el suelo pisadas de animales y adivina a quién pertenecen. Mita a esa criatura. Sigue la huella a ver si la encuentras.

4. NOTAS: -----

204. LA CAZA DEL TESORO

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Quien prepara el juego ha de colocar una serie de pistas en la naturaleza que conduzcan a un tesoro escondido. Las pistas además de indicar el camino hacia el tesoro indicarán unas pruebas a realizar cooperativamente entre los participantes antes de encontrar la pista siguiente.

4. NOTAS: El tesoro puede ser una obra de arte realizada con objetos de la naturaleza o una cesta con alimentos naturales a repartir entre los participantes.

205. ABRAZAR LA NATURALEZA

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Busca en la naturaleza un objeto que pueda abrazar y si es posible pon tu cuerpo en máximo contacto con dicho objeto. Cierra los ojos, siente tu cuerpo, siente el cuerpo del objeto, intenta percibir la energía que ese cuerpo desprende, adivina sus ondulaciones, sus expresiones, comunicarlos,

4. NOTAS: -----

206. BUSCA UNO IGUAL

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Reunir diez objetos de la naturaleza que nos sean fáciles de recoger por ser escasos o por encontrarse en sitios diferentes.... Los presentamos cubiertos y se descubren durante unos pocos segundos. Se da un tiempo para encontrar otros iguales o parecidos.

4. NOTAS: Está bien hacerlo por grupos.

207. ¿QUÉ ANIMAL SOY?

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: 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".

208. EL LAZARILLO

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Por parejas. Uno cierra los ojos y otro le guía para que tenga percepciones sensoriales de l naturaleza que les rodea.

4. NOTAS: Luego se cambian los papeles y finalmente comentan la experiencia.

209. COLLAGE NATURAL

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Se buscan elementos naturales para construir un collage entre todos.

4. NOTAS: Se puede realizar sobre el suelo o la pared.

210. LOS CINCO SENTIDOS

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: 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.

211. EL ZORRO

1. OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella.

2. MATERIALES: -----

3. DESARROLLO: Un jugador provisto de un silbato huye veinte minutos antes que el reto de jugadores. A intervalos cotos toca el silbato para que los demás le den alcance guiándose por el sonido. El zorro cada vez que silba puede estar en una dirección diferente. Cuando el zorro es atrapado éste da silbidos seguidos hasta que todos los participantes lleguen a dónde él está.

4. NOTAS: -----

212. DESCUBRIR

1. **DEFINICION:** Se trata de describir algo que ha sido visto durante un rato.

2. **OBJETIVOS:** Favorecer la observación y la capacidad de descripción.

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

4. **MATERIALES:** -----

5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----

6. **DESARROLLO:** Se señala un objeto y se da tiempo para observarlo con calma. Luego, por parejas, debe describirse: aspecto, características, finalidad,

7. **EVALUACIÓN:** Puede girar en torno a la precisión del lenguaje y la objetividad de nuestras observaciones.

8. **NOTAS:** -----

213. PECERA

1. **DEFINICION:** Unas pocas personas dialogan en el centro, rodeados del resto del grupo.

2. **OBJETIVOS:** Visualizar las dificultades para llegar al consenso y favorecer su consecución. Intentar tomar una decisión por consenso.

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

4. **MATERIALES:** Mejor si se dispone de un panel, pizarra, o cartulina grande.

5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se eligen portavoces de grupos o personas que representen posturas y/o intereses diferentes. Sólo estas personas pueden hablar bien alto para que todo el mundo las oiga.

6. **DESARROLLO:** El grupo que va a discutir se coloca en le centro y el resto a su alrededor. En el caso de ser portavoces, su grupo se sitúa a su espalda. Comienza la

discusión entre las personas que están en el centro. El grupo de afuera tiene como misión observar y analizar los roles que se están dando, las posturas que están bloqueando el consenso, las dificultades de comunicación que haya, etc. Eventualmente se puede plantear la posibilidad (en el caso de utilizarlo para toma una decisión entre grupos) de que el grupo de detrás pueda pasar algún (2 o 3) mensaje por escrito y que ante una propuesta muy novedosa que no estuviera discutida en el grupo se pueda plantear la posibilidad de dar uno o dos minutos para que todas las personas que están de portavoces consulten con su grupo. Si no se está intentando tomar una decisión, el grupo de afuera sólo anotará tomando su papel en la evaluación.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se sintieron? ¿Todo el mundo puede aceptar la decisión tomada? ¿Se sintieron bien representados? ¿Qué dinámica se dio? ¿Qué dinámica se dio, qué roles, qué favoreció y dificultó el consenso?,

8. NOTAS: -----

214. TOMA DE DECISIONES RÁPIDA

1. DEFINICION: Se trata de, en pequeños grupos, tomar decisiones de forma rápida.

2. OBJETIVOS: Aprender a concentrarse en lo esencial a la hora de tomar decisiones. Desarrollar la creatividad a la hora de buscar soluciones rápidamente, en situaciones difíciles.

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

4. MATERIALES: Útiles para escribir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: .Dividirse en grupos de 3 o 4 personas. El tiempo de reflexión será muy corto (30 segundos).

6. DESARROLLO: 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 a una de las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas , antes de pasar a la siguiente situación.

7. EVALUACIÓN: Se discute sobre las diferentes soluciones planteadas. Se puede intentar sacar otras nuevas que salgan de escuchar las planteadas.

8. NOTAS: Plantear cuestiones variadas, por ejemplo:

- A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura. ¿Qué haríais?
- Estás moderando una reunión muy importante. Un grupito perturba continuamente. ¿Qué haces?
- Organizáis una conferencia sobre pacifismo. La sala está llena. La policía anuncia un aviso de bomba en el local y hay que desalojar. ¿Qué haríais?

- Unos amigos se han ido de vacaciones y te han dejado la llave de su piso. Esa noche vas a dormir allí sólo. A media noche oyes que se abre la puerta, ¿qué haces?

215. EJERCICIO DE LA NASA

1. DEFINICION: Se trata de ordenar una lista de cosas necesarias para sobrevivir.

2. OBJETIVOS: Contrastar la calidad de la toma de decisiones en grupo frente a la individual.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: Útiles para escribir. Lista de cosas.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Dar una lista a cada participante y dejar de 5 a 10 minutos para clasificar la lista en orden de importancia. No se puede hablar con nadie. Formar grupos de 6 - 8 personas y un/a observador/a. Dar una lista a cada grupo y dejar 20 minutos para ordenarla. Finalmente compara los resultados individuales, con los colectivos y los de la NASA.

7. EVALUACIÓN: Evaluar los resultados. ¿Se han mejorado en el grupo? ¿Qué te ha aportado la discusión en el grupo? ¿Ha sido fácil tomar la decisión grupal? Cómo se ha dado?

8. NOTAS: Este ejercicio puede ser numéricamente evaluado, en base a la tabla de respuestas "correctas" elaborada por un equipo de científicos de la NASA y un computador. Las puntuaciones se sacarían de calcular la diferencia entre las respuestas individuales o grupales y las de la NASA. Se puede intentar ver la diferencia de puntos con decisiones grupales por mayoría, consenso, etc..

HOJA DE INSTRUCCIONES

Estás/áis en una nave espacial que tiene que reunirse con la ve nodriza en la superficie iluminada de la luna. A causa de dificultades técnicas tu/vuestra nave ha aterrizado a 300 km. de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo.

Tu/vuestra SUPERVIVENCIA DEPENDE DE CONSEGUIR LLEGAR A LA NAVE NODRIZA, para lo cual sólo se puede llevar lo más imprescindible. A continuación hay una lista de 15 artículos que han quedado intactos y sin dañar después del alunizaje. Tu/vuestra tarea consiste en clasificarlos por orden de importancia para permitir a la tripulación llegar al punto de encuentro. El 1 sería el artículo más importante, y así hasta llegar al 15 que sería el menos importante. Entre paréntesis respuesta correcta, y explicación, sólo para el animador/a.).

1 caja de cerillas (**15, no hay oxígeno**)

1 lata de alimento concentrado (**4, se puede vivir algún tiempo sin comida**)

- 20 metros de cuerda de nylon (**6, para ayudarse en terreno irregular**)
- 30 metros cuadrados de seda de paracaídas (**8, acarrear, protegerse del sol**)
- 1 aparato portátil de calefacción (**13, la cara iluminada está caliente**)
- 2 pistolas del 45 (**11, útiles para propulsión**)
- 1 lata de leche en polvo (**12, necesita agua**)
- 2 bombonas de oxígeno de 50 l (**1, no hay aire en la luna**)
- 1 mapa estelar de las constelaciones lunares (**3, necesario para orientarse**)
- 1 bote neumático con botellas de CO₂, (**9, para llevar cosas o protegerse y para propulsión las botellas**)
- 1 brújula magnética (**14, no hay el campo magnético terrestre**)
- 20 litros de agua (**2, no se puede vivir sin agua**)
- Bengalas de señales (arden el vacío) (**10, útiles a muy corta distancia**)
- 1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones (**7, botiquín puede ser necesario, las agujas son inútiles**)
- 1 receptor y emisor de FM accionado con energía solar (**5, comunicador con la nave**)

216. CON LAS MANOS EN LA MASA

1. DEFINICION: Se trata de modelar por parejas con los ojos cerrados un trozo de arcilla o plastilina.

2. OBJETIVOS: Favorecer la comunicación impulsando otros canales. Estimular los procesos de decisión.

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

4. MATERIALES: Arcilla o plastilina. Tela para tapase los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todo el grupo se tapa los ojos y no puede hablar, ni emitir sonidos. Se forman parejas sin conocerse.

6. DESARROLLO: 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.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se fue decidiendo qué hacer? ¿Quién tomaba la iniciativa? ¿Cómo se produjo la comunicación?

8. NOTAS: -----

216. FANTASMAS

1. DEFINICION: Consiste en comunicarse identificando la sombra de un miembro del grupo.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la atención. Favorecer un clima de distensión. Potenciar una forma.

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

4. MATERIALES: Una sábana. Algo para producir luz.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: 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 representa.

7. EVALUACIÓN: Puede girar en torno a los diferentes canales de comunicación y formas de comunicación no verbal.

8. NOTAS: -----

217. CINTAS DE PREJUICIOS

1. DEFINICION: Se trata de mantener una discusión en la que cada persona tiene una "etiqueta".

2. OBJETIVOS: Analizar cómo influyen los estereotipos en la comunicación.

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

4. MATERIALES: Cintas de cartulina, rotulador y celofán.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El animador/a prepara para colocar alrededor de la cabeza con diversos estereotipos: "ligón", "pesada", "listillo", "pelota",

6. DESARROLLO: El animador/a coloca a la altura de la frente las cintas sin que sean vistas por la persona a la que se le coloca. Una vez todas las personas tienen las cintas puestas se propone un tema a discutir. Cada cual tratará a las demás personas, durante la discusión, en base a lo que para ella significa el estereotipo que le ve en la frente. No hay que decir abiertamente lo que pone, sino tratar a esa persona con la idea que tienes de una persona que respondiera a esa "etiqueta".

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo afecta a la comunicación la primera imagen que te formas de alguien? ¿o la que te dan? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Se valora lo mismo la palabra de todo el mundo?

8. NOTAS: Se puede hacer en el transcurso de una clase, toda una mañana, durante un desayuno, etc.

218. LIBRO MÁGICO

1. DEFINICION: Se trata de comunicar acciones al resto del grupo a través del lenguaje mímico.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la expresión corporal. Estimular la atención.

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

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todas las personas sentadas en círculo. En el centro imaginamos que se encuentra un libro mágico. Cada jugador/a va hacia el libro y saca algo; en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que sacó. Por ejemplo, alguien saca un peine y simula que se está peinando. Quien crea haber adivinado la representación, va hacia el centro para decírselo, sin que los demás oigan. En caso de no acertar vuelve al círculo y sigue intentándolo. Si acierta, se queda en el centro acompañando al primer jugador/a y haciendo lo mismo. El juego continúa hasta que todos/as están en el centro. Se continúa con otra persona.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: -----

219. EL BAILE DE LA ALFOMBRA

1. DEFINICION: Se trata de que todas las personas del grupo se besen.

2. OBJETIVOS: Deshinbir y cohesionar al grupo. Establecer un clima de comunicación.

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

4. MATERIALES: Una alfombra, toalla o tela.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todo el grupo se coloca en círculo, excepto alguien que inicia el juego en el centro, que es donde está la alfombra. La persona del centro elige a otra que se coloca en la alfombra y se da un beso. La persona elegida se queda en el centro y elige a otra de las que forman el corro. El juego continúa hasta que todo el mundo pasa por la alfombra.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se sintieron individualmente? ¿Cómo reaccionaron en grupo?

8. NOTAS: ¡Un beso!, ¿no es una agradable forma de comunicarse?

220. TORBELLINO DE IDEAS

- 1. DEFINICION:** Se trata de realizar una libre exposición de ideas telegráficamente y sin debatir las de los demás.
- 2. OBJETIVOS:** Potenciar la creatividad grupal. Favorecer la participación de todo el grupo.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 11 años.
- 4. MATERIALES:** Útiles para escribir.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** No se puede rebatir a nadie, ni entrar en discusiones. Toda idea es admitida, por más fantástica que parezca.
- 6. DESARROLLO:** El animador/a plantea una pregunta clara. Las personas participantes deben dar tantas ideas como se les ocurran. Todas ellas se van apuntado en una pizarra. Si el objetivo es analizar los diferentes aspectos de un problema es importante ir anotando las ideas con cierto orden: similitud, aspectos,
- 7. EVALUACIÓN:** Examinar las respuestas obtenidas. Comparar la producción grupal con la individual.
- 8. NOTAS:** Puede ser interesante el que la primera fase de la lluvia de ideas se haga por escrito. Es decir, cada persona escribe sus ideas, una `por papel. De esta forma no monopolizan las personas que más facilidad tienen. A continuación se recogen todos los papeles y se van colocando en la pizarra. SI una vez colocados a alguien le sugieren nuevas propuestas se pueden añadir.

221. LOS MENSAJES

- 1. DEFINICION:** Se trata de comunicar un mensaje en una situación de comunicación difícil.
- 2. OBJETIVOS:** Valorar la importancia de unas condiciones mínimas para que la comunicación sea posible. Fomentar conductas de cooperación.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 6 años.
- 4. MATERIALES:** Cuatro fichas o recortes de prensa con textos a transmitir.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----
- 6. DESARROLLO:** Las personas que participan se dividen en 4 subgrupos que se sitúan en los extremos de una cruz. Cada subgrupo elige un/a representante. Este/a se coloca detrás del subgrupo opuesto. A cada representante se le entrega un mensaje que

debe transmitir a su grupo. A una señal, los/as 4 representantes mandan su mensaje. Cuanto más griterío, mejor. Los mensajes pueden ser trozos de un texto, y el juego termina cuando cada subgrupo recita el texto original. para más confusión puede darse el mismo mensaje a todos los subgrupos.

7. EVALUACIÓN: Valoración del proceso. Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?

8. NOTAS: -----

222. DIÁLOGO

1. DEFINICION: Se trata de mantener una conversación con ciertas premias.

2. OBJETIVOS: Aprender a dialogar. favorecer una comunicación verbal afectiva y el consenso.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Ante un tema conflictivo y después de formar pequeños grupos con posiciones diferentes, se seguirían los siguientes pasos:

1- Presentación de posiciones.

2- Uno/a(s) y otro/a(s) se formulan preguntas entre sí. Tras ello, cada cual intenta exponer la postura del "otro/a" con la mayor precisión posible.

3- Cada persona o grupo que sostiene una opinión presenta una lista de acuerdos entre su postura y la del "otro/a".

4- Presentación por parte de ambas personas y/o grupos de las cuestiones pendientes que pueden explorar conjunta o separadamente, para resolver algunas de sus diferencias. Pueden señalarse las cuestiones que se consideren de principio.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se ha desarrollado el proceso? ¿Se han escuchado las posiciones? ¿Ha habido acercamientos?

8. NOTAS: -----

223. AFIRMACIONES EN GRUPO

1. DEFINICION: Se trata de conocer los puntos de acuerdo y desacuerdo sobre distintos temas susceptibles de opinión.

2. OBJETIVOS: Conocer las disientas valoraciones de los/as participantes del grupo. Aprender a respetar las posturas de los/as demás.

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

4. MATERIALES: Útiles para escribir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Se elige un tema concreto para opinar sobre él. Cada participante escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace una puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y en las que hay desacuerdo. Luego se entabla el debate.

7. EVALUACIÓN: ¿En qué se estriban las diferencias? ¿Cómo se actúa cuando hay desacuerdos? ¿Se respeta la opinión de los/as compañeros?

8. NOTAS: Para fomentar el que no se monopolice la palabra y que todo el grupo participe, se puede dar al principio del debate 3 cerillas a cada persona. Cada vez que alguien quiera hablar, tendrá que poner una cerilla en el centro, no pudiendo hablar más cuando se le acaben.

224. PASEO EN LA JUNGLA

1. DEFINICION: Consiste en decidir la posición para atravesar una jungla imaginaria.

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

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

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada las dificultades 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 posesiones 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.

7. EVALUACIÓN: ¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?

8. 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.

225. COLLAGE

1. DEFINICION: Se trata de un juego de roles en el que el grupo - clase es dividido en tres grupos. Cada uno de ellos tiene unas consignas propias, pero una común que consiste en ver cuál de es el mejor trabajo de los realizados por los tres ante una misma propuesta. Se encontrarán con que no hay material suficiente para hacerlo los tres.

2. OBJETIVOS: Analizar las actitudes y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, a partir de 5 años.

4. MATERIALES: 4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista atrasada.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: (aquello que se dice a todos/as)

Sólo se podrá utilizar el material que el/la animador/a coloque en la mesa central. Se divide al grupo en 3 subgrupos de igual número de personas y un cuarto de 3 observadores/as (1 por grupo). Cada uno de ellos tiene 20 minutos para realizar un collage que represente, por ejemplo las cuatro estaciones del año. Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado al menos el título. Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador/a. Se trata de ver, qué grupo lo hace mejor.

6. DESARROLLO: Una vez dadas las consignas generales y dividido el grupo se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que se organicen y dar los roles específicos de cada subgrupo, comenzando por los de los observadores/as. hay que hacer especial hincapié en que nadie se puede salir del rol asignado. Una vez explicados a cada subgrupo, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.

7. EVALUACIÓN: Primero se debe hacer una rueda en la que cada uno/a SIN ENTRAR EN DEBATE cuente cómo se ha sentido, SOLO SENTIMIENTOS.

Después los/as observadores/as cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el gran grupo cuál era la consigna específica del grupo que observaba.

A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se dan en un ambiente de competición: ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violenta, pasiva, no violenta, ...? ¿qué reacciones han generado? ¿Qué tipo de respuestas pueden ser efectivas para hacer "lo que es justo"? ¿a quién sirve competir y a quién cooperar?.

Es habitual que en el transcurso del juego puedan surgir situaciones fuertes, incluso la creación de verdaderos ejércitos o fuerzas armadas para defender "la propiedad (el mural único), que pueden dar mucho juego en la evaluación. No obstante, es importante dejar claro que en el debate hablamos de roles que han jugado unas persona y no de esas personas. Así mismo, es importante que nadie se quede mal o como algo negativo. El/la

animador/a habrá de procurar que todas las cosas salgan durante la evaluación y sirvan para enriquecer el debate.

8. NOTAS:

OBSERVADORES/AS: no interviene para nada. Toma nota de todo lo que ocurra: estrategia que elabora el grupo, forma de organizarse, relaciones entre ellos/as, roles que asumen, frases significativas, ...

1º GRUPO: su objetivo es **ganar** por encima de todo. Para ello les está permitido cualquier cosa. **No cooperan** con los otros grupos y no deben de arriesgarse a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el suyo.

2º GRUPO: trabajan en su collage sin meterse con nada ni con nadie y mientras no encuentren dificultades. Su postura es **rehuir** las dificultades o **conflictos**. Nunca se enfrentan. Ante órdenes o agresiones, su postura es la **sumisión y el acatamiento**. Mientras no se metan con ellos continuarán trabajando.

3º GRUPO: su consigna principal es que **todo grupo tiene derecho a realizar el mural**. Deberán afrontar los **conflictos de forma positiva**.

226. SILENCIO

1. DEFINICION: Se trata de un juego de roles sobre un conflicto en una aula.

2. OBJETIVOS: Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Favorecer la observación y la capacidad de saber ponerse en el lugar del otro/a.

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

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo en subgrupos de tres personas: una hará de observadora, otra de maestra y otra de alumna.

6. DESARROLLO: El escenario es una clase. El maestro/a llama al alumno a la pizarra para hacer un ejercicio o algo similar. El alumno/a no responde. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas de cada rol (ver notas).

Después de unos 10 minutos se procede a la evaluación. Tras ésta se puede volver a repetir una o dos veces sólo con una pareja y el resto del grupo como observador, para intentar posibles soluciones u otras formas de enfrentar el conflicto.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿sabes qué sentía el otro/a? ¿Cuál es el/los conflictos/s? ¿Qué situaciones se han dado? Lluvia de ideas sobre posibles actitudes a adoptar. Selección de ellas.

8. NOTAS:

MAESTRO/A: el alumno/a al que llama nunca ha dado "problemas". Le ha llamado tres veces y no ha habido la más mínima respuesta. Tendrá que intentar que salga o bien que le responda, ya que es una situación incómoda ante la clase.

ALUMNO/A: la noche anterior ha habido una fuerte disputa familiar en tu casa. La situación es muy tensa y sólo tienes ganas de llorar, pero no has tenido más remedio que asistir a clase. Has oído tu nombre, pero sabes que si sales a la pizarra no podrás aguantar las lágrimas. Sólo darás expiaciones si alguien saber ser cercano, inspirarte confianza y llegar a ti.

228. EL PARTIDO

1. DEFINICION: Se trata de un juego de roles sobre un conflicto de discriminación sexista en el deporte.

2. OBJETIVOS: Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Aprender a respetar la diferencia y a superar las discriminaciones por razones de sexo.

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

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo - clase en tríos: uno hará de observadora, otro de niño y otro de niña. Irán invirtiendo sus papes a una señal del animador.

6. DESARROLLO: El escenario es el patio de un recreo. Una niña pide al capitán entrar en el equipo de futbito de su clase, que hasta ahora siempre ha sido sólo de niños. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol:

- **Capitán:** sabes que ella juega bien, pero piensas que el fútbol de los chicos no es igual al de las chicas. Ella no tendría la fuerza necesaria para jugar como vosotros. Además, ¿qué te dirían los demás chicos de tu equipo y de otros equipos si dejaras que entrara?

- **Chica:** llevas tiempo jugando al fútbol con las chicas, pero piensas que no tiene porque seguir habiendo equipos de chicas o chicos, que pueden ser mixtos. En tu barrio ya has jugado muchas veces con los chicos y siempre has metido o cedido buenos goles como delantera. No estás dispuesta a permitir que no te dejen entrar al equipo por el hecho de ser chica, en lugar de por tu capacidad de jugar al fútbol.

Después de 5-10 minutos se puede invitar a cambiar los roles y comenzar de nuevo. sí otra vez hasta que todos/as hayan pasado por los tres roles.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes que sentía el otro/a? ¿Cómo te sentirías si te niegan hacer aquello que quieres por el hecho ser mujer, hombre, blanco, negro, ...? ¿Sabes de situaciones en la vida real en que ocurra esto?.....

Si llegáis a un acuerdo de formar un equipo de chicas y chicos y sois seleccionados para un certamen con otros colegios en el que dicen que no pueden participar las chicas, ¿qué haríais? ¿qué posturas tomaríais como clase?

229. TELARAÑA

1. DEFINICION: Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 12 años.

4. MATERIALES: Cuerda y un espacio que tenga dos postes, dos árboles, entre los que se pueda construir la telaraña.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes, ...) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro.

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

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

8. NOTAS: -----

230. AGUANTAR EL MURO

1. DEFINICION: Se trata de aguantar el muro con la mirada entre todas las personas participantes.

2. OBJETIVOS: Favorecer la resistencia a la manipulación. Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: Un muro.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El animador/a plantea que vamos a tratar el tema de la desobediencia. No dar más explicaciones que las precisas. A partir de planteado el conflicto es el grupo quien tiene que decidir su solución y cuándo termina el juego. Esto puede conducir a que dure poco o que se haga realmente largo. Eludir la tentación de acabarlo el animador/a.

6. DESARROLLO: Se invita a todo el grupo a colocarse frente a un muro (Una pared, ...) a corta distancia. Se les indica que el muro se aguanta gracias a su fuerza y que si apartan la vista del muro, éste se caerá. Una persona queda fuera del grupo e intentará convencer a los demás para que dejen de mirar el muro. Los/as que vayan dejándolo pueden ayudarle. El juego terminará cuando todos/as dejen de mirar el muro y estén de acuerdo en terminar el juego.

7. EVALUACIÓN: Se puede comenzar planteando una discusión sobre el concepto de obediencia - desobediencia. ¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué significaba el muro para quienes han quedado hasta el final? ¿A quién hay que desobedecer o a quién obedecer? ¿Por qué? ¿Qué dificultades entraña mantener esta postura en la vida real?

8. NOTAS: Es bueno meter algunos elementos externos que dificulten la permanencia en el muro (hacerlo bajo el sol en verano o la lluvia en invierno, en un espacio breve, justo un rato antes de algo que interesaba al grupo: el recreo, la comidas, ...). Hay que tener cuidado con el juego no se vaya de las manos. Normalmente hay un punto en el juego (no siempre de da) en el que ha cobrado significado propio. A partir de este momento cobra su máximo interés. Pero si llegara a una tensión excesiva, sin vías de solución (darles tiempo para intentarlo), entrar en un proceso de relajación - distanciamiento y pasar a la evaluación después de un rato.

231. CONFLICTO DE NÚMEROS

1. DEFINICION: Se trata de formar combinaciones de números.

2. OBJETIVOS: Favorecer la colaboración y comunicación. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.

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

4. MATERIALES: Tarjetas con números del 1 al 0 (tantas como participantes).

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todas las personas se colocan la tarjeta con su número en el pecho. El animador/a va diciendo números de diversas cifras. Los/as participantes intentarán formar estos números entre ellos/as pudiendo utilizar fórmulas matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones; y sobre todo la imaginación (un números al lado del otro, Hay que intentar evitar que queden participantes aislados.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se dio la colaboración? ¿Qué roles se dieron? ¿Qué soluciones?

8. NOTAS: Se pueden intentar que cada número lo forme todo el grupo. O intentarlo sin poder hablar.

232. GEMO

1. DEFINICION: Se trata de llevar el "gemo" ("espíritu") a un punto (árbol, cuadro, ...) de la otra zona, tantas veces como se pueda.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la imaginación de cara a dar una respuesta creativa a los conflictos y a elaborar estrategias grupales, que sepan hacer del supuesto "enemigo" un operador en lugar de un competidor.

3. PARTICIPANTES: Entre 10 - 20 participantes (según el espacio de que se disponga) a partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide la clase en dos campos marcando en cada lado un punto de meta dónde llevar el "gemo" (basta con tocar ese punto). Se forman dos subgrupos de igual número de participantes. El "gemo" sólo se puede coger por alguien del equipo contrario, nunca por alguien del equipo que lo lleve en ese momento.

6. DESARROLLO: Una persona de uno de los equipos comienza llevando el "gemo". Tratará de llevarlo hasta el punteo de meta contraria a su campo. Cualquier persona (del otro equipo) que le de una palmada en el culo, pasará a llevar el "gemo". La persona que consiga llevar el "gemo" a su objetivo, tocando para ello el punto meta, dará un punto a su equipo. El objetivo es conseguir el mayor número posible de puntos. Al no poder el "gemo" alguien del propio equipo habrá que estudiar una estrategia, de forma que el dejártelo coger por alguien del otro equipo, pueda servir para pasárselo a alguien de tu equipo, y llegar a la meta.

7. EVALUACIÓN: Podemos hablar sobre las estrategias confeccionadas por los equipos, qué tipo de relaciones: cooperativas/competitivas se dieron, qué se consiguió con cada una de ellas, ... Puede ser interesante como introducción para la educación en conflictos: actitudes que se dan, a dónde llevan, ver la paradoja de que para competir hay que cooperar y cómo se puede aprovechar esa paradoja para construir en lugar de destruir.

8. NOTAS: Es un juego que se presenta como competitivo, y que en realidad puede llevar a ganar un equipo, difícilmente lo conseguirá por si solo, si no es capaz de hacer de la participación del otro equipo un apoyo en lugar de un enfrentamiento.

233. SHERLOCK HOLMES

1. DEFINICION: Se trata de intentar detectar personas que cumplan una característica, a través de algunas preguntas.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación de las personas. Conocer a las/os demás del grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todos/as de pie. Cada uno se convierte en detective tras la pista de algo (p. ej. voy tras la pista de buenos/as dibujantes, buenas/os cantantes,). Se acerca a alguien y puede hacerle 4 preguntas indirectas. Nunca se puede preguntar directamente sobre la pista tras la que se va. Si tras la respuesta se cree que se está en lo cierto, se dice: "**eres un/a buen/a dibujante**" o "**mal/a dibujante**", según se crea. El otro/a afirma o niega la expresión, tras lo que el detective deberá explicar cómo ha llegado a esa conclusión. Se puede continuar tras otras pistas.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido?

8. NOTAS: -----

234. AUTOBIOGRAFÍA

1. DEFINICION: Cada jugador/a debe extraer en un tiempo determinado los datos que considere más significativo de su vida.

2. OBJETIVOS: Facilitar a los demás la información que cada uno/a considere más significativa de sí mismo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: Ficha, folios cartulinas. Útiles de escribir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Cada jugador/a escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado, por ejemplo cinco minutos, los datos más significativos de su vida. A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando, en las que NO debe figurar el nombre.

7. EVALUACIÓN: -----

8. NOTAS: Para este juego, es mejor que los/as participantes se conozcan mínimamente.

235. RECONOZCO A TU ANIMAL

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

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

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

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

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

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

7. EVALUACIÓN: -----

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

236. FRASES INCOMPLETAS

1. DEFINICION: Se trata de compartir sentimientos en base a completar una lista de frases.

2. OBJETIVOS: Profundizar en el conocimiento de las demás personas. Valorar el mundo de los sentimientos.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

4. MATERIALES: Lista de frases.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Se reparten las hojas y cada cual las rellena individualmente. Después se pasa a la evaluación.

7. EVALUACIÓN: ¿Nos ha costado rellenar las frases? ¿Cómo valoramos los sentimientos? ¿No es fácil expresarlos? ¿Estamos atentos a los de los/as demás?

8. NOTAS:

Cuando estoy callado en un grupo me siento

Cuando estoy con una persona y no me habla me siento

Cuando me enfado con alguien me siento

Cuando alguien se enfada conmigo me siento

Cuando critico a alguien me siento

Cuando alguien que está conmigo llora me siento

Cuando digo un cumplido a alguien me siento

Cuando me dicen un cumplido me siento

Cuando soy injusto me siento

Cuando alguien es injusto conmigo me siento

237. INTERCAMBIO DE SILUETAS

- 1. DEFINICION:** Se trata de la propia silueta y las de las otras personas.
- 2. OBJETIVOS:** Apreciar las diferencias existentes entre las percepciones de los miembros del grupo. favorecer el conocimiento personal. Relativizar nuestra propia imagen.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.
- 4. MATERIALES:** Papel y útiles para escribir.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** -----
- 6. DESARROLLO:** Cada persona dibujará su silueta para ella misma, sin que las demás le vean. Esta silueta deberá reflejar, en la medida de lo posible, cómo se siente cada una en ese momento y situación. No se trata de dibujar una silueta bonita sino sincera. A continuación la persona es elegida por dos compañeros para realizar su silueta. Estas siluetas deberán reflejar con la mayor claridad y realce posible cómo es vista cada persona por el resto de los compañeros.
- 7. EVALUACIÓN:** -----

238. ÓRDEN EN EL BANCO

- 1. DEFINICION:** Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.
- 2. OBJETIVOS:** Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo..
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años.
- 4. MATERIALES:** Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 cm.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas.
- 6. DESARROLLO:** El animador/a invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez todos/as colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura.
- 7. EVALUACION:** Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, ...etc.

239. PASEO DE NARICES

- 1. DEFINICION:** Se trata de hacer pasar una caja de cerillas de una nariz a otra.
- 2. OBJETIVOS:** Coordinar movimientos, desinhibirnos y pasar un rato divertido.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 5 años.
- 4. MATERIALES:** La cubierta de una caja de cerillas de tamaño normal, suficiente para que quepa la nariz.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -
- 6. DESARROLLO:** Colocados en círculo comienza el animador/a metiendo la nariz en la cubierta. Sin utilizar ninguna otra parte del cuerpo ha de conseguir pasarle la caja a la nariz de la persona de la derecha. Así sucesivamente hasta recorrer todo el círculo.
- 7. EVALUACION:** ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué papel jugaron en la cooperación elementos externos como los prejuicios de la proximidad, etc.?.
- 8. NOTAS:** Si hay gente resfriada puede ser “una maravillosa forma de cooperar con los virus”. Una variante puede ser con una manzana agarrada entre la barbilla y el cuello.

240. CONSTRUIR UNA MÁQUINA

- 1. DEFINICION:** Se trata de construir una máquina entre todos/as.
- 2. OBJETIVOS:** Lograr la coordinación de movimientos y fomentar la idea de que todos/as tenemos algo que aportar al trabajo común. Desarrollar la imaginación.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 5 años. Mejor en grupos de no más de 15 personas.
- 4. MATERIALES:** - - - - -
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** - - - - -
- 6. DESARROLLO:** El animador/a propone: “**vamos a hacer una máquina y todos/as somos parte de ella**”. Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, una imaginaria, Alguien comienza y los/as 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.
- 7. EVALUACION:** ¿Cómo se tomó la decisión de la máquina a construir? ¿Cómo te sentiste con tu aportación a la máquina?.

241. EL ARO

1. DEFINICION: Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo. Estimular la coordinación de movimientos.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... divididos en subgrupos de 5 jugadores. A partir de 8 años.

4. MATERIALES: Un aro por equipo.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: El animador/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan muy juntos, poniendo los brazos sobre los hombros de las compañeras/os, de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos/as la cabeza dentro de él.

7. EVALUACION: Se puede hablar sobre la importancia del trabajo en equipo.

8. NOTAS: Otra posibilidad de juego con el aro, o una forma de terminar el juego con todo el grupo, puede ser el formar un círculo tomados de una forma un poco especial. Mirando todos/as en la misma dirección cada jugador/a pasa su brazo derecho por debajo de las propias piernas para tomar la mano izquierda de la persona que está detrás de él, al mismo tiempo que da su mano izquierda al que tiene delante. Un jugador/a introduce el aro y éste debe pasar por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos.

242. LA ERE

1. DEFINICION: Se trata de ir incorporando gente al grupo perseguidor.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la colaboración y la observación de lo que aporta la incorporación de más gente a un trabajo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego.

6. DESARROLLO: Una persona, la “ere”, persigue a los demás. Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a la “ere” y los dos, agarrados de las manos, siguen persiguiendo a los demás. El proceso sigue hasta incorporar a todos/as.

7. EVALUACION: Puede girar en torno al tema de las ventajas e inconvenientes del trabajo individual y el de un grupo. Las aportaciones que puede conllevar el unirse a más gente, ... etc.

243. MUELLE HUMANO

1. DEFINICION: Se trata de dejarse caer contra otra persona cada vez más lejos.

2. OBJETIVOS: Favorecer la confianza. Estimular el equilibrio corporal y la cooperación.

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

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: El Grupo se divide por parejas. Los/as integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia delante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible.

7. EVALUACION: ¿Cómo se sintieron?

244. EL JARDINERO

1. DEFINICION: Consiste en recoger un objeto con los ojos tapados a través de un itinerario.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la confianza en sí mismo. Estimular la orientación espacial.

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

4. MATERIALES: Un caldero u otro objeto que represente un instrumento de jardinería. Algo para tapar los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La

primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.

7. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo sintieron a las demás personas? ¿El espacio?---

8. NOTAS: Para gente mayor se puede complicar el itinerario haciendo que el pasillo tenga curvas, etc.

245. CONTROL REMOTO

1. DEFINICION: Se trata de seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocarte con las demás personas del grupo.

2. OBJETIVOS: Favorecer la confianza y aprender a orientarse mediante la escucha.

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

4. MATERIALES: Algo para taparse los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia son los/as lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla.

7. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Han tenido dificultades para orientarse? ¿Cómo sintieron el espacio, las otras voces, ...?

246. NARIZ CON NARIZ

1. DEFINICION: Se trata de tocar la nariz del compañero/a con tu propia nariz y con los ojos cerrados.

2. OBJETIVOS: Favorecer la comunicación en el grupo. Desarrollar la confianza. Permitir el contacto físico rechazando los estereotipos sexuales convencionales.

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

4. MATERIALES: Algo para taparse los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Por parejas a una distancia de un metro aproximadamente. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando

tocar con la punta de su nariz la de su compañero/a, que permanecerá inmóvil con los ojos abiertos y sin poder hablara. Tan sólo puede guiar al otro/a soplando suavemente para indicar su posición. Luego pueden cambiar los papeles o hacerlo los/as dos al mismo tiempo con los ojos tapados.

7. EVALUACION: ¿Qué sensaciones experimentaron? ¿Hubo resistencias a hacer este juego? ¿Qué tipo de reflexiones surgieron?

247. DRÁCULA O ERES TÚ EL AMOR DE MI VIDA

1. DEFINICION: Todo el grupo con los ojos cerrados pasea por la sala, hasta que por los mordiscos de un/a drácula todos/as se vuelvan vampiros.

2. OBJETIVOS: Crear un ambiente de distensión. Favorecer la confianza en el grupo.

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

4. MATERIALES: Algo para taparse los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Delimitar la zona de juego.

6. DESARROLLO: Todo el grupo con los ojos cerrados se pasea por la zona de juego. El animador/a nombra a una o dos personas **Dráculas**. Cuando cualquier persona choca con otra le pregunta: “¿Eres Drácula?”; si no lo es, contestará negativamente diciéndole su nombre, y ambas continúan paseando. Si es un/a Drácula no contesta con su nombre, sino dándole un mordisco en el cuello a la vez que da un gran grito. A partir de ese momento, al ser contagiosa la mordedura, se convierte en un/a nuevo Drácula. El juego continúa hasta ser todos/as Dráculas.

7. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Hubo miedo a confianza? ¿Cómo respondiste?

8. NOTAS: Se puede hacer igual pero cambiando la pregunta, por “¿Eres tu el amor de mi vida?”, pasando los/as Dráculas a ser los/as amantes secretos.

248. EI OVILLO

1. DEFINICION: Se trata de decir lo que apreciamos de otras personas mientras vamos tejiendo.

2. OBJETIVOS: Favorecer la afirmación de los demás. Cohesionar al grupo..

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

4. MATERIALES: Un ovillo de hilo grueso o lana.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Todo el grupo sentado en círculo. El animador/a comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. Quien recibe el ovillo agarra el hilo y lo lanza a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, siempre sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña.

7. EVALUACION: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo hemos recibido las valoraciones? ¿Nos reconocemos en ellas?.

249. VALENTINAS

1. DEFINICION: Se trata de escribir o dibujar algo bonito a una persona o grupo, enviándoselo anónimamente.

2. OBJETIVOS: Provocar actitudes positivas cara a uno/a mismo/a y los/as demás. Favorecer la autoestima Provocar dinamismo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 - 7 años.

4. MATERIALES: Útiles de escribir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: En una ficha de papel se dibuja algo bonito para una persona del grupo. Se le hace llegar sin que se sepa quien fue.

7. EVALUACION: Comentar las reacciones de las personas que reciben las “valentinas”.

8. NOTAS: Cuidar de que todas las personas del grupo reciban su valentina. Se puede hacer que cada día sea una persona la “chica/o del día”, recibiendo valentinas de todo el grupo durante ese día.

250. EL CORRO DE LA TARDE

1. DEFINICION: Se trata de reconocer cualidades positivas de las personas del grupo, de una misma y del grupo como tal.

2. OBJETIVOS: Favorecer la autoestima y la cohesión grupal. Aprender a pensar en positivo.

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

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Sentados/as en círculo. El animador/a explica lo que cada persona del grupo tiene que decir. A modo de ejemplo:

- Decir la flor, el animal o el árbol que te recuerda la persona que está a tu lado, y por qué.
- Decir una cualidad de la persona situada a tu izquierda y ofrecer una de tus cualidades positivas a la de tu derecha.
- Decir una palabra , dos o tres, que expresen tus sentimientos agradables al estar con el grupo.

7. EVALUACION: ¿Te fue fácil decir cualidades positivas? ¿escuchar las tuyas?.

251. SMYE

1. DEFINICION: Se trata de hacernos conscientes de las valoraciones positivas y negativas que recibimos.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación. Ser conscientes de los distintos tipos de valoraciones a los que se nos somete.

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

4. MATERIALES: Pegatina o trozo de cartulina. Rotuladores.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Consiste en llevar una etiqueta pegada en el pecho con las siglas SMYE (Soy Majo Y Espabilado). Se trata de ponérsela por la mañana y cada vez que alguien te califique negativamente te quitas un trocito, colocándotelo de nuevo, con celofán, cada vez que recibas un comentario positivo.

7. EVALUACION: Analiza las distintas reacciones y los motivos de las mismas. ¿Qué tipo de valoraciones se producen más, en qué situaciones y con qué tipo de personas?

252. SOY LIBRE

1. DEFINICION: Una persona intenta liberarse de otra que le apresa.

2. OBJETIVOS: Autoafirmarse físicamente. Tomar contacto. Energizarse y prepararse para un juego de rol.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 11 - 12 años.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - -

6. DESARROLLO: Por parejas. Una de las personas se coloca detrás de la otra, mirando las dos en la misma dirección. La rodea con sus brazos tomando con su mano izquierda su mano derecha y viceversa, de manera que la otra persona por métodos legítimos intenta soltarse. Cuando lo consigue o se cansa, se cambian los papeles.

7. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido en ambos roles? ¿Cómo han sentido el papel de la fuerza física? ¿Y al estar aprisionados?.