110 Dinámicas Y Juegos

Capsu kids

Capsu kids

1 El bolígrafo loco

Para niños de 8 años. El número es ilimitado Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero
Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.

En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante.
Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras.
Es preferible que no se puedan repetir lar personas de las que se hable.
Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

2 Las gafas

Para niños de 4 y 5 años Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista.
Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.
monturas de gafas de cartulina según la cantidad de participantes
El maestro plantea: estas son las gafas de ¿quien soy? Una vez que las tenga puesta nadie me reconoce y debo presentarme. Cada niño se colocara sus gafas pasara al frente y dirá su nombre..

3 El abogado

Para niños de 9 a 10 y grupo juveniles, El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del lado (abogado).
Conocer a las personas dentro de un determinado grupo
Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno

Consiste colocar en una ronda de 10 a 30 o mas, Participantes. Entonces empezando de un extremo la persona siguiente (A su derecha) va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo al una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.

4 La telaraña

(niños a partir de 4 años) Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre o ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.
Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

Una bola de estambre o ovillo de lana para lanzar.
Todas las personas formaran un circulo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre o ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, y algo que le guste, esto serán las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al ultimo participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.

5 Tierra

Para niños de 6 a 8 años, Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.
Aprender los nombres de los componentes del grupo. Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.

.
Espacios libres sin obstáculo y una pelota u otro objeto para lanzar.
1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas… y decirle al grupo cual es su nombre.
4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

6 El espejo

Niños a partir de 6 años, Consiste en imitar las acciones del compañero/a. Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.
Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

7 Pelota caliente

Niños a partir de 5 años, Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo. Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo. Una pelota u otro objeto para lanzar.
En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:
•el nombre con el que le gusta que la llamen.
•su lugar de procedencia.
•algunos gustos.
•algunos deseos.
Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

El profesor entonara una consigna : *la pelota aliente la pelota caliente esta caliente se quema la pelota huele a quemado se quemo la pelota.*

8 Las iniciales

Niños a partir de 4 años, Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,… Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.
Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan las pelotas "P" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,… Y así todos los miembros del grupo.

9 Cadena de nombres

Para niños a partir de 6 años, Probablemente la dinámica más sencilla, se basa en formar un círculo. Cada uno de los participantes dirá su nombre y sus características básicas antes de pasar al siguiente. Hecho esto, cada persona irá por turnos diciendo el nombre de cada uno de los miembros del grupo Se puede hacer cada vez más rápido o cambiar de dirección de vez en cuando para hacerlo diferente.

10 El dado

Para grupo a partir de 10 años y grupo juveniles. Se creará previamente un dado de proporciones relativamente grandes, en cada cara se colocará un aspecto interesante que pueda servir para presentarse. Por ejemplo "mi canción favorita…", "mi deporte favorito es…", "mi plato favorito es…" "mi nombre es…". Posteriormente cada uno de los miembros del grupo lanzará el dado y deberá dar una respuesta a la frase que salga. Ello se repetirá tantas veces como se desee. Se trata de una de las dinámicas de presentación para adultos más populares.

11 El gesto de mi nombre

Para grupo superior de 4 años, El grupo se pone en círculo o en varios subgrupos. Cada persona deberá pensar en diferentes gestos que simbolicen su nombre o que se basen en los sonidos de sus letras, para posteriormente mostrárselo a los demás. El resto deberá adivinarlo. Tras ello, es posible hacer una cadena en que cada uno de los miembros del grupo vayan realizando su gesto y el de los anteriores.

12 Las cuatro esquinas

Para grupo adolescente, Se les entregará a cada componente del grupo una hoja y un bolígrafo. Se les pedirá que dibujen un símbolo donde se vean representados, que tenga relación su propia personalidad.
A continuación, se les pide que escriban en la esquina inferior derecha algún tipo de información personal como, por ejemplo, la edad. En la esquina superior izquierda aquello que más les gusta. En la esquina inferior izquierda lo que más les disgusta y, en la parte superior derecha las expectativas que tiene sobre el curso, taller, etc., que van a recibir.
En la siguiente fase se trata de salir a explicar al resto de compañeros en qué ha consistido el dibujo, de esta forma podrán guiarse de lo que han escrito para que pueda tener un guion preestablecido.
Seguidamente se pegan los dibujos con cinta adhesiva en la pared para formar una galería, y así poder ser visualizados por todos los compañeros. Éstos podrán verlo de forma detallada y podrán preguntar cualquier duda que les surja a los autores de los dibujos.

13 Dibujando un autorretrato

Ideal para niños de 5 años en adelante, Se les pide que en una hoja limpia y utilizando un lápiz realicen un autorretrato en el que se vean reflejados. Además, en el propio dibujo, deberán incluir tres razones, como mínimo, de por qué se han inscrito a la formación que esperan recibir.
Finalmente, se les propone que, deben compartir con los compañeros el autorretrato y las razones de por qué se han dibujado así.

14 El personaje de la biblia

Para grupo de niños de 8 años en adelante, Cada componente debe elegir un personaje bíblico con el que comparta su nombre. A continuación, delante de todo el grupo, debe imitar de al personaje y el resto deberá adivinar cuál es su nombre.

15 ¿Quién falta?

Para niños de 5 años en adelanté, Se les pide a los integrantes que formen un círculo cerrado. A continuación, todos cerrarán los ojos y uno de ellos abandonará el lugar. Seguidamente se les preguntará quien cree que se ha ido.

16 Cadena de nombres

Para niños de 5 años en adelante, El grupo formará un círculo. Cada componente, por orden, irá diciendo su nombre y su animal favorito, el compañero de la derecha deberá repetir el nombre de la persona anterior, y así sucesivamente.

17 Toco tu cabeza

Para niños de 5 años en adelante, Niños y docente sentados en ronda en el suelo. La maestra nombrará o señalará a un niño, el cual tendrá que decir su nombre y mostrar su juguete favorito, o también, podrá decir sus gustos: "película favorita", "color preferido", "comida que más le gusta". Luego el niño deberá tocar la cabeza de su compañero de al lado (el de la derecha) y este deberá hacer lo mismo. Así hasta que se presenten todos los niños.

18 Mural compartido

Para niños de 5 años en adelante, La docente colocará un papel afiche grande en el suelo y presentará los materiales a utilizar. También se deberá establecer que cada compañero realice su propio retrato con su nombre con el color elegido, sin pintar sobre el dibujo de otro niño.
Luego de terminado el mural se podrá dialogar sobre la obra terminada, y sobre los materiales y colores utilizados.

19 Juego con aros: piloto y copiloto

Para niños de 3 años, El juego consiste en colocar a los niños por parejas y entregar a cada integrante de la pareja un aro. Este podrá ser utilizado como los niños deseen, dando rienda suelta a la creatividad, juego libre e imaginación. El objetivo es lograr que los niños cooperen entre sí, se comuniquen y conozcan más entre ellos.

20 El mesero

Para grupo adolescente, Se le pedirá a los participantes que formen un círculo, uno queda de pie y hace de mesero en el restaurante. Cada jugador debe pensar en una comida o bebida, té, tostadas, leche, helados, etc. El mesero recorre el círculo preguntando a cada participante que se quiere servir y luego se aleja. Los jugadores cambiaran rápidamente de sitio. Al volver el mesero debe dar a cada uno lo que pidió. Si se equivoca pierde y paga penitencia.

21 Globo viajero

Para grupo adolescente, Los equipos se dividirán en dos equipos iguales, se ubicaran en distintos campos separados entre sí por dos líneas paralelas. Entre ellas se encuentra la zona neutral de aproximadamente medio metro, los jugadores de cada equipo se distribuirán en el sector respectivo tratando de cubrirlo y se podrán desplazar libremente. Dada la señal de comienzo un jugador cualquiera, desde un lugar próximo a la zona neutral, arrojara un globo al aire y lo golpeara tratando de enviarlo al campo contrario. Los adversarios procuraran devolverlo de la misma forma y así continuara el juego evitando cada equipo que toque el suelo de su campo. Cuando esto ocurra se adjudicara un punto al equipo contrario. Vence el equipo que en un tiempo determinado se adjudique más tantos.

22 Carrera con un pie

Para grupo adolescente, Se trazan en el lugar disponible dos líneas paralelas a 10 metros de distancia una de la otra, de tal manera que una hará de salida y otra de llegada; los participantes se organizaran en fila y con una buena distancia entre ellos. Cada uno se apoya en un solo pie, conservando en otra levantado hacia atrás y sosteniéndolo con una de sus manos. Cuando el maestro de la orden, los participantes saldrán saltando a la línea de llegada, ganando el primero que llegue sin haber cometido faltas. Se consideran faltas: 1. apoyar los dos pies en el suelo. 2. cambiar de pie durante la carrera. Si alguna de las anteriores ocurre el participante debe regresar a la línea de partida e iniciar de nuevo

23 Enredados

Se le pedirá al grupo que se divida en dos sub-grupos de igual número de integrantes; A continuación se le pedirá a uno de los participantes que ponga su mano y los demás irán poniendo una de sus manos encima de la del compañero que acaba de hacer lo mismo para finalmente armar una columna de manos. Se les pedirá que de arriba hacia abajo vayan cogiendo la mano del compañero que está debajo, esto generara que queden "enredados". El maestro dará la orden de desenredarse sin soltarse ninguno para que finalmente formen un círculo en donde todos los participantes estén frente a frente. La actividad termina cuando uno de los grupos logre formar el círculo con las condiciones dadas. La actividad se puede repetir cuantas veces se requiera y esta se hará formando grupos distintos.

24 Caramelos

Para niños de 6 años en adelante, Al principio de un encuentro nadie se conoce. Una buena forma de romper el hielo es la siguiente: el animador debe traer caramelos y ofrecérselos a los participantes diciéndoles que agarren los que quieran. Unos toman más, otros toman menos. El animador también toma caramelos. Una vez iniciado el encuentro los participantes deben decir una característica suya por cada caramelo que han agarrado.

25 La Carga Eléctrica.

1. El animador pide que se retire un voluntario del círculo que han formado los jugadores.
2. . En ausencia de este explica que durante el juego todos deben permanecer en silencio y que uno de ellos " tendrá carga eléctrica".
3. . Cuando el voluntario coloque su mano sobre la cabeza de quien tenga la carga eléctrica todos deberán gritar y hacer gestos.
4. . Se llama al voluntario y el animador le explica: " Uno de los presentes tiene carga eléctrica: Concéntrese y vaya tocando la cabeza de cada uno para descubrir quien tiene la carga eléctrica. Cuando lo descubra, avise". Cuando la persona toque al designado con la carga eléctrica, todos deberán pegar un grito.

26 La Caja de Sorpresas

Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, decir un versículo, narrar una historia etc.) - Los participantes en círculo. - La caja circulara de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente). - La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal. o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada. - El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas. - El participante que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.

27 Aviones de Papel

Cada integrante debe tener un papel y un bolígrafo. Deben escribir en el papel los nombres y dos cuestiones sobre la persona que va a contestar. Después, deben hacer un avión de papel, y si no saben cómo, el profesor puede llevar un modelo simple, con las instrucciones para que lo copien. Cuando los aviones estén listos, todos deben lanzarlos hacia arriba, una y otra vez hasta que estén bastante revueltos. Cada uno debe coger uno de los aviones caídos en el suelo, buscar a su dueño y responderle las preguntas.

28 Conectando historias

Para niños de 10 a 13 años, Este es un divertido juego que ayuda al equipo a conocerse mejor. También fomenta la empatía en el grupo, al buscar experiencias e intereses en común entre los miembros. Para esta actividad, el profesor debe dar algunos post y bolígrafos a los grupos. El primer participante debe escribir una pequeña historia, corta, que tenga unas dos frases. El siguiente debe continuar la historia, en su papel adhesivo. Después de pasar por todos, una o vez o más, los post son ordenados en línea y un representante del grupo debe leer la historia hecha.

29 La Palabra Clave

Para niños de 8 años, Realizar ocho tarjetas por equipo; cada una tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre. El animador forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una de las tarjetas del sobre; cada uno comenta el significado que, le atribuye. Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo. En plenario cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y el grito.

30 LA CANASTA DE FRUTAS

Para niños de 8 años, El animador invita a los presentes a sentarse formado un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; designa a cada uno con el nombre de la fruta. Estos nombres los repite varias veces, asignando a la misma fruta a varias personas. Enseguida explica la forma de realizar el ejercicio: el animador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de un fruta, las personas que ha recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra "canasta", todos cambian de asiento. La persona que en cada cambio queda de pie se presenta. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos se hayan presentado.

31 Nudo

Para niños de 8 años, Los participantes se paran en círculo. Cada persona se cruza de brazos y toma la mano de otras dos personas. La tarea del grupo es deshacer el nudo que crearon. Esto ilustra la cooperación y la ayuda mutua. Nota: Esté atento y sensible durante esta actividad porque tiene "tacto" y muchos pueden sentirse incómodos.

Variación: Una persona se para fuera del círculo y los participantes adentro tienen los ojos cerrados. Luego, la persona intenta ayudar al grupo a deshacer el nudo dando instrucciones. Después de que el grupo lo haya hecho de esta manera, rehaga con los ojos de los participantes abiertos.

32 ZIP-ZAP

Para niños de 8 años en adelante, Las personas se colocan en un círculo y el creador de juego está en el centro. Cuando el líder señala a una persona y dice "Zip", la persona que señala debe nombrar a la persona a la derecha. Cuando el líder dice "Zap", es la persona de la izquierda quien debe ser nombrada. En "Zip Zap", todos cambian de lugar. Y continuamos …

33 COCotero

Para niños de 8 años en adelante, El facilitador enseña al grupo cómo deletrear C-O-C-O-T-E-R-O usando sus brazos y el resto de su cuerpo. Luego todos los participantes juntos tratan de hacer lo mismo. Escritura con el cuerpo Pida a los participantes que escriban sus nombres en el aire con una parte de sus cuerpos. Puede ser que escojan usar el codo o una pierna, por ejemplo. Continúe de esta manera hasta que todos hayan escrito sus nombres con varias partes de sus cuerpos.

34 Ensalada De Frutas

Para niños de 8 años en adelante, El facilitador divide a los participantes en un número igual de tres o cuatro frutas, tales como naranjas o plátanos. Luego los participantes se sientan en sillas formando un círculo. Una persona tiene que pararse en el centro del círculo. El facilitador dice el nombre de una fruta, como 'naranjas' y todas las naranjas tienen que cambiarse de puesto entre ellas. La persona que está en el centro trata de tomar uno de los asientos cuando los otros se muevan, dejando a otra persona en el centro sin silla. La persona en el centro dice otra fruta y el juego continúa. Cuando se dice 'ensalada de frutas' todos tienen que cambiar de asientos.

35 El maestro pide

Para niños de 8 años en adelante, Los participantes se dividen en pequeños equipos por sí mismos y los equipos se colocan lo más lejos posible del facilitador. Entonces el facilitador dice "Tráeme..." y dice el nombre de un objeto que esté cerca. Por ejemplo, "Tráeme los zapatos de un hombre o los de una mujer". El equipo corre para traer lo que se ha pedido. Usted puede repetir esto varias veces, pidiendo a los equipos que traigan diferentes cosas

36 La Orquesta

Para niños de 8 años en adelante, Divida al grupo en dos y pida que una mitad se dé palmadas en las rodillas y que la otra mitad aplauda. El facilitador actúa como conductor de la orquesta, controlando el volumen subiendo o bajando sus brazos. El juego continúa con diferentes miembros del grupo tomando turnos para hacer el papel de conductor

37 El Juego De Dibujar

Para niños de 8 años en adelante, Los participantes trabajan en parejas, sentándose de espaldas el uno con el otro. Una persona de cada pareja dibuja algo simple. La otra persona tiene una hoja de papel en blanco y un bolígrafo. La persona que tiene el dibujo, lo describe en detalle para que la otra persona lo reproduzca en su hoja de papel.

38 Imagen De Espejo

Para niños de 8 años en adelante, Los participantes se dividen entre ellos en parejas. Cada pareja decide cuál de ellos va a ser el 'espejo'. Entonces esta persona imita (refleja) las acciones de su pareja. Después de un tiempo, pida a la pareja que cambie de papeles y así la otra persona puede ser el 'espejo'.

39 Hokey Cokey

Para niños de 8 años en adelante, Los participantes se paran y forman un círculo para cantar la canción y hacer las acciones. El primer verso es así: Pon tu PIE DERECHO adentro Pon tu PIE DERECHO afuera Adentro, afuera, adentro, afuera Y sacúdelo por completo Haz el hokey-cokey (meneando la cintura) Y te das la vuelta completa ¡Esto es de lo que se trata! Con cada nuevo verso sustituya 'pie Derecho' por una parte del cuerpo diferente – pie izquierdo, brazo derecho, brazo izquierdo, cabeza y todo el cuerpo.

40 El cartero

En esta dinámica todos los participantes se ubican en círculo, sentados o de pie. El facilitador al centro les indica que él dirá "Ha llegado carta" y ellos preguntarán "para quién!" entonces él dirá por ejemplo, "para todos los que tengan zapatillas!" los que lleven puestas zapatillas deberán cambiar de lugar, el facilitador ocupará un lugar, quien quede sin puesto será el cartero e indicará otra característica dentro del grupo que permita continuar.

41 Las Silla Cooperativa

El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de una. El que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que subir encima de alguna. Después se quita una silla y se continúa el juego. Los participantes siguen dando vueltas hasta que se pare la música. Cuando se detiene tienen que subir todos encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica. Es importante que todo el mundo suba encima de las sillas. El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan. Lo importante es ver si todos se ayudan entre sí, y que no dejen a nadie discriminado porque sino pierden todos.

42 BALON PRISIONERO

Se divide la clase en dos grupos, uno enfrente del otro. A la espalda de cada uno de los equipos se sitúan dos prisioneros de cada equipo rival. El juego consiste en lanzar la pelota para golpear con él a un rival y hacerlo su prisionero, sin que éste logre cogerlo, ya que sí así fuera el prisionero sería el lanzador

43 PELOTA DE PLAYA MATERIALES

Una pelota de playa. (De esas que son muy grandes) 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. NOTAS: Para grupos numerosos se pueden introducir varias pelotas.

44 PALMAS

Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado. En círculo ,el monitor 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 OBSERVACIONES: Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.

45 CORAZONES

Preparación: En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante. a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc. e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias

46 LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo. Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta. Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente. El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

47 PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes. Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María", María responde "Maria llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc. El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar. LOS NOMBRES COMPLETOS Materiales: Tarjetas, Alfileres. Unos doce participantes forman un circulo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento. Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda. El ejercicio continua hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros

48 QUIEN CALLA PAGA

Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de inicial el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión. 6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del circulo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro. Variantes: el nombre con el que le gusta que la llamen. Su lugar de procedencia. Algunos gustos. Algunos deseos.

49 ME PICA

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos. EVALUACIÓN Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no.

50 LA TEMPESTAD

Todos los participantes forman un circulo con sus respectivas sillas. Quien dirija el juego se coloca a la mitad y dice: "Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido. Cuando yo diga OLA A LA DERECHA, todos cambian de puesto a la derecha; cuando yo diga, OLA A LA IZQUIERDA, todos cambian de puesto hacia la izquierda, cuando yo diga TEMPESTAD, todos deben cambiar de puesto, mezclándose en diferentes direcciones. Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda, cundo se observe que los participantes estén distraídos, el dirigente dice: TEMPESTAD. A la segunda o tercera orden el dirigente ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un jugador sin puesto, este debe entonces dirigir el juego, Si el jugador queda tres veces sin puesto, se le hace una penitencia. Implementos: sillas colocadas en circulo (no debe sobrar ninguna).

51. FULANO SE COMIO UN PAN EN LAS CALLES DE SAN JUAN

Los jugadores se ubican en sus sillas formando un circulo. Quien dirige el juego dice: "Fulano se comió un pan en las calles de San Juan". El aludido (a) contesta: ¿Quién yo? Y responden Si, Tú al tiempo que contesta: Pero yo no fui, acto seguido se pregunta: ¿Entonces quien? A la cual el o ella responde de nuevo dando el nombre de otro participante: ¡ Fue fulanito!. Así pues, se repite el dialogo anterior, hasta que todos sean nombrados. Implementos: sillas colocadas en circulo

52 NUMEROS

Se forma una ronda con todos los participantes, los jugadores deben estar siempre en movimiento, es decir, caminando. Quien dirige el juego da la orden: "Una pareja", "Dos parejas", tres.. cuatro... etc. Al escuchar la orden, los jugadores deben tomarse de la mano. La persona que quede sin pareja o si se equivoca de número sale del juego.

53 LAS FRUTAS ESTÁN EN LA CANASTA

Los participantes deben colocarse en circulo con sus respectivas sillas. El asesor del grupo se dirige a algunos de los participantes y les dice: "limón, piña, lechosa", el aludido debe decir el nombre de la persona que está a su derecha. Luego se dirige a otro participante: "Melocotón, manzana, pera" y este deberá decir el nombre del compañero que esta a la izquierda. La orden deberá decirse varias veces y a diferentes participantes. Cuando se observe que están distraídos y se han nombrado a todos se dice en voz alta: "Las frutas están en la canasta"; luego, todos los participantes deberán cambiar de lugar mezclándose en todas las direcciones pues no esta permitido que nadie se quede en su puesto original. La orden: "las frutas están en la canasta" luego de repetirse 2 o 3 veces aquel que está dirigiendo el juego ocupa una silla y continúa el juego reemplazando a la persona que quedo sin silla. A cada jugador se le da el nombre de tres frutas o tres veces el nombre de una misma fruta.

54 LAS FRUTAS

Puede hacerse al aire libre o en el salón, el objetivo es ver la relación que hay entre comprador y vendedor. Se divide el grupo en dos equipos de 6 personas. A un equipo se le da el nombre de frutas diferentes (comprador), el otro equipo no sabe el nombre de las frutas (es el vendedor) y lo tienen que adivinar cuando vayan los compradores a solicitarla. "Los compradores" Lic. Educación Integral Prof. Enrique González 456 Juegos y Dinámicas de Integral Grupal serán 2 personas escogidas de los que quedaron fuera de los 12. Uno será de modales bruscos y otro de modales correctos. Estos deben simular la compra de las frutas y acertar de que fruta se trata mediante un dialogo de compraventa, adivinando los nombres de las frutas (el dialogo se deja a la creatividad de los participantes).

55 EL MENSAJE MALOGRADO

Se trata de descubrir barreras en la comunicación. Se divide el grupo en dos equipo (también puede hacerse un solo grupo en circulo). Al primero de la fila (o del circulo) se le da un mensaje al oído a fin de que lo vaya transmitiendo en secreto correctamente. Luego se pregunta en voz alta al ultimo de cada fila (o del circulo) cual fue el mensaje que se le comunico. Se afronta entonces con el mensaje real transmitido.

56 REPRESENTACIONES

Cada jugador recibe un papel con una silaba o palabra con la cual tiene que reunirse y combinar sus letras, el papel tiene que tener un color específico, y así obtener el tema de una canción o acción. Sí le sale una acción, por ejemplo "paseo a la montaña" debe de representarlo con mímica. Los demás deberán adivinar la acción que esta representando. Si le sale una canción, por Ej. "no se tú" el grupo se reúne, ensaya y la canta.

57 LA ARGOLLA

Los participantes se dividen en dos equipos de igual cantidad, formando en líneas o filas alternando hombres y mujeres. Cada jugador tiene un palito en la boca y el primero de cada fila un anillo. Se trata de ir pasando el anillo o argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo hasta el final de la fila. Gana el equipo que lo haga en menor tiempo.

58 LA RISA

Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separándolos pos dos metros. Quien dirija el juego tira al centro una moneda o algo de dos colores. Si cae cara o un color especifico los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír fuerte y hacer morisquetas. Los que ríen cuando deben estar serios salen de la fila y se continúa.

59 EL REY MANDA

Quien dirija el juego hace las veces de Rey Todos los demás formaran un equipo. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una barra a su favor. Cada equipo elige a un representante y este será el único que servirá al Rey acatando sus ordenes. Si el rey pide por ejemplo, un reloj, el representante de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo a fin de llevarlo prontamente al Rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final gana el equipo que haya suministrado más objetos.

60. LA PAPA CALIENTE

Se hace un círculo con los participantes ya sean sentados o parados, se elige a un participante y se le entrega una pelota o cualquier otro objeto, el animador se coloca de espalda al grupo y va diciendo: "papa caliente" la pelota u objeto va rotando entre todos; de repente dice: "se quemo" y la persona que en ese momento tenga la pelota pierde y si se queda dos veces con la misma tiene penitencia.

61. LABERINTO HUMANO

Todos en circulo agarrados de las manos, quien dirige va a ser la punta y empieza a pasar por arriba, por abajo, por donde quiera. Sin soltarse de las manos todos lo siguen. Cuando todos estén enredados, se pide que se vuelva a la posición inicial, sin soltarse.

62 LA CUERDA EN LA BOTELLA

Se hace un circulo todos de pie, se elige una persona y se le amarra en la parte de atrás del pantalón (en el ojal) una cuerda pequeña, y se le pide que introduzca la punta de la cuerda en la botella, si en un minuto logra hacerlo tiene penitencia.

63 EL LIMON

Se forman dos grupos, se coloca en fila un grupo frente a otro, en el medio se coloca un limón, el primero de las filas de los grupos corre hacia atrás y pasa por el medio de las piernas de los otros participantes, el primero que llegue agarra el limón y lo deja ahí, y se coloca de último en la fila, así van pasando todos. El equipo que más veces agarre el limón gana.

64 EL ENCUENTRO

Varios Jugadores parados o sentados en circulo, pero un poco separados. Dos jugadores vecinos agarran cada uno un objeto. El animador de espalda y sin ver ordena que comience el juego. Cada objeto pasa de mano en mano, pero en dirección opuesta. De repente se ordena que se vuelvan los objetos en dirección contraria (la señal puede darse a través de una palmada). El juego termina cuando alguien queda con los dos objetos, se le hace penitencia

65. 1 LIMON, MEDIO LIMÓN X LIMONES

Los participantes sentados en circulo se enumeran en voz alta, el animador empieza el juego diciendo por ejemplo: "un limón, medio limón , 6 limones". Así pues, el numero 6 deberá decir de inmediato y rápidamente, un limón, medio limón, 6 limones y x limones, y así sucesivamente. El que se equivoque sale del juego.

66. APARTAMENTOS E INQUILINOS

Cada 2 participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente entre ellos se ubica un tercero. Los que están agarrados reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llama "inquilino". El que dirige el juego dice: cambio de inquilinos y estos deben dejar su apartamento y correr en busca de otro. Luego dice: cambio de apartamentos y estos deben soltarse e ir en busca de otro inquilino.

67. OBJETOS PERDIDOS

Se divide el grupo en subgrupos. El director del juego invita a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va detallando en voz alta y los muestra; los coloca sobre un escritorio y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada subgrupo, estos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden.

68. LOS PERSONAJES Y SUS OFICIOS

A varios participantes escogidos con anterioridad, se le reparten papeletas con el nombre de algún oficio o personaje. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímicas, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados pagan penitencia.

69 LAS VACAS VUELAN

Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntar, dando una palmada. Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes haciendo acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra a un animal que vuela, junta las manos y a la inversa. Al dar la orden "las vacas vuelan" todos cambian de puesto.

70. ESTIRA Y ENCOGE

Los jugadores en círculo deben estar muy atentos. Quien dirige el juego da las siguientes ordenes: "estiren" y los jugadores deben encoger los brazos y al decir "encojan" los jugadores deben estirar los brazos. Al principio debe hacerse despacio, luego más rápido.

71 EL RELOJ DESPERTADOR

El grupo está sentado en forma circular, el animador (a) tira la pelota a uno de los jugadores y se voltea, los jugadores hacen circular la pelota de mano en mano, en un momento se hace sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que se quedó con ella, debe decir doce nombres con la letra indicada por el animador y así sucesivamente.

72 LA GRAN PREGUNTA

El director (a) del juego da a cada jugador el nombre de una fruta y después responde a la pregunta formulada. Ejemplo: el director pregunta ¿qué te duele? Y el aludido responde:" el mango"

73 SIN QUEMARSE LOS DEDOS

Se escoge una letra. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos o simplemente palabras que empiecen con la letra selecciona. Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo, luego sigue otro. Se aplaude aquel que dijo el mayor número de palabras sin quemarse.

74 CARRERA DE OBSTÁCULOS

Se forman dos equipos con igual número de participantes, y se colocan varios obstáculos, cuando el primero del grupo termina, empieza el otro y así sucesivamente. El equipo que lo haga en menos tiempo es el ganador. El otro equipo paga penitencia.

75. CARRERA CON UN PALO

Se forman dos equipos, el primero de la fila corre hacia la línea de llegada, apoya una punta del palo en el suelo, pone la frente apoyada en la punta, y en esa posición sin mover el palo, gira 7 veces alrededor del mismo. Se regresa corriendo con el palo y se lo da al siguiente que va a realizar lo mismo. El equipo perdedor paga penitencia.

76. RELEVO DEL CANGURO

Se divide el grupo de participantes en dos filas con igual número de jugadores. Estos un túnel con las piernas abiertas. El jugador que encabeza la fina lanza la pelota por el túnel hasta el último jugador; este la recoge, se la coloca entre las rodillas y tratando de imitar el brinco del canguro; en esta forma lo más rápido posible, llega a la cabeza de la fila; el mismo vuelve a lanzar la pelota por el túnel hasta llegar al último lugar, el jugador que está ahí repite de nuevo los pasos anteriores y así todos los demás.

77. TUNEL DE RELEVO

Los jugadores se dividen en equipos iguales, se colocan detrás de la línea de partida con las piernas separadas; de esta forma se hace "túnel". De distancia, al frente se marca la línea de llegada. El primer jugador de cada equipo tiene la pelota. Dada la señal de comienzo al primer jugador lanza la pelota hacia atrás, la cual irá pasando por "el túnel". El ultimo agarra y corre hacia la línea de llegada, regresará al primer puesto y lanza nuevamente la pelota por el "el túnel". Vence el equipo cuyo jugador sea el primero en regresar a la cabeza del túnel.

78. CARRERA CON TRES PIERNAS

Cada grupo se forma con tres jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda a la izquierda de su compañero; y la derecha a la derecha del otro. Al dar la señal por el director del juego, todos los jugadores en grupos de 3, corren así amarrados la distancia que se ha fijado y regresan al sitio de donde salieron. Los que queden de último pagan penitencia

79. TRENES CIEGOS

Los trenes están formados por jugadores en fila india, que se vendan bien los ojos y apoyan las manos en los hombros del que esta adelante. Solo el maquinista, que es el ultimo de cada tren, no esta vendado. Señala el sitio de la estación final presionando el hombro izquierdo o derecho del que tiene adelante con la mano y este transmite lo mismo a los demás. El juego es en silencio; si alguno habla el tren debe volver al sito de partida y comenzar de nuevo. Gana el tren que llegue primero.

80. QUE NO SE CAIGA EL PALO

Los jugadores se colocan en circulo y se enumeran:1,2,3, etc.. Un jugador se coloca en el centro, poniendo un palo y los sostiene verticalmente con el dedo índice. De repente grita un numero y suelta el palo. El jugador de ese numero salta rápidamente y agarra el palo ante que caiga, si lo consigue vuelve a su lugar, pero si el palo se cae, se queda en el centro sosteniendo el palo, y el otro va a ocupar su sitio y su numero. El que pierda tres veces paga penitencia.

81. DESPERTO LA FIERA

Un jugador es la fiera, se coloca en el centro y con las manos se tapa los ojos. A unos diez metros de distancia se pinta una raya a la izquierda y otra a la derecha. Los jugadores caminan alrededor de la fiera dormida. De repente el animador dice:"despertó la fiera" y todos los jugadores corren a situarse detrás de una línea, mientras la fiera los persigue. Si la fiera alcanza a alguien éste será la fiera para el siguiente juego, y si queda dos veces, penitencia.

82. GYMKHANA

Es una serie de carreras que se hacen con releve. UN corredor hace su parte cuando su compañero haya terminado. La combinación de eventos depende del tiempo, edades y sexo. En grupos mixtos se recomienda que haya pruebas especiales para cada categoría de participantes, se agrupan en equipos. Se sugiere juegos como: coser un botón o remiendo, beber un fresco, tiro al cesto de básquetbol, llevar un huevo en una cuchara, sacar un objeto de la harina con la boca, saltar o carreras de sacos.

83 CARRERAS

Se hacen dos columnas con el mismo numero de participantes. Se colocan dos personas u obstáculos a unos 10 metros de distancia. El animador dará la voz de inicio, salen los dos primeros de la fila corriendo y dan 4 vueltas alrededor del obstáculo o la persona y se regresan al llegar salen los segundos y así sucesivamente. El equipo que termine primero es el ganador y los otros reciben penitencia.

84. CARRERAS EN CÍRCULO

Se colocan todos los jugadores en círculos agarrados de las manos, se queda uno fuera del circulo el cual va a correr alrededor, esta toca alguien y esa persona sale corriendo por el lado contrario. El primero que llegue al lugar de donde salió el jugador gana, el otro queda fuera y hace lo mismo. La persona que quede tres veces fuera se le hace penitencia.

85. SIGUIENDO AL ANIMADOR

El animador le pide a rodos que se pare en filas atrás de él y le dice que él va a correr. Tocando un pito, y todos van tras él. Cuando el deje de tocar el pito, todos deben pararse, sí él voltea y se ve alguien moviéndose, se tendrá que regresar al punto de partida.

86. FÚTBOL DE BOTELLAS

Se forman dos equipos, cada jugador lleva la pelota con los pies, haciendo "eses" entre las botellas, si una cae, hay que detenerse y pararla. Al llegar a la línea de llegada se toma la pelota y se corre con ella en la mano para dársela al segundo jugador y así sucesivamente.

87. SIGUEME

Los jugadores de pie forman un circulo, fuera del cual queda un jugador. Este es el director del juego, quien camina alrededor del circulo y toca a varios jugadores diciendo "sígueme". Cuando ha tocado cinco o seis jugadores, salta, brinca, corre, etc. fuera del circulo. Después de un rato grita: "a casa" y todos deben correr hacia sus lugares. El que llegue primero va a ser el nuevo director.

88. SUELA CON SUELA

Un número impar de jugadores se mueven por todo el lugar durante un rato. Cuando el animador de la señal, debe sentarse en el suelo poniendo los pies "suela con suela" con otra persona. Quien quede sin compañeros tres veces paga penitencia.

89. EL GUSANO

Todos dando vueltas en circulo se van acercando poco a poco hasta quedar todos pegaditos, el directo (a) da la orden de sentarse y todos se tienen que sentar en las piernas del compañero, luego ordena dar un paso con el pie derecho hacia delante, luego con el pie izquierdo, después un paso hacia atrás. Si uno se cae se caen todos.

90. EL ESCUDO

Se da a cada participante un papel en forma de escudo en donde va a escribir lo más resaltante de su personalidad. Después otra persona del grupo lo lee.

91. LA PECERA

Se forman dos grupos en circulo, un grupo en el medio y otro afuera. Los del medio quedan inmóviles, los de afuera se mueven como las agujas del reloj. Cada vez que el animador da la orden. Se puede hablar de varios temas.

92. LA VERDAD

Un miembro del grupo ocupa la silla del centro, todos los demás están sentados en circulo. La persona que ocupa el centro promete decir: "solamente la verdad" a cualquier pregunta, durante determinado tiempo, después pasa otro y así sucesivamente.

93. LA CLASECITA

El director (a) entrega a los participantes un tema sobre el cual deberá exponer sus ideas durante 2 o 3 minutos. El participante posterior dará una clasificación o concepto al expositor. Integrar al grupo cuando tiene dificultad de expresión.

94. IDENTIFICARSE CON EL LUGAR

Se invita a las personas a conocer el sitio y a buscar algo (un cuadro, una estatua, un árbol, etc.) que le llame la atención, durante 5 minutos. Después se presenta qué escogió y por qué. El animador puede hacer otras preguntas. Al final se cométalo realizado. Lápiz y papel. 60. LOS CURIOSOS: Se solicita la colaboración de 4 o 6 voluntarios que sean personas curiosas. Pasan delante del grupo. Se les pide que por medio de preguntas ayuden a todos a descubrir que personas hay en el grupo. Se les pide que por medio de preguntas ayuden a todos a descubrir que personas hay en el grupo. A cada pregunta de los curiosos la gente responde. Conocer que clase de personas participan.

95 LA MAQUINA DEL TIEMPO

Cada participante debe pensar de que escena de la humanidad le hubiera gustado ser testigo. Después exponer el por qué. Conocimiento, expresión de valores.

96 CUALIDADES

Cada participante dice las cualidades de su compañero de la derecha. Las escribe colocando su nombre y el del compañero, se meten todas las papeletas en una caja, y después se sacan y se leen. Decirse cualidades. Hoja, lápiz.

97. CANCIONES

Se pide a cada participante, pensar en el titulo de una canción que le guste. Con ella se va a presentar en el grupo y va a decir por qué la escogió. Se le pueden hacer algunas preguntas.

98 ABRAZO COLECTIVO

Se pasan los brazos por encima del hombro de los compañeros el de la derecha y el de la izquierda, cuando todos estén abrazados, se pueden mover hacia los lados, delante o atrás.

99. EL ESPIRAL

Todos se agarran de las manos y luego se sueltan 2, uno queda en el medio y otro comienza a enrollarse poco a poco hasta que todos queden unidos, a medida que se van enrollando se pueden decir frases de agradecimiento u otra cosa.

100 LOS ESCULTORES

Se reúnen en grupos pequeños y evalúan algunos puntos; el trabajo, el grupo etc. cada grupo eligen un escultor. El escultor del primer grupo sale y escoge 5 o 6 voluntarios, trabajará con ellos en silencio. Estos trataran de dejarse moldear en cuanto a situaciones, mímicas, gestos, etc.

101. EL LAVACOCHES

Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto de los participantes. OBJETIVOS: Favorecer la afirmación, el sentirse querido y atrapado por el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 7 años. 4. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Jugar despacio y con suavidad. 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". 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. 1

102. EL AMIGO DESCONOCIDO

Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes. MATERIALES: Papel y bolígrafo. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguno. 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 sentimientos vívidos. 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.

103. TOCA AZUL

Induce al contacto físico. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. 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.

104. EI OVILLO

Se trata de decir lo que apreciamos de otras personas mientras vamos tejiendo. OBJETIVOS: Favorecer la afirmación de los demás. Cohesionar al grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Un ovillo de hilo grueso o lana. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. 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 l hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. 7. EVALUACION: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo hemos recibido las valoraciones? ¿Nos reconocemos en ellas?.

105. VALENTINAS

Se trata de escribir o dibujar algo bonito a una persona o grupo, enviándoselo anónimamente. OBJETIVOS: Provocar actitudes positivas cara a uno/a mismo/a y los/as demás. Favorecer la autoestima Provocar dinamismo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 - 7 años. MATERIALES: Útiles de escribir. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. 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. EVALUACION: Comentar las reacciones de las personas que reciben las "valentinas".

106. EL CORO DE LA TARDE

Se trata de reconocer cualidades positivas de las personas del grupo, de una misma y del grupo como tal. OBJETIVOS: Favorecer la autoestima y la cohesión grupal. Aprender a pensar en positivo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. 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. EVALUACION: ¿Te fue fácil decir cualidades positivas? ¿escuchar las tuyas?.

107. SMYE

Se trata de hacernos conscientes de las valoraciones positivas y negativas que recibimos. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación. Ser conscientes de los distintos tipos de valoraciones a los que se nos somete. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Pegatina o trozo de cartulina. Rotuladores. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. 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. 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?.

108. SOY LIBRE

Una persona intenta liberarse de otra que le apresa. OBJETIVOS: Autoafirmarse físicamente. Tomar contacto. Energizarse y prepararse para un juego de rol. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 11 - 12 años. MATERIALES: ninguno CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. 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. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido en ambos roles? ¿Cómo han sentido el papel de la fuerza física? ¿Y al estar aprisionados?. DINAMICAS DE 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..

109. EL LAZARILLO

Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados. OBJETIVOS: Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: Pañuelos o vendas para tapar los ojos. 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. 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). .EVALUACION: Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia.

110. EL VIENTO Y EL ARBOL

Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de uno a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento. OBJETIVOS: Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo. Eliminar miedos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. MATERIALES: ninguno. 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. 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 recibiéndole 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