

Aprendiz de nombres

DURACIÓN APROXIMADA: 20 minutos.

DESARROLLO

MATERIALES

He aquí un divertido y gracioso método de aprender los nombres de los demás en el grupo. Se forman círculos de personas de 8 a 10 años de edad, todos viendo hacia el centro. Se selecciona a una persona como el principiante de cada círculo. Esta persona empieza presentándose a sí mismo usando su nombre de pila pero su nombre debe llevar un calificativo, o sea una palabra que describa a él como persona pero cuya palabra empiece con la misma letra de su nombre. Esto puede ser algo serio o algo de mucho humor, según la persona escoja. (Ejemplo: Diligente Dorotea, Gran Gerardo, Guerrillero Guillermo, etc.) .

La persona que sigue a la derecha debe presentar a las personas que le presidieron y también su propio nombre hasta que se llega a la persona que empezó y él tendrá que decir todos los nombres en el círculo. Ejemplo -La persona que empezó diciendo: "Hola, yo me llamo Bonita Bertha". 'La persona que sigue, dice: "Hola, esta persona es Bonita Bertha " . "Yo soy Elocuente Elizabeth". La persona que sigue dice: "Hola, Ella es Bonita Bertha y esta es

Elocuente Elizabeth y yo soy Fantástico Fernando".

Siempre que sean nombres positivos, no dejen que escojan nombres despectivos como 'Perezoso Pedro' o 'Tonta Toña' " etc. Animalos a escoger nombres positivos.

Como dice que me llamo

MATERIALES Distintivos.

DURACIÓN APROXIMADA: 30 minutos .

DESARROLLO

sé creativo al hacer distintivos usando nombres de la Biblia. Al llegar los participantes se les pega un distintivo en la espalda, o sea, que ellos no lo podrán leer. Cada persona debe buscar su identidad cuestionando a los demás con preguntas que pueden ser contestadas con un SI o un NO. Cada persona puede preguntar tres veces al mismo jugador y luego cambiar de compañero, hasta saber su propia identidad.

Algunos nombres bíblicos pueden ser: Adán, Eva, María, José, Jesús, Tomás, Ruth, Mateo, Marcos, Lucas, Juan, Pablo, Juan el Bautista y Esther. Fácil ¿no? Sí, pero si alguien pregunta por nombres como Caín, Rimon, Ester y Asan ¿Digo que no vinieron al campamento? {...)

Cantando mi nombre

MATERIALES

DURACIÓN APROXIMADA: 10 -20 minutos

DESARROLLO

Instrucciones para los jugadores:

Vamos a formar un círculo grande. Cuando cuente tres, quiero que canten su nombre tan alto como puedan. ¿Listos? uno...dos...tres. Ahora piensen un poco e imaginen una serie de movimientos que puedan hacer cada vez que canten su nombre. Puede ser un sólo movimiento continuo o una serie de movimientos rápidos y cortos; pueden dar saltos o sólo mover en círculo los ojos; cualquier movimiento está bien. Lo que quieran hacer. Tómense un minuto para practicar la sincronización de los movimientos con el canto de su nombre.

Uno detrás de otro vamos a caminar muy rápidamente alrededor del círculo hacia la derecha cantando nuestros nombres y haciendo los movimientos sincronizados. Voy a empezar y justo en el momento en que yo termine seguirá la persona a mi derecha; no importa si ella comienza antes de que yo haya terminado por completo porque no queremos que haya ni un instante de silencio. Luego, cuando esta persona ya esté acabando, empalmará a la persona que esté a su derecha. Todo se debe hacer tan rápido como podamos. Bien, ¿todos están listos? José, Inés, Pedro...

Comentarios:

Si se está jugando con un grupo muy numeroso sería tal vez conveniente dividirlos en varios círculos que actúen al mismo tiempo, aunque también se juega con un círculo gigante. Es importante mantener la actividad a un ritmo muy rápido, de otra manera el juego se convierte en "cumplir" con diferentes "rutinas" lo que arruinaría todo el espíritu de despreocupada alegría del juego.

Si los jugadores en turno son tímidos al principio y no querían cantar ni hacer los movimientos que requiere este juego, entonces reserve esta actividad para después de otros juegos. Después de jugar los grupos se han familiarizado y han logrado la actitud de ¿Qué sigue?.. ¡estamos listos! Si los jugadores no se atreven a cantar, tal vez sería bueno jugar antes de los

Existe un buen número de variaciones para Cantando mi nombre. una muy simple que nos gusta es formar parejas para que practiquen el canto de su nombre y los movimientos afines. Después las parejas pueden llevar a cabo en el círculo grande lo que acaban de practicar, o simultáneamente todos a la vez, o las parejas de manera alternativa, o cualquier cosa que se le ocurra.

¿Como te llamas?

MATERIALES

DURACIÓN APROXIMADA: 5 -10 minutos

DESARROLLO

Instrucciones para los jugadores:

Imagínese que es su cumpleaños y nos .ha invitado a todos para una fiesta gigante de cumpleaños. Usted conoce a todos pero ellos no se conocen entre sí, por lo que usted desea presentarlos. Tiene tres minutos para presentar a unos con otros. Usted no se presente, sólo vaya con alguien y actúe como sigue:

"Hola, ¿Cómo te llamas?" ("Petra"). "Hola, Petra, ven, quiero que conozcas a alguien..."

Hola, ¿cómo te llamas? ("David"). "Hola, David, te presento a Petra; Petra, te presento a David." Hay que llevar a cabo la presentación de manera muy real, por ejemplo, ver bien a la persona, estrechar las manos, sonreír ampliamente...

¿Ya captó la idea? Tiene tres minutos para presentar a todos con todos. Empiecen Comentarios:

La actividad frenética que origina PRESENTACIONES hace casi imposible que se puedan recordar muchos nombres, pero si se recordarán algunos y todos sentirán que los demás están encantados de conocerlos. Lo mejor de este juego es que crea un ambiente generalizado de amistad y de interés de unos por otros. La explosión de entusiasmo que produce permite a los participantes liberarse de mucha de la tensión que todos sentíamos cuando estamos en un grupo desconocido.

Sabemos que en muchos salones de clase los alumnos ni siquiera saben los nombres de las personas que se sientan a su lado. Si usted está interesado en organizar un grupo de estudio" en su salón" lo primero que tendría que hacer sería pedir a los alumnos que se presentasen entre sí utilizando una manera tan ingeniosa como es este juego. hola, mucho gusto,

Crucinombre

MATERIALES Un lápiz y una tarjeta

DURACIÓN APROXIMADA: 40 min .

DESARROLLO

Este juego funciona mejor con 25 o más personas. Se le da a cada persona una tarjeta de 20 x 25 cm. y un lápiz. La tarjeta está dividida en 25 secciones, cinco cuadros por cinco cuadros. En el centro deben escribir su nombre. Después tan pronto como les sea posible, todos deben conseguir

de los demás que escriban sus nombres en los espacios en blanco. Se le debe dar un pequeño premio a la persona que llene todos los espacios primero (un aplauso).

Cuando las tarjetas de todos estén llenas, se les pedirá a los jugadores que tomen asiento. Entonces el líder apuntará a la persona a su derecha quien deberá ponerse en pie y dar su nombre de tal manera que todos puedan escucharlo y después esta persona debe señalar a otra antes de que se siente. Siempre que una persona se presente de esta manera, los demás jugadores deben de poner una cruz sobre el nombre si es que aparece en su tarjeta. Las presentaciones continúan hasta que alguien tenga 5 cruces seguidas y entonces deberá exclamar nombre 0.

El desaparecido

MATERIALES

DURACIÓN APROXIMADA: 15 minutos

DESARROLLO

Los jugadores se sientan en sus asientos en un círculo. Un niño "las trae". Cierra sus ojos mientras que la maestra indica cuál niño saldrá del cuarto. Después de que este niño haya salido, el niño que "las trae" abre sus ojos y adivina quién se fue. Si nombra al niño correctamente, ese niño "las trae" la próxima vez. Si falla

en nombrar al niño, cierra sus ojos nuevamente el niño regresa al cuarto y él abre sus ojos y adivina quién ha regresado.

Si falla, debe ser "el que las trae" .nuevamente

Paso a desnivel y saltos

MATERIALES

DURACIÓN APROXIMADA:

DESARROLLO

Este juego lo puedes usar con cinco o cien personas, sirve para entrar en calor y conocer a los demás. Divide a tus jugadores en grupos pequeños. Luego pídeles que se coloquen en una línea y que todos digan su nombre, una sola vez, dando un paso al frente y volteando a ver al grupo. En seguida pídele al equipo que se coloque de acuerdo a la gráfica. El propósito es pasar y brincar a la persona de enfrente debiendo decir su nombre, en caso de que alguien se equivoque o no sepa el nombre, los demás no lo dejarán pasar y hará el recorrido de nuevo. Se debe brincar y pasar sin tocar a las personas. El recorrido es de ida y vuelta. Te garantizamos que al final del juego,

todos habrán adquirido complejo de canguro

Di-lo

MATERIALES

DURACIÓN APROXIMADA: 15 minutos.

DESARROLLO

Este es un juego diseñado para aprender los nombres de un grupo. Los participantes deben saber quién está sentado a su derecha y quién a su izquierda. La persona a su izquierda es un DI. La persona a la derecha es un LO .El líder debe estar en el centro del círculo. Apunta a una persona y dice "DI uno, dos, tres, cuatro, cinco". La persona a quien se le apuntó debe decir en voz alta el nombre del que está a su izquierda (o DI) al llegar a la cuenta de cinco. Si el líder apunta a otro y dice: "LO, uno, dos, tres, cuatro, cinco", esa persona debe decir el nombre del de la derecha (o LO) .Si a quien se le apunta falla al contestar, entonces toma el lugar del líder en el centro del círculo. y el líder ocupa la silla de la persona que lo substituye.

Cuestión de etiqueta

MATERIALES

DURACIÓN APROXIMADA: 30 min.

DESARROLLO

A pesar de que este juego involucra mucho movimiento como cualquier competencia de carreras, los jugadores nunca se olvidarán de la buena etiqueta. Se juega como si fueran invitados a una fiesta y se forma un círculo puestos de pie y dando la cara hacia el centro del círculo. Se pide un voluntario para que sea el anfitrión. El anfitrión camina alrededor de la parte de afuera del círculo, a espaldas de los jugadores y escoge un jugador y lo toca en el hombro. Es así como ha empezado la formalidad.

El anfitrión saluda de mano a la visita seleccionada, se presenta a sí mismo y con mucha solicitud inquiriere (o pregunta) "¿Cómo te llamas?". La visita le dice su nombre, pero el anfitrión parece no escuchar bien porque le preguntará nuevamente: "¿Cómo te llamas?", a lo cual la visita replicará una vez más diciendo su nombre. El anfitrión que parece tiene afectado el oído, nuevamente le pregunta a la visita (de una manera gentil y atenta) por tercera vez: "¿Cómo te llamas?", mientras le sigue saludando de mano a la visita.

Cuando la visita contesta por tercera vez, toda conducta correcta y modales amables de etiqueta se dejan a un lado y es ahora que la acción empieza. El anfitrión continúa su movimiento corriendo alrededor del círculo por fuera en la misma dirección en que iba originalmente, mientras que la visita correrá en dirección opuesta. Esta es una competencia para ver quien puede llegar a casa primero. _Pero, al encontrarse por fuera del círculo, el anfitrión y la visita deben detenerse, saludarse de mano otra vez y repetir las formalidades tres veces más; "¿Cómo te llamas?", la visita responde dando su nombre; "¿Cómo te llamas?", responde la visita dando su nombre; "¿Cómo te llamas?" y nuevamente la visita responde dando su nombre. Después continúan alrededor del círculo. El que pierda en la carrera a la casa, será la persona que será el anfitrión o anfitriona para la próxima ronda o vuelta.

Se le puede poner más vida a este juego de otra manera. Se puede poner diferentes formas de locomoción para el viaje alrededor del círculo, por ejemplo:

Brincando en un pie, saltando o tal vez otras formas. O que el anfitrión y la visita se muevan alrededor del círculo caminando hacia atrás o de espaldas, o con los ojos cerrados (vendados no) O se puede cambiar el juego de las presentaciones y se pueden tener carreras por pares, solo para hacer más divertido.

Hay que cuidar que el área de juego no sea resbalosa y que haya suficiente espacio para correr. También que griten sus nombres para que todos en el círculo memoricen

Un Iglú vertical

Cubetas de hielo.

DURACIÓN APROXIMADA: 10-20 minutos.

DESARROLLO

Los participantes se sientan en círculo en el piso o alrededor de una mesa, teniendo junto a cada uno una cubeta con cubitos de hielo. El chiste de este "friolento" asunto es que mientras cada persona alrededor del círculo dice su nombre, al mismo tiempo que él, todos los demás ponen en el centro de la mesa o el piso (según sea el sitio donde se está jugando) un cubito de hielo, pero... uno sobre otro...

Realmente hacer esto es muy fácil para la primera persona que dice su nombre al iniciar el juego, pero no es nada sencillo para los que siguen. Un amigo esquimal me dijo que la forma más lógica de usar los hielos y no tener problemas era en una jarra de limonada. Será todo un éxito si consiguen aprender el nombre de los demás sin antes pescar un resfriado.

No te desanimes, para que todo resulte como quieres divide a tus jugadores en varios equipos pequeños de 4 o 5 personas. Todos aprenderán el nombre de los

demás sin ningún tropiezo. y para festejar, invítales a todos un café bien caliente en las rocas.

El Juego de Nombres

MATERIALES Que todos estén en sillas.

DURACIÓN APROXIMADA: 30 min.

DESARROLLO

Este es un buen juego para familiarizarse. Se colocan en círculo sillas para todos pero se ponen cuatro jugadores adentro del círculo parados. Los demás jugadores empiezan a marchar alrededor del círculo cuando la música empieza y se revuelven para encontrar una silla cuando la música se detenga. Al final de la primera ronda, los cuatro jugadores que se quedaron parados, se presentarán ellos mismos al grupo. Cuando empieza la música otra vez esos jugadores encuentran un asiento y PERMANECEN SENTADOS DURANTE EL RESTO DEL JUEGO, así que habrá otras cuatro personas para presentarse. Cuando todos se han presentado al grupo el juego termina. Para un interés adicional se puede recompensar con un premio a la persona que recuerde más nombres de las personas en el círculo al final del juego

Nombre Rítmico

MATERIALES

DURACIÓN APROXIMADA: 15 -20 minutos

DESARROLLO

Instrucciones para los jugadores:

Formemos un gran círculo. Piensen en algún nombre que quieran usar. Cuenten cuántas sílabas tiene. Por ejemplo, si alguien desea usar el nombre de "Margarita", tendría cuatro sílabas, pero si quiere que le digan sólo "Mar" sería una sílaba.

Bueno, ¿han entendido? Tienen un minuto para practicar; los movimientos deben estar muy bien acoplados a cada sílaba del nombre y ser fáciles de ejecutar. No tienen que ser movimientos muy elaborados, el movimiento de su brazo es suficiente.

Yo empiezo. Diré mi nombre y haré los movimientos a la vez. Luego todos juntos diremos mi nombre y haremos mis tres movimientos. ¡Vamos! "PA-ME-IA". ¡Fantástico! A hora sigue la persona a mi izquierda; él nos dirá su nombre-y movimiento y luego todos haremos su nombre y movimientos; después haremos mi nombre-y movimientos y su nombre-y-movimientos. Luego sigue la persona a su izquierda y ella nos mostrará su nombre-y-movimientos. Luego todos juntos los repetiremos, más los míos, más los de la segunda persona que los hizo después de mí, más otra vez los de la tercera persona, todo muy rápido. Después sigue la cuarta persona y haremos lo mismo hasta que demos la vuelta completa al círculo.

Es muy importante ver a la persona que esté haciendo su nombre-y movimientos para poder recordar su nombre .

Comentarios:

Esta puede ser una manera efectiva y placentera para aprenderse los nombres de los demás; acoplar movimientos al nombre parece que ayuda a memorizarlos. Si el círculo tuviera más de 10 jugadores es recomendable que se divida a partir de los 10 pues de otro modo se necesitaría el día entero para terminar con este juego. Cuando se haya completado el círculo una vez, es divertido repetir los nombres movimientos en el orden inverso en el que los aprendieron; o bien, hacer los movimientos sin los nombres; o repetirlos al azar; o hacer cualquier otra variación que se les ocurra.

NOMBRE RITMO es un buen juego para presentar a los jugadores entre sí al comienzo de la sesión de juego.

Nombres revueltos

MATERIALES Una hoja de papel y lápices para todos.

DURACIÓN APROXIMADA: 20 Min.

DESARROLLO

He aquí un pequeño juego que funciona mejor cuando hay grupos grandes (15 o más) . A cada uno se le da una hoja de papel y un lápiz y escribe su nombre con las letras todas revueltas. En otras palabras, si tu nombre es Armando Pérez, tal vez podrías escribir Maradno Repez.

Después, todos los nombres se ponen en un sombrero y cada persona toma una hoja de papel. A la contraseña, todos intentarán de interpretar el nombre en la hoja de papel que escogieron o, tomaron. Ellos pueden figurarse el nombre por sí mismos o pueden pedir ayuda de otra persona. Una vez que sepan el nombre de la persona, deben buscar a esa persona, ya sea gritando su nombre o buscando a esa persona. Una vez que encuentren a la persona, deben pedirle que firme su nombre en la hoja de papel.

El juego puede continuar hasta que se acabe el tiempo fijado o hasta que todos hayan firmado sus nombres en el papel.

Pelota imaginaria

DURACIÓN APROXIMADA: 10 minutos .

DESARROLLO

Instrucciones para 10 jugadores

Se forma un círculo. Los jugadores observan la pelota de tenis imaginaria que el instructor tiene en su mano derecha. La pelota tiene peso y tamaño. El instructor puede cerrar su puño derecho pero no el izquierdo porque ahí tiene la pelota pero cuando la tira al aire, como lo hace ahora, y la atrapa con la otra mano, entonces sí puede cerrar el puño izquierdo.

El instructor dice el nombre de alguien y le tira la pelota. A su vez esta persona dirá el nombre de alguien más y le lanzará la pelota. No es problema si no se sabe el nombre de la persona a quien se le desea lanzar la pelota, sólo pregunta. Hay que procurar que todos hayan recibido la pelota una vez antes de que algunos la reciban por segunda vez. Todos deben tratar de aprenderse los

nombres conforme la pelota es lanzada. Ahora a comenzar. "Bien, ¿cómo te llamas?" .

PRIMER JUGADOR: Martín.

INSTRUCTOR: Bien, Martín , ahí te va (tira la pelota) .

MARTIN: María. (Tira la pelota) .

MARIA: Juanita. (Tira la pelota) .

JUANITA: ¿Cómo te llamas?

JEREMIAS: Jeremías.

INSTRUCTOR: Juanita, ya no es una pelota de tenis, es una pelota de básquetbol.

JUANITA: Jeremías, atrápala (Tira la pelota) .

INSTRUCTOR: Jeremías, ya no es una pelota de básquetbol, es un melón.

JEREMIAS: Pepita. (Tira la pelota).

INSTRUCTOR: pepita, de ahora en adelante los que reciban la pelota pueden seguir usando la misma clase de objeto o bien cambiar de objeto. Así que cada vez mencionaremos el nombre

del objeto que vamos a lanzar y después el nombre de la persona que queremos que lo atrape.

y PEPITA: Flor, es un lanzamiento de bala.

FLOR: Sigue siendo una bala, Ricardo .

RICARDO: Es un huevo, Miguel.

MIGUEL: Es un pollo vivo, Margarita

COMENTARIOS:

El juego PELOTA IMAGINARIA es excelente para aprenderse los nombres del grupo.

También es muy divertido porque los jugadores se van a reír de los objetos tan raros que se les van a ocurrir a los otros jugadores para lanzar. A veces solo va a crear una 16gica loca mientras los objetos pasan de manera natural de una cosa a otra en una transformación continua

Primera Impresión

MATERIALES Distintivos para todos y lápices
DURACIÓN APROXIMADA: 30 minutos
DESARROLLO

Una manera original de hacer que la gente se conozca es esta: Antes de la reunión (donde se conocerán) fabrica unos distintivos con los nombres de los participantes, dejando espacio suficiente para que se pueda escribir una nota o un comentario.

Cuando empiece la actividad, a cada integrante dale un "gafete" pero con el nombre de otra persona. El objetivo es que los jugadores localicen a los verdaderos "dueños" del nombre que tienen en el distintivo y que cuando lo encuentren charlen con él o ella y se conozcan más.

La razón por la que se dejó un espacio para escribir en los gafetes, es porque ahí se anotará la "PRIMERA IMPRESIÓN " que reciben las personas al conocerse.

Original ¿verdad?

Repetición Instantánea

MATERIALES
DURACIÓN APROXIMADA: 15 min.
DESARROLLO

Has tenido la idea de que todos los pases espectaculares para goles que vemos una y otra vez en la televisión son cortos del mismo pedazo de película. Las repeticiones instantáneas en este juego no solo son garantía de ser únicas sino que también proveen una manera perfecta para presentarnos a nosotros mismos, una y otra vez.

Todos forman un círculo mirándose unos a otros. Uno es el que empieza con solo moverse unos cuantos pasos hacia el centro y dice su nombre haciendo al mismo tiempo cualquier movimiento que quiera o gestos que quiera. Por ejemplo: puede saltar hacia el centro y llevar acabo una acción con su mano paseándola en forma de honda u ola y diciendo al mismo tiempo su nombre, "Alfredo" (lo cual quiere decir que ese es su nombre) y luego regresa de unos saltos hacia Su lugar. Esta será la contraseña para que todos hagan lo mismo exactamente al unísono, haciendo la

misma mímica de él en palabra y en hecho lo más cercano posible a lo original. El próximo turno le toca a "Sara". Tal vez ella se allega al centro arrastrando- se como lo hace una serpiente y silba como un serpiente y dice su nombre: "Ssssara". El resto de las personas tienen que hacer lo mismo que Sara para presentarse.

Se procede con el círculo teniendo cada quien su turno una oportunidad para anunciar o decir o presentarse en su propio estilo y verse a sí mismos en múltiples repeticiones instantáneas. - Los anuncios o presentaciones pueden dar la idea de cual es su ocupación o también pueden dar la idea de algún secreto personal o de otra manera puede que no tenga ningún significado en particular. Con o sin categorías el primer jugador puede empezar a, tener este tipo de cosas y mantener el mismo espíritu con solo poner un buen ejemplo creativo. Todos deben escoger situaciones que los demás sean capaces. de repetir sin mucho

problema; en otras palabras, no debe haber vueltas en el aire, acrobacias o cosas por el estilo.

La mejor parte de este juego es que no hay cosa como que te "escapes". Si es que piensas que te vas a presentar en tu acto en una forma tímida y vas hacia el centro del círculo y dices tu nombre "Mari" casi con la boca cerrada, bueno pues sabrás el resultado cuando te veas a ti misma en una repetición instantánea. Todo esto servirá para aprender el nombre de las personas rápidamente.

Todos deben sentarse en círculo y el líder debe estar en medio de todos (de pie) , moviéndose a la aventura y apuntando a diferentes personas. Cuando él apunta a una persona en particular, el resto del grupo debe de cantar el nombre del afortunado una y otra vez en alta voz y con ritmo, esto es, por ejemplo: "Pacorro, Pacorro, Pacorro..." igual que un perico de repetición. Todas las personas en el grupo dirán su nombre y los demás seguirán cantando lo más fuerte que se pueda, al mismo tiempo que aplauden con las manos. Se apuntará a ciertas personas más de una vez y se cambiará rápidamente, hasta que todos hayan pasado más de dos veces. Es una idea sencilla y muy buena para aprender los nombres de las personas (así como para descubrir si se tiene vocación de perico parlanchín) .

Nombres en el sombrero

MATERIALES Tres tarjetas y un lápiz por cada persona.

DURACIÓN APROXIMADA: 30 Min.

DESARROLLO

Esta actividad ayudará a hacer que los miembros del grupo se sientan cómodos entre ellos mismos, así como hacer que ellos sean capaces de empezar a aprender los nombres de cada uno. Los participantes escriben su propio nombre en tres distintos pedazos de papel y los ponen en un sombrero. Entonces después sacan tres nombres que no sean los de ellos y tratarán de encontrar a las personas cuyos nombres están escritos en los pedazos de papel que ellos sacaron. Después de haber encontrado las personas de los nombres apropiados, los participantes se enteran de tres cosas acerca de ellos y luego comparten esta información con todo el grupo.

Trenecito

MATERIALES

DURACIÓN APROXIMADA: 25 min.

DESARROLLO

Todos se forman haciendo un círculo con la cara hacia el centro y se pide que haya un voluntario para que sea la locomotora (al más entusiasta). Si él es un buen y genuino ferrocarrilero, dará unas vueltas alrededor del círculo, manejando con sus brazos, pitando y tal vez tronando con uno o dos silbidos de vapor. (No se permiten diesel en este juego). La locomotora se detiene e intercambia presentaciones con alguno de nosotros en el círculo. "Hola, Yo soy Roberto". "Hola, yo soy María". Al aprender el nombre de la persona, la locomotora interrumpe con alegría levantando sus brazos y extendiendo sus piernas alternadamente mientras que canta el nombre de la persona. (Ej: "María, María, María, María.") Después de que María ha sido apreciada o alabada, la locomotora, Roberto, da una media vuelta, María pone sus manos en la cintura de Roberto

como a manera de coche de tren o cabus y ambos de ellos cruzan el círculo para encontrar otra persona a quien se van a presentar ellos. "Hola. yo soy Gregorio", dice el jugador a quien ellos han elegido. Roberto entonces repite el nombre de Gregorio; después María también lo repite y ambos de ellos se rompen en tanta alegría y euforia cantando "Gregorio, Gregorio, Gregorio, Gregorio, Gregorio." Después de haber alabado a Gregorio, María se convierte en la locomotora, Roberto pone sus manos en la cintura de María y luego Gregorio se une al tren como el nuevo cabus y todos ellos se encaminan a hacerse de otro carro. Se continúa sumando carros al tren, animando a todos en el camino por nombre a adherirse ellos. Tal vez se puede dividir en dos o mas trenes (todo depende del número de jugadores) antes de que todos hayan sido debidamente celebrados y adheridos a los Juegos Nuevos Expresos.